

Stefan H. Dorra

RAZZIA

Viel Bluff, viel Geld und clevere Cops



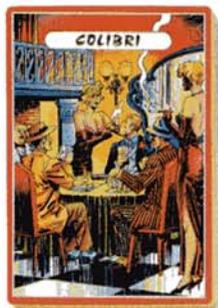
Ravensburger

RAZZIA

Viel Bluff, viel Geld und clevere Cops
 Ravensburger Spiele® Nr. 27 001 9
 Autor: Stefan H. Dorra
 Grafik: Comicon S. L.

Ein spannendes Kartenspiel für 3 - 8 Spieler ab 12 Jahren

Inhalt:



6 Barkarten



48 Zocker-
karten



24 Razzia-
karten



84 Geldkärtchen
(von 5.000 \$
bis 50.000 \$)



1 Würfel

Amerika 1927: Das Hinterzimmer der Havanna Bar.
 Ein Lichtkegel fällt durch die verrauchte Luft auf einen Tisch mit leeren Whiskeygläsern, abgegriffenen Spielkarten und Geldscheinen.
 Um den Tisch sitzen die Spieler mit angespannten Gesichtern, immer in der Hoffnung auf den großen Gewinn.
 Auf einmal hektisches Treiben vorne in der Bar. Panisch werden die Karten und das Geld vom Tisch geräumt. Cops stürmen in das Hinterzimmer.
RAZZIA!

Ziel des Spiels

Wer eine Zocker- oder Razziakarte zur richtigen Zeit für die richtige Bar ausspielt, hat die größte Chance dort das große Geld zu machen.
 Der Spieler, der bei Spielende über das meiste Geld verfügt, ist der cleverste Zocker und gewinnt das Spiel.

Vorbereitung für 4 - 6 Spieler

Als erstes legt ein Spieler die **6 großen Barkarten** nebeneinander auf den Tisch.

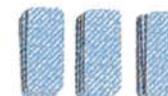
Von den Spielkarten werden nicht alle gebraucht: Alle Razziakarten mit dem Würfelsymbol 5 und je 1 Zockerkarte mit den Würfelsymbolen 3 und 4 von jeder Randfarbe müssen aussortiert werden. Diese 18 Karten legt ihr am besten wieder in die Schachtel zurück.

Alle übrigen Spielkarten werden gut gemischt. Jeder Spieler bekommt 5 Karten, die er auf der Hand hält. Die restlichen Karten werden mit der Rückseite nach oben als Stapel neben die Barkarten gelegt.

Die Geldkärtchen werden ebenfalls gemischt und als 3 verdeckte Stapel neben die Barkarten gelegt.
 Der Würfel liegt griffbereit.

Das Spiel beginnt

Wie in jedem richtigen Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der sich für den coolsten Zocker hält, ist der 1. Croupier. Er eröffnet die 1. Zockerrunde, indem er sich 7 Geldkärtchen nimmt, und ordnet 6 davon offen der Reihe nach von links nach rechts den 6 Bars zu.
 Das 7. Geldkärtchen legt er, ebenfalls offen, zu einer Bar seiner Wahl. Diese Geldkärtchen sind eure Gewinne, wenn ihr zur richtigen Zeit die richtigen Karten ausspielt.



So wird gezockt

Um an die Gewinne in den einzelnen Bars zu kommen, müßt ihr für eine Bar eurer Wahl eine Karte ausspielen.

Die Farbränder auf den Bar- und Spielkarten zeigen euch, welche Karten zu welchen Bars gehören:

z. B.

Colibri	- Ränder in rot
Cotton Club	- Ränder in gelb
Havana Bar	- Ränder in violett

Jeder von euch wählt von seinen 5 Spielkarten eine aus und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch.
Wenn alle Spieler eine Karte auf dem Tisch haben, werden die Karten umgedreht, und es kommt zur Gewinnverteilung – oder auch nicht.

Die Zockerkarten

Mit einer **Zockerkarte**, das sind die Karten, auf denen Spielertypen abgebildet sind, könnt ihr den Gewinn von einer bestimmten Bar kassieren. Aber nur, wenn eine **einzig**e Zockerkarte für diese Bar ausgespielt wurde.

Ein Beispiel:

Udo hat eine Zockerkarte für die **Colibri Bar** ausgespielt, Claudia für die **Havana Bar**, Stefan für den **Cotton Club** und Karin für **The Jungle**.



Alle erhalten von den jeweiligen Bars die Gewinne, da für jede Bar nur eine Zockerkarte ausgespielt wurde. Die Geldkärtchen von den Bars **Lincoln's** und **Jazz House** bleiben liegen.

