

Die Gentlemen bitten zur Kasse

Das große Posträuberspiel für zwei bis sechs Personen.

Ges. gesch.

Zubehör

1 Spielplan	10 Vorstrafenkarten
6 Posträuberfiguren	6 Kreditbriefe für 40.000 £
1 Detektivfigur	6 Kreditbriefe für 20.000 £
6 Würfel	16 Zwischenfallkarten für Posträuber
12 Geldsäcke	

Spielgeld:

6 Scheine zu 100.000 Pfund	6 Scheine zu 50.000 Pfund
40 Scheine zu 20.000 Pfund	20 Scheine zu 10.000 Pfund
30 Scheine zu 4.000 Pfund	10 Scheine zu 2.000 Pfund

6 Grundbesitzkarten sowie Belegkarten für die Farmen

1 Karte: Asservatenkammer

Spielregeln

Wie wird das Spiel vorbereitet?

Jeder Posträuber erhält aus der Kasse 150.000 Pfund Startkapital.

In der Kasse befinden sich 12 oder weniger Geldsäcke - je nach gewünschter Spieldauer.

Auf das Feld 27 wird die Karte „Asservatenkammer“ gelegt.

Die Zwischenfallkarten (§) mischen und auf den reservierten Platz des Spielfeldes legen.

Auf dem in der Spielfeldmitte reservierten Platz wird der Detektiv von Scotland Yard aufgestellt.

Worum geht es?

Jeder Posträuber muß versuchen, möglichst viele Geldsäcke auf den Feldern 9, 10 und 11 zu erbeuten und auf den Feldern 33, 34 und 36 zu verstecken. Gewinner ist, wer am Schluß die meisten Geldsäcke in ein Versteck gebracht hat.

Wie wird gespielt?

Mindestens zwei, höchstens sechs Posträuber stellen sich am Start auf und würfeln reihum mit zwei Würfeln. Zeigen beide Würfel die gleiche Augenzahl (Pasch), so muß noch einmal gewürfelt werden. Würfelt ein Posträuber dreimal hintereinander einen Pasch, so betritt er das Feld 27 und nimmt die darauf liegende Karte „Asservatenkammer“ weg. Das Feld 27 ist nun für den Rest des Spiels ein zusätzliches Versteck für alle Posträuber.

Wer die Felder Postraub betritt, nimmt aus der Kasse jedesmal einen Geldsack und hängt ihn an seine Figur. Es kommt nun darauf an, diesen Geld-

sack in eines der Versteckfelder einzubringen. Der Geldsack wird dann abgehängt und aus dem Spiel genommen.

Bis dies erreicht ist, muß der Posträuber bei jedem Wurf pro Geldsack 4.000 Pfund Schmiergeld an die Kasse abführen, bei zwei mitgeführten Geldsäcken also 8.000 Pfund, bei drei Geldsäcken 12.000 Pfund usw.

Betritt ein Posträuber die Felder 27 (solange dort noch die Karte „Asservatenkammer“ aufliegt) oder 32, so werden alle mitgeführten Geldsäcke von Scotland Yard beschlagnahmt, und dem Detektiv in der Mitte des Spielfeldes angehängt. Ein Posträuber kann einem anderen Geldsäcke abjagen, sobald er ein Feld betritt, auf dem sich der andere mit seinen Geldsäcken befindet. In diesem Fall müssen alle mitgeführten Geldsäcke übernommen werden.

Wozu ist das Geld da?

Mit dem Betriebskapital werden Farmen gekauft, laufende Unkosten gedeckt und Schmiergelder bezahlt.

Ein Posträuber darf aber auch, wenn er will, sich vom Detektiv einen beschlagnahmten Geldsack aushändigen lassen, aber nur **vor** dem Wurf. Er muß dafür 100.000 Pfund Kautions bei der Kasse hinterlegen. Diesen Geldsack muß er wie alle anderen mitgeführten Geldsäcke erst ins Versteck einbringen. Ob ihm dies gelingt oder nicht — die Kautions von 100.000 Pfund verfällt auf jeden Fall.

Nur wenn der Posträuber eine „12“ würfelt, darf er dem Detektiv einen bereits beschlagnahmten Geldsack gratis abnehmen.

Wie kommt man zu Geld?

Die Posträuber finanzieren den Postraub durch einen Kassenüberfall auf dem Londoner Flugplatz, den sogenannten **Airport-Job**. Betritt ein Posträuber die Felder 28 oder 29, so erhält er von der Kasse 50.000 Pfund.

Weitere Geldquellen erschließen sich beispielsweise auf Feld 2 (Mitwisser) sowie durch eine günstige Zwischenfallkarte oder durch den Besitz einer Farm (siehe Farmen).

Ist einem Posträuber das Geld ausgegangen, so kann er sich von der Kasse einen **Kreditbrief** geben lassen. Die Kasse zahlt ihm den aufgedruckten Betrag aus. Der Posträuber muß dann **nach** jedem Wurf (auch wenn er im Gefängnis sitzt) Zinsen in Höhe von 10% der Kreditsumme an die Kasse abführen — bis er den Kredit zurückgezahlt hat.

Kredite werden jedoch nur bis zu 100.000 Pfund pro Posträuber gewährt. Ist der Kredit überzogen und verfügt der Posträuber über keine anderen Werte mehr, so scheidet der Posträuber vorzeitig aus.

Werte, die zu Bargeld gemacht werden können, sind:

- Farmen, die gegen Erstattung des vollen Kaufpreises jederzeit an die Kasse zurückgegeben werden können;

- bereits versteckte Geldsäcke (also keine, die noch auf der Bahn mitgeführt werden). Diese Geldsäcke können zum halben Wert von 50.000 Pfund an die Kasse zurückgegeben werden.

Nebenbei: Wenn abgerundet werden muß, dann grundsätzlich nach oben.

—

Wozu sind die Farmen da?

Die Farmen sind gleichzeitig Geldquellen und Schlupfwinkel. Betritt ein Posträuber eine Farm, die noch nicht mit einer Besitzkarte belegt ist, so kann er diese Farm zum aufgedruckten Preis kaufen. Er belegt das Feld mit der dazugehörigen Belegkarte und läßt sich von der Kasse die jeweilige Grundbesitzkarte aushändigen.

Jeder Posträuber darf beliebig viele Farmen erwerben.

Betritt der Farmbesitzer **mit Geldsäcken** seine eigene Farm, so genießt er folgende Privilegien:

- 1.) Kein anderer Posträuber kann ihm hier Geldsäcke abjagen.
- 2.) Der Farmbesitzer darf sich **nach** dem nächsten Wurf entscheiden, ob er die Farm verlassen oder „zu Hause“ bleiben will.

(4.000 Pfund Schmiergeld pro Sack muß er jedoch weiterhin bezahlen, auch wenn er sich nicht von seiner Farm fortbewegt).

Der Besitzer darf sich solange auf seiner Farm aufhalten, wie er will. Nur wenn er eine „7“ würfelt, **muß** er seine Farm verlassen.

Falls er **keinen Geldsack** mit sich führt, so muß der Besitzer seine Farm wie jedes andere Feld beim nächsten Wurf verlassen.

Ein Posträuber, der eine fremde Farm betritt, zahlt an den Besitzer 20.000 Pfund Schweigegeld. Führt er Geldsäcke mit sich, so zahlt er pro Geldsack weitere 20.000 Pfund.

Farmen können von Scotland Yard gesperrt werden (Feld 24). Belegkarte umdrehen, Grundbesitzkarte zurück an die Kasse. In diesem Fall muß ein Posträuber, der eine gesperrte Farm betritt, anstelle des fälligen Schweigegeldes eine Geldstrafe in gleicher Höhe an die Kasse abführen. Dies gilt auch für den vormaligen Besitzer, der seine Farm jetzt entschädigungslos an Scotland Yard eingebüßt hat. Die Geldstrafe wird nur einmal kassiert; danach ist die Sperrung aufgehoben und die Farm wieder frei verkäuflich.

Was passiert im Gefängnis?

Ein Posträuber kommt ins Gefängnis durch eine Zwischenfallkarte oder durch das Betreten des Feldes 3. Er muß dann auf das Feld 19 und dort solange verweilen, bis die anderen Posträuber dreimal gewürfelt haben. Er muß jedoch turnusgemäß mitwürfeln und bei einem Pasch das Gefängnis *sofort verlassen. Mitgeführte Geldsäcke werden ins Gefängnis mitgenommen*, die fälligen Schmiergelder bei jedem Wurf weitergezahlt. Das direkte Betreten des Gefängnisses (Feld 19) gilt nur als Visite und bleibt ohne Folgen.

Drei Vorstrafen, die man sich lediglich durch Zwischenfallkarten zuziehen kann, führen automatisch zum Ausschluß des betroffenen Spielers. Er kann jedoch durch sofortige Zahlung von 150.000 Pfund die dritte Vorstrafe tilgen lassen.

Wann ist das Spiel zu Ende?

Sobald sich keine Geldsäcke mehr in der Kasse oder auf der Bahn befinden, wird das Spiel abgebrochen und zusammengezählt. Der Posträuber, der die meisten Geldsäcke ins Versteck eingebracht hat, ist Gewinner. Hat der Detektiv die meisten Geldsäcke sichergestellt, so haben alle Posträuber verloren.

Jeder Posträuber hat in der Schlußbilanz Gelegenheit, noch bestehende Schulden durch den Verkauf seiner Farmen auszugleichen. Ist er dann immer noch nicht schuldenfrei, so muß er einen Geldsack an den Detektiv abliefern. Dieser Geldsack wird ihm bei der Endabrechnung abgezogen und dem Konto des Detektivs zugeschlagen.

Beenden mehrere Posträuber das Spiel mit der gleichen Anzahl von ins Versteck eingebrachten Geldsäcken, so ist derjenige der Gewinner, der noch über das meiste Bargeld verfügt.

Das Spiel ist dann vorzeitig beendet, wenn alle Posträuber bis auf einen bankrott oder wegen dreier Vorstrafen ausgeschieden sind. In diesem Fall ist — je nach Anzahl der eingebrachten Geldsäcke — der übriggebliebene Posträuber oder der Detektiv der Gewinner.

Wer unbedingt um Geld spielen will

kann pro Geldsack einen beliebigen Betrag einsetzen, beispielsweise 1 DM. Jeder Posträuber zahlt dann den gleichen Einsatz in die Kasse, der sich aus $12 : \text{Anzahl der Spieler}$ errechnet. Beispiel: Bei zwei Posträubern zahlt jeder 6 DM ($12 : 2$), bei drei Posträubern jeder 4 DM ($12 : 3$), bei vier Posträubern jeder 3 DM ($12 : 4$) usw. in die Kasse.

Bleibt am Schluß nur ein Posträuber übrig, so gewinnt er den gesamten Einsatz. Andernfalls werden die Einsätze entsprechend dem Endstand unter den übriggebliebenen Spielern aufgeteilt. Die vom Detektiv sichgestellten Geldsäcke werden in jedem Fall dem Konto des Siegers zugeschlagen.

