



ANTONIN BOCCARA

# RÜCK'S RAUS!



Was ist stärker als ein Bandit? Richtig, eine Bande von Banditen! Furchtlos durchforsten sie das düstere Dickicht des Hotzenwaldes. Mit welchem Ziel? Ordentlich Klunker in ihre Klunkerbunker zu schaffen, natürlich! Doch ganz so *easy peasy* ist es dann doch nicht. Denn die „erfolgreichsten“ Banditen finden sich flott im finstersten Verlies wieder.

**Die Zweiten werden die Ersten sein!**



DAS KLUNKERKLAUSPIEL  
FÜR VOLLBARTBANDITEN!

30 x 1 Klunker      10 x 5 Klunker      10 x 10 Klunker

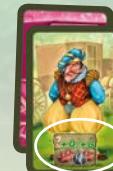
**14 Adlige**  
(siehe → Die Adligen)



Gefälligkeit  
ohne Wahl



Diesem Adligen  
klaust du  
vier Klunker!



Gefälligkeit nach Wahl



Möchtest du  
null oder acht  
Klunker klauen?



1 Übersichts-  
karte



## MATERIAL

**40 Banditen**  
(5 Banden)



Stärke Vier



Die blaue Bande



## VORBEREITUNG

Nehmt euch jeder die acht Banditen einer Bande (einer Farbe) als Handkarten.  
Ihr bekommt jeweils acht Klunker aus dem Vorrat.



$1 \times 5 + 3 \times 1 = 8$  Klunker

## EURE KLUNKER LIEGEN WÄHREND DES GESAMTEN SPIELS GUT SICHT- UND ZÄHLBAR VOR EUCH.

Mischt die Adligen und legt sie verdeckt bereit.

### Variante für Fortgeschrittenen:

Mischt die Adligen und zieht zufällig acht. Legt die übrigen Adligen zurück in die Schachtel. Prägt euch die gezogenen Adligen ein.

Mischt sie dann erneut und legt sie verdeckt bereit. So wisst ihr, welche Adligen kommen werden, aber nicht ihre Reihenfolge.



## SPIELABLAUF & SPIELZIEL

Ihr deckt einen Adligen auf. Dann spielt ihr jeder gleichzeitig einen Banditen. Hast du den stärksten Banditen gespielt, kommst du in den Genuss einer „Gefälligkeit“ des Überfallenen. Meist klaut du seine Klunker. Manchmal lässt du ihn auch deinen Konkurrenten etwas zustecken oder abnehmen. Hast du den schwächsten Banditen gespielt, bekommst du Mitleidsklunker. Wenn du am Ende insgesamt die **zweitmeisten** Klunker hast, gewinnst du.

## RUNDENABLAUF

Deckt den obersten Adligen auf. Wählt nun jeder einen Banditen, den ihr erst verdeckt vor euch legt und dann **gleichzeitig** aufdeckt. Vergleicht die Stärken eurer gewählten Banditen.

Hast du **den stärksten Banditen dieser Runde** gespielt?

Dann kommst du in den Genuss der Gefälligkeit des Adligen.

Klunker?  
Rück's raus!



Hast du **den schwächsten Banditen dieser Runde** gespielt?

Dann nimm dir Klunker **entsprechend** seiner Stärke aus dem Vorrat.

Mitleids-  
klunker!

Danach nehmt ihr eure eben gespielten Banditen aus dem Spiel. Werft sie zurück in die Schachtel.

Ihr beginnt die nächste Runde, indem ihr den nächsten Adligen aufdeckt.

*Beispiel: Reinhardt hat den stärksten Banditen gespielt 6. Er kommt in den Genuss der Gefälligkeit des Adligen und nimmt sich sieben Klunker aus dem Vorrat. Robin hat den schwächsten Banditen gespielt 2. Er nimmt sich entsprechend der Stärke seines Banditen zwei Mitleidsklunker aus dem Vorrat. Dann legen alle Spieler ihre gespielten Banditen zurück in die Schachtel.*



Reinhardt



Robin



## GLEICHSTÄNDE

Gibt es **mehrere stärkste Banditen?**

Dann kommen alle am Gleichstand beteiligten Spieler jeweils in den vollen Genuss der Gefälligkeit des Adligen.



Alles  
für alle!

Bei einem Adligen mit einer Gefälligkeit nach Wahl wählen alle am Gleichstand Beteiligten gleichzeitig, aber jeder für sich, welche der Möglichkeiten sie genießen wollen. Zählt laut bis drei und gebt dann per Fingerzeichen eure Wahl bekannt (siehe nächste Seite → *Die Adligen*).