Die Razziakarten

Die **Razziakarten** erkennt ihr daran, daß auf ihnen immer der gleiche Cop, das ist der amerikanische Polizist, abgebildet ist. Wer eine Razziakarte ausspielt, hofft darauf, daß mindestens ein anderer Spieler für die gleiche Bar eine Zockerkarte ausspielt. Dann kann er die Geldkärtchen von dieser Bar konfiszieren und zu sich nehmen. Die anderen Spieler bekommen nichts. Wird für eine Bar nur eine Razziakarte ausgespielt, haben diese Spieler Pech, die Geldkärtchen bleiben liegen.

Ein Beispiel:

Für **The Jungle** haben Claudia eine Razziakarte und Udo eine Zockerkarte ausgespielt. Stefan hat für den **Cotton Club** eine Razziakarte ausgespielt. Claudia konfisziert den ganzen Gewinn in **The Jungle**. Udo geht leer aus. Da für den **Cotton Club** niemand eine Zockerkarte ausgespielt hat, erhält Stefan kein Geld. Die Geldkärtchen bleiben liegen.



Die Würfelsymbole

Versuchen mehrere Spieler gleichzeitig dieselbe Bar auszunehmen, kommt es darauf an, wer von ihnen die besseren Karten hat.
Es gibt auf den Spielkarten Würfelsymbole von 1 bis 6.
Je höher das Würfelsymbol, desto stärker ist die Spielkarte beim Feilschen.

Das Feilschen

Zum Feilschen kommt es immer dann, wenn mindestens 2 Spieler gleichzeitig Zocker- bzw. Razziakarten für dieselbe Bar ausgespielt haben.
Untereinander feilschen dürfen nur die Spieler, die entweder Zockerkarten oder Razziakarten ausgespielt haben.

Der Spieler mit dem höchsten Würfelsymbol auf der abgelegten Karte beginnt mit dem Feilschen. Er macht einen Vorschlag zur Aufteilung des Gewinnes in der umkämpften Bar. Dieser Vorschlag ist davon abhängig, welche Geldkärtchen sich in der Bar befinden.

Ist der Feilschpartner mit dem Angebot zufrieden, wird dementsprechend aufgeteilt.

Ein Beispiel:

Vier Spieler haben für das **Jazz House** Karten ausgespielt.

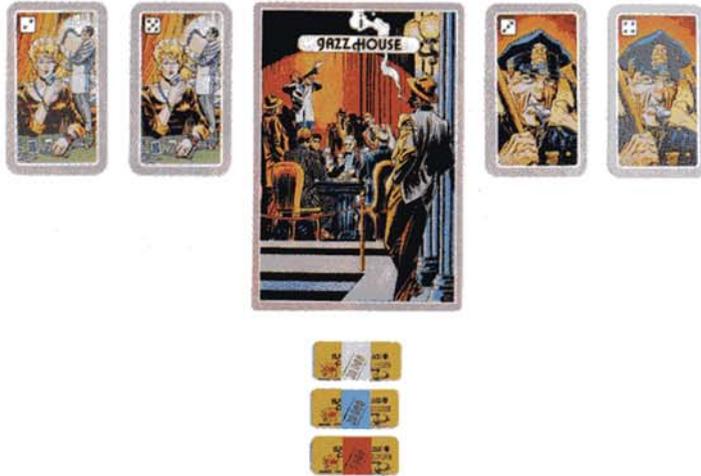
Es geht um 55.000 \$.

Udo hat eine Razziakarte mit dem Würfelsymbol 3 ausgespielt.

Claudia hat eine Razziakarte mit dem Würfelsymbol 4.

Stefan hat eine Zockerkarte mit dem Würfelsymbol 5 ausgespielt,

Karin hat eine Zockerkarte mit dem Würfelsymbol 2.



Da für das **Jazz House** Razziakarten gespielt wurden, gehen Stefan und Karin leer aus. Ihre Spielkarten haben fürs Feilschen keine Bedeutung mehr. Claudia hat die höchste Razziakarte ausgespielt: Sie macht Udo folgendes Angebot: 35.000 \$ für sich, 20.000 \$ für ihn.

Udo ist einverstanden, und der Gewinn wird dementsprechend aufgeteilt.

Wichtig: Der Spieler, der den Vorschlag zur Gewinnaufteilung macht, darf nur Summen anbieten, die er auch auszahlen kann. Er darf selbstverständlich eine Summe anbieten, die er unter Einbeziehung seiner bereits gewonnenen Geldkärtchen auszahlen kann. Das gegenseitige Wechseln von Geldkärtchen unter Spielern ist nicht erlaubt.

