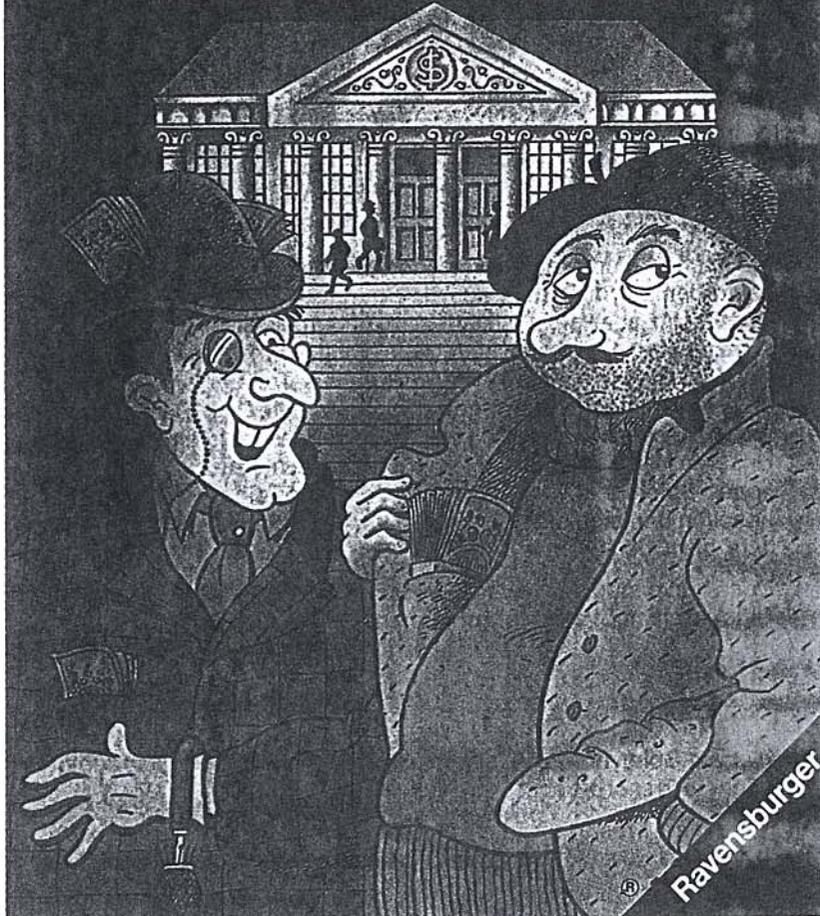


Wolfgang Kramer  
und Jürgen P. K. Grunau

# CASH

„Gentlemen“, bitte zur Kasse!



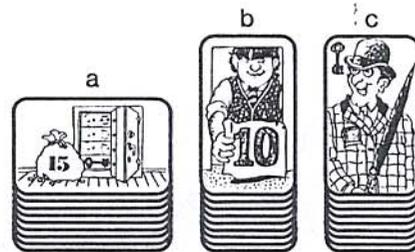
# CASH

„Gentlemen“, bitte zur Kasse!  
Ravensburger Spiele® Nr. 01 264 0  
Autoren: Wolfgang Kramer und Jürgen P. K. Grunau  
Grafik: Erhard Dietl

Ein Gaunerspiel für 3 - 6 „Gentlemen“ ab 10 Jahren

Inhalt:

- 35 Tresor-Karten (a)
- 25 Prämien-Karten (b)
- 4x15 Schlüssel-Karten (c)



Ja, ja, da haben sich nun also vier ehemalige Gauner zusammengeschlossen, um ab und zu nochmals über ihre schräge Vergangenheit zu plaudern und die guten alten Zeiten zu beschwören. Inzwischen sind sie alle vier ehrbare und gesetzestreue Bürger geworden. Um nicht ganz aus der Übung zu kommen, andererseits das Gesetz aber nicht zu verletzen, haben sie sich in einem Club zusammengeschlossen, in dem sie einmal jährlich in einem spannenden Club-Wettkampf den cleversten Tresor-Knacker unter sich ausmachen. Etwas ungewöhnlich sind die Club-Räume, denn wo sonst stehen schon 35 verschiedene Tresore in einem Raum? Unseren Herren dienen sie als Grundlage zu Ihrem außergewöhnlichen Spielchen: wer beim Club-Wettkampf die meisten Tresore knacken und sich die wertvollsten Inhalte sichern kann, ist für ein Jahr der Ober-Gauner und Präsident des Clubs.

Doch nun genug der Vorrede. Wir laden Sie herzlich ein, an diesem Club-Wettkampf aktiv teilzunehmen.