### Sonderfall:

Gibt es **mehrere Banditen mit der (maximalen) Stärke Sieben?**

Dann schalten diese sich gegenseitig aus. Wer einen Banditen der Stärke Sieben gespielt hat, geht leer aus und wirft seinen Banditen sofort ersatzlos zurück in die Schachtel. Stattdessen wird der zweitstärkste Bandit zum stärksten. Es können so auch mehrere (gleichstarke) zweitstärkste Banditen zu den stärksten werden.



Es kann nur  
einen Häuptling  
geben!



**Beispiel:** Reinhardt und Robin haben beide ihre Banditen der Stärke Sieben gespielt. Sie schalten sich gegenseitig aus **7 / 7**. Dadurch werden Brigitte und Annas Banditen zu den (gleich-) stärksten der Runde **4 / 4**. Sie nehmen sich beide jeweils die fünf Klunker des Adligen. Emily hat ihren Banditen mit Stärke Null gespielt **0**. Da dies der schwächste Bandit ist, „nimmt“ sie sich null Klunker aus dem Vorrat.



Reinhardt Robin



Brigitte Anna  
Beide jeweils



Emily  
0  
Mitleidsklunker

Gibt es **mehrere schwächste Banditen?**

Dann nehmen sich alle am Gleichstand beteiligten Spieler jeweils die entsprechenden Mitleidsklunker aus dem Vorrat.

Gibt es **nur gleichstarke Banditen?**

Dann kommt niemand in den Genuss der Gefälligkeit des Adligen und niemand bekommt Mitleidsklunker. (Dies gilt auch, falls nur gleichstarke Banditen übrigbleiben, nachdem sich mehrere Banditen der Stärke Sieben gegenseitig ausgeschaltet haben; oder falls überhaupt nur ein Spieler keinen Banditen der Stärke Sieben gespielt hat.)

Gefälligkeit plus  
Mitleidsklunker?  
Stattdessen gibt's  
gar nix!



## SPIELENDE & SIEGER

Das Spiel endet nach der Runde, in der ihr eure letzten Banditen gespielt habt. Wer insgesamt die **zweitmeisten** Klunker gesammelt hat, ist der Sieger. Haben mehrere Spieler die zweitmeisten Klunker gesammelt, gibt es mehrere Sieger.

## DIE ADLIGEN

### GEFÄLLIGKEIT OHNE WAHL

+4 | +5 | +6 | +7

Nimm dir die entsprechende Anzahl Klunker aus dem Vorrat.

-3

Lege drei Klunker zurück in den Vorrat.



### GEFÄLLIGKEIT NACH WAHL

+0 / +8

Nimm dir null **oder** acht Klunker aus dem Vorrat.

Fingerzeichen: Daumen nach unten oder nach oben.



### +5 LINKS / RECHTS

Gib fünf Klunker **aus dem Vorrat** an deinen linken **oder** deinen rechten Nachbarn.

Fingerzeichen: Auf den linken oder rechten Nachbarn zeigen.



### -2 LINKS / RECHTS

Lege zwei Klunker von deinem linken **oder** deinem rechten Nachbarn zurück **in den Vorrat**.

Fingerzeichen: Auf den linken oder rechten Nachbarn zeigen.



### +2 AN MITSPIELER

Gib zwei Klunker **aus dem Vorrat** an einen beliebigen Mitspieler.

Fingerzeichen: Auf einen beliebigen Mitspieler zeigen.



**LA HAUTE  
ROCHE**

© 2017 La Haute Roche

Autor: Antonin Bocvara  
Illustration: Alexander Jung  
Satz: Volker A. Maas

© 2019 Zoch Spiele  
Werkstraße 1 · D-90765 Fürth  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)  
Art. Nr.: 60 110 5127





ANTONIN BOCCARA

# RÜCK'S RAUS!



8+



3 - 5



10



THE JEWEL-SWIPING GAME  
FOR BEARDED ROBBERS!

30 x  
1 Jewel

10 x  
5 Jewels

10 x  
10 Jewels

What's the only thing stronger than one robber?  
That's right - a gang of them! They fearlessly comb the gloomy thicket of the Hotzen Forest. To what end? To fill their hideouts with piles of jewels, of course! But it's not that easy, as the "most successful" robbers find themselves flung back in the dungeon - **the second will be the first!**

## COMPONENTS



40 Robbers  
(5 gangs)



Strength four



The blue gang

14 Nobles  
(see → Nobles)



Favor without choice



Steal 4 jewels  
from this noble!



Favor with choice



Do you want to steal  