Die Würfelduelle

Ist ein Spieler mit der Gewinnaufteilung beim Feilschen nicht einverstanden, so kann er mit dem Wort „Duell“ das Angebot ablehnen.

Bei dem jetzt folgenden Würfelduell ist neben einem hohen Würfelsymbol auch ein Quentchen Glück notwendig.

Beim Duell würfelt jeder Spieler einmal mit dem Würfel und addiert die Zahl des Würfelsymbols seiner ausgespielten Spielkarte hinzu. Der Spieler mit der höheren Summe entscheidet das Duell für sich. Er erhält alle Geldkärtchen von der umkämpften Bar.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der das Duell gefordert hat.

Eine neue Zockerrunde beginnt

Sind alle Gewinne verteilt, werden die ausgespielten Razzia- und Zockerkarten neben dem verdeckten Spielkartenstapel offen abgelegt.

Der nächste Spieler wird Croupier. Er eröffnet eine neue Zockerrunde, indem er jedem Spieler verdeckt vom Stapel eine neue Spielkarte gibt, so daß jeder erneut 5 Karten auf der Hand hält.

Wenn sich keine Spielkarten mehr in dem verdeckten Stapel befinden, wird der offene Stapel gemischt und erneut verteilt.

Danach legt er wieder 7 Geldkärtchen zu den Barkarten. Die nicht gewonnenen Geldkärtchen aus der vorigen Zockerrunde bleiben natürlich bei den jeweiligen Bars liegen.

Das Spielende

Die letzte Zockerrunde beginnt, wenn die letzten 7 Geldkärtchen, oder weniger, von links nach rechts verteilt werden können. Ein letztes Mal hat jeder die Chance, gut abzukassieren. Danach ist das Spiel beendet.

Nun zählt jeder seine Geldkärtchen zusammen. Der Spieler mit der höchsten Gewinnsumme ist der erfolgreichste Zocker und damit der Sieger des Spiels.

Herzlichen Glückwunsch !!

Besondere Situationen

Das Feilschen zwischen 3 Spielern

Auch jetzt hat der Spieler, der die Spielkarte mit dem höchsten Würfelsymbol ausgespielt hat, das Recht, den beiden Mitspielern ein Angebot zu machen.

Wenn nun einer oder beide Spieler das Angebot akzeptieren, so erhalten diese den angebotenen Gewinn ausbezahlt. Akzeptiert einer der beiden Spieler nicht, müssen die übriggebliebenen sich duellieren. Der Sieger dieses Duells erhält den restlichen Gewinn aus der umkämpften Bar.

Wenn beide das Angebot ablehnen, gibt es zwei Duelle nacheinander. Zunächst duellieren sich die Spieler mit dem höchsten und niedrigsten Würfelsymbol.

symbol auf der abgelegten Karte. Der Gewinner duelliert sich danach mit dem dritten Spieler. Der Sieger aus dem 2. Duell erhält den gesamten Gewinn aus der umkämpften Bar.

Vorbereitung für 3 Spieler

Die Barkarten und alle Spielkarten von **Lincoln's** und vom **Jazz House** werden aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt.

Zusätzlich werden folgende Geldkärtchen aus dem Spiel genommen:

Je 2x Geldkärtchen mit den Werten 5.000\$, 10.000 \$, 15.000 \$, 20.000 \$.

Je 1x Geldkärtchen mit den Werten 25.000 \$, 30.000 \$, 40.000 \$, 50.000 \$.

Eröffnet ein Spieler eine Spielrunde, nimmt er sich 5 Geldkärtchen, verteilt 4 davon von links nach rechts und legt das 5. zu einer Bar seiner Wahl.

Sonst gelten die gleichen Regeln.

Vorbereitung für 7 und 8 Spieler

Hier werden alle Spielkarten für eine Partie „Razzia“ benutzt.

Sonst gelten die gleichen Regeln.

Sonderfall

Es kommt vor, daß zwei von euch die gleiche Punktzahl auf der ausgespielten Karte haben. Wenn diese zwei miteinander feilschen, fängt der Spieler, welcher am weitesten vom Croupier dieser Runde wegsitzt an, die Gewinne zu verteilen.

Wenn drei Spieler miteinander feilschen, von denen zwei Punktegleichstand haben und mit dem Angebot des Spielers, der den Gewinn verteilt, nicht zufrieden sind, duelliert sich der Spieler, welcher vom Croupier am weitesten wegsitzt, als letzter.

© 1992 by Otto Maier Verlag Ravensburg