## Ziel des Spiels

Wer am Spielende über das meiste Geld verfügt, war der erfolgreichste Tresor-Knacker und gewinnt das Spiel.

Um einen Tresor knacken zu können, werden vier passende Schlüssel gebraucht, die zuvor gesammelt werden müssen.

## Vorbereitung

Alle Karten werden nach den drei verschiedenfarbigen Rückseiten sortiert.

Die **Prämien-Karten** (grüne Rückseite) werden gestapelt und offen zur Seite gelegt. Sie kommen erst im Laufe des Spiels zum Einsatz.

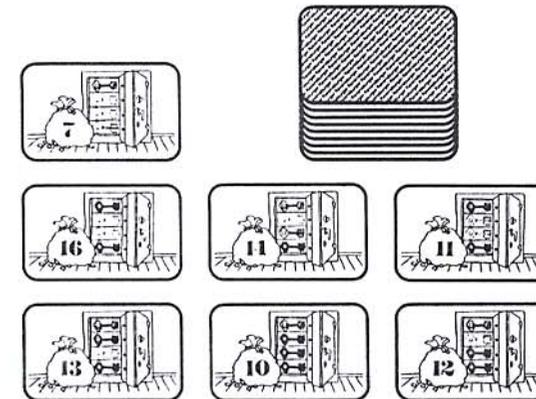


Alle **Schlüssel-Karten** (blaue Rückseite) werden den Schlüssel-Farben nach sortiert und in vier getrennte Stapel mit der Bildseite nach oben gelegt.



Jeder Spieler darf sich vor Spielbeginn vier beliebige Schlüssel-Karten aussuchen. Die vier ausgewählten Schlüssel-Karten werden für die Mitspieler verdeckt auf der Hand gehalten.

Anschließend werden die **Tresor-Karten** gemischt und als Stapel (rote Rückseite nach oben) auf den Tisch gelegt. Die obersten sieben Tresor-Karten werden abgehoben und offen nebeneinander in der Mitte des Tisches aufgelegt.



Diese 7 Tresore müssen jetzt von den Spielern geknackt werden.

## Das Spiel beginnt

Schauen Sie sich zuerst die sieben offen ausliegenden Tresor-Karten genau an. Auf jeder Karte ist angegeben, welche vier Schlüssel Sie besitzen müssen, um den Tresor knacken zu können.

Außerdem ist auf der Karte angegeben, wieviel Geld im Tresor aufbewahrt wird.

Unter „Gentlemen“ ist es üblich, dem ältesten Spieler den Vortritt zu lassen. Er darf als Startspieler eine Schlüssel-Karte seiner Wahl von einem der vier Stapel nehmen und steckt die Karte zu den übrigen, die er bereits auf der Hand hat. Damit ist sein Spielzug beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

**Wichtig:** Sie dürfen so viele Schlüssel auf der Hand ansammeln, wie es in Ihr Spielkonzept paßt.

## Wie knacken die Gauner einen Tresor?

Ein Spieler kann nur dann, wenn er an der Reihe ist, Tresore knacken. Jeder Tresor kann nur mit den 4 auf der Tresor-Karte abgebildeten Schlüsseln geknackt werden. Wenn ein Spieler die 4 passenden Schlüssel für einen der offen ausliegenden Tresore in der Hand hält und einen Tresor knacken will, dann zeigt er die dazu passenden 4 Schlüssel seinen Mitspielern. Er legt die 4 Schlüssel-Karten zurück auf die passenden Stapel und erhält dafür die entsprechende Tresor-Karte, die er verdeckt vor sich ablegt.



Wenn ein Spieler an der Reihe ist, hat er zwei Alternativen:

- er kann eine Schlüssel-Karte seiner Wahl von einem der vier Stapel nehmen, **oder**
- er kann einen Tresor knacken.

In einem Zug darf immer nur eine der beiden Aktionen durchgeführt werden.

## Der „Superbruch“

Das weitaus lukrativste Geschäft, um an möglichst viel Geld heranzukommen besteht darin, in einer Runde mehrere Tresore auf einmal zu knacken.

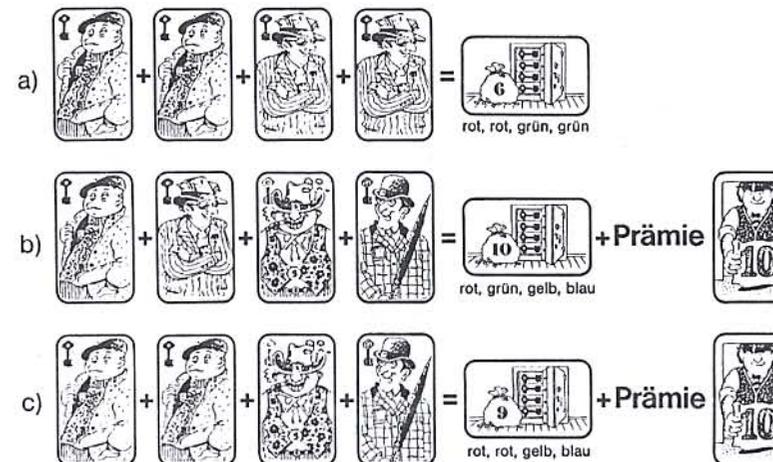
Dies bedeutet, daß zuvor entsprechend viele Karten gesammelt werden müssen. Jeder gute Gauner weiß: dies ist reine Nervensache.

Wenn es einem Spieler gelingt, einen solchen „Superbruch“ auszuführen, erhält er für jeden zusätzlich geknackten Tresor eine Prämien-Karte im Wert von 10, die er ebenfalls verdeckt vor sich ablegt. Die Prämien-Karten spielen am Ende des Spiels bei der Abrechnung eine entscheidende Rolle.

Hier ein Beispiel für einen „Superbruch“:

In diesem Beispiel erhält unser Gauner beim Einsatz von 12 Schlüssel-Karten

- einen Tresor mit dem Wert 6
  - einen Tresor mit dem Wert 10
  - einen Tresor mit dem Wert 9
- + 2 Prämien-Karten (für den zweiten und dritten Tresor)



## Der „Prämienschrank“

Der Tresor, der von den sieben ausliegenden Tresoren den Bruchversuchen am längsten Stand hält, ist der am schwierigsten zu knackende Tresor.

Der Spieler, der diesen letzten (= siebten) Tresor knackt, erhält deshalb ebenfalls eine Prämien-Karte im Wert von 10.

Kann ein Spieler in einem Zug die letzten beiden Tresore knacken, erhält er dafür zwei Prämien-Karten:

Eine für den „Superbruch“ und eine für den „Prämienschrank“.



## Neue Tresore

Sind alle sieben ausliegenden Tresore geknackt, werden die nächsten sieben Tresore vom Tresor-Stapel aufgedeckt und ausgelegt.

Alle Spieler, die jetzt noch Schlüssel-Karten auf der Hand halten, dürfen diese selbstverständlich behalten. Mit etwas Glück können Sie evtl., wenn Sie an die Reihe kommen, sofort einen Tresor der neuen Serie knacken.

## Ende des Spiels

Nachdem auch der letzte der 35 Tresore geknackt worden ist, d.h. die letzte Tresor-Karte ihren Besitzer gefunden hat, ist das Spiel beendet.

Nun zählt jeder „Gentlemen-Gauner“ die vor ihm liegenden Prämien und Tresor-Werte zusammen. Wer sich dabei die höchste Summe unter den Nagel reißen konnte, ist der Gewinner des Spiels und neuer Präsident der „Gentlemen-Gauner“.

Herzlichen Glückwunsch!

## Besondere Spielsituationen

### Was passiert, wenn alle Schlüssel-Karten einer Farbe vergriffen sind?

In diesem Fall legt der Spieler, der die letzte Schlüssel-Karte nimmt, sofort eine Prämien-Karte zu einem ausliegenden Tresor, bei dem die vergriffene Farbe benötigt wird. Diese Prämien-Karte bleibt so lange bei dem Tresor liegen, bis er geknackt ist. Wer diesen Tresor knackt, bekommt die Tresor-Karte und die Prämien-Karte.

Liegt kein Tresor aus, bei dem die vergriffene Farbe vorkommt, gibt es keine Prämien-Karte.

Es kann vorkommen, daß mehrere Prämien-Karten unter einem Tresor liegen.

### Was passiert, wenn alle Prämien-Karten vergriffen sind?

In diesem Fall entfallen alle Prämienregelungen für den Rest des Spiels.

### Letzter Tresor kann nicht geknackt werden.

Sollte es in ganz seltenen Fällen vorkommen, daß der letzte Tresor einer Serie nicht geknackt werden kann, weil kein Spieler passende Schlüssel besitzt, bleibt die Karte liegen. Nur in diesem Fall werden sieben neue Tresore zusätzlich ausgelegt.

Tritt dieser außergewöhnliche Fall bei der allerletzten Karte ein, dann endet das Spiel, ohne daß diese Tresor-Karte von einem Gauner erworben werden konnte.

© 1990 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Otto Maier Verlag Ravensburg

<sup>®</sup> Ravensburger