

Klaus Kreowski



Ein spannendes Kartenspiel um 5 Millionen für 3-6 Spieler von 8-99 Jahren.

Spielzubehör: 88 Karten

In der Unterwelt ist ein heißer Kampf um das Erbe von Big Max entbrannt. Fünf Koffer mit je 1 Million braucht einer der Oberspitzbuben, um die Auseinandersetzung für sich zu entscheiden. Die Spieler übernehmen dabei die Rolle von Drahtziehern, die es in der Unterwelt ordentlich krachen lassen. Dabei setzen sie spezialisierte Longfinger ein, ziehen mit Falschspielern dem Gegner die Trümpfe aus der Hand oder drohen mit dem Ballermann.

Spielziel

ist es, 5 Kofferkarten mit je einer Million und einen Oberspitzbuben als erster vor sich abzulegen.

DIE BEDEUTUNG DER KARTEN:



- **Der Oberspitzbube** mit der blauen 10 ist im Spiel die höchste Verteidigungskarte. Am Ende wird er benötigt, um das Spiel mit den zusammengerafften fünf Millionen zu gewinnen.



- **Die Spitzbuben** mit den blauen Werten 2, 3, 4, 6 verteidigen fleißig die Millionen, sofern sie mindestens gleichstark wie die angreifenden Langfinger sind.



- **Die Langfinger** mit den roten Werten 2, 3, 4, 5, 6 greifen vor allem dort an, wo es Millionen abzustauben gibt.



- **Der Falschspieler** zieht dem Gegner eine Karte aus der Hand.



- **Der Ballermann** ist ein Argument, dem kein Langfinger widerstehen kann. Damit zwingt man ihn, gegen seinen ursprünglichen Auftraggeber zu arbeiten.



- **Die Koffer mit den Millionen** wollen alle gerne haben. Fünf Koffer genügen, um dem Sieg ziemlich nahe zu kommen.

DAS SPIEL:

- Die Karten werden gemischt und verdeckt verteilt. Jeder Spieler erhält 6 Karten. Der Rest bleibt verdeckt als Aufnahmestapel in der Mitte liegen. Der erste Spieler beginnt mit dem Auspielen einer Karte.
- * **Wer an der Reihe ist, spielt eine Karte aus und ergänzt diese sofort vom verdeckten Stapel.** Beim Auspielen hat man eine der folgenden vier Aktionsmöglichkeiten mit den entsprechenden Folgeaktionen zur Auswahl:

Aktion 1:

Man legt eine beliebige Karte offen neben dem Stapel in der Mitte ab, z. B. einen Spitzbuben oder Langfinger mit einem niedrigen Wert. Es gibt keine Folgeaktion; der nächste Spieler ist am Zug.

Aktion 2:

Man legt eine Kofferkarte offen unmittelbar vor sich hin. Mehr als fünf dürfen aber nicht vor einem Spieler liegen. Es gibt keine Folgeaktion; der nächste Spieler ist am Zug.

Aktion 3:

Man greift mit einem Langfinger einen Mitspieler an und legt dazu eine Langfingerkarte vor diesen hin.

Folgeaktionen:

Der *angegriffene Spieler reagiert jetzt sofort.*

Dabei können vier verschiedene Situationen eintreten:

a) *Er wehrt den Langfinger sofort ab, indem er einen Spitzbuben mit gleicher oder höherer Zahl auf den Langfinger legt. Der Angriff ist gescheitert. Beide Karten werden abgelegt.*

b) *Er schiebt einen Ballermann unter den Langfinger und schickt ihn damit zum Angreifer zurück. Dieser muß ihn nun selbst abwehren (» a, b, c, d).*

c) *Er kann den Angriff nicht abwehren, hat aber Koffer vor sich liegen. Der Angreifer hat Erfolg, nimmt eine Kofferkarte und legt diese sofort vor sich hin. Der Langfinger wird abgelegt.*

d) *Er kann den Angriff nicht abwehren und hat auch keine Koffer vor sich liegen. Jetzt bleibt der Langfinger erstmal vor ihm liegen. Diese Situation kann er nur beenden, wenn er am Zug ist:*

- *Er kann einen genügend starken Spitzbuben ausspielen. Beide Karten werden jetzt abgelegt.*
- *Er greift einen Mitspieler mit einem eigenen Langfinger an, erbeutet einen Koffer und legt diesen mit dem lästigen Langfinger ab.*
- *Er legt eine Karte ab und hofft, für die nächste Runde eine bessere Karte vom Stapel zu bekommen.*

Achtung: Solange ein Spieler von einem Langfinger bedroht wird, kann er auch keinen Koffer vor sich ablegen!

Aktion 4:

Man legt eine Falschspielerkarte vor einen beliebigen Mitspieler und klagt ihm blind eine Karte aus der Hand, Bei dieser Aktion ergänzt der Angreifer nicht vom Stapel, er hat ja wieder 6 Karten auf der Hand - wohl aber der Beklaute. Die Falschspielerkarte wird abgelegt.

WICHTIGE GRUNDREGELN:

- Jeder Spieler darf nur eine Karte ausspielen. Man darf also nicht mehrere Koffer auf einmal hinlegen oder mehrere Spitzbuben zu einem Wert zusammenfassen.
- Alle Spieler **ergänzen** unmittelbar nach dem Ausspielen einer Karte ihren Kartensatz auf der Hand wieder auf 6 Karten. Dies gilt natürlich auch für angegriffene Spieler. Ist der Aufnahme-stapel zu Ende, werden die abgelegten Karten gemischt und reaktiviert.
- Eine Folgeaktion gilt nicht als eigener Zug. Beispiel: Reihenfolge der Spieler A, B usw. A wählt Aktion 3 und greift B mit einem Langfinger an. Folgeaktion: B verteidigt sich. Ist die Folgeaktion beendet, ist B am Zug (und führt z. B. Aktion 4 aus).

SPIELENDENDE:

Sobald es einem Spieler gelingt, zu seinen bereits liegenden 5 Koffern noch einen Oberspitzbuben (Wert 10) abzulegen, hat er das Spiel gewonnen.



© 1991 F.X. Schmid
D-8210 Prien
Made in Germany



Mal. Nr. 7217

No. 70301.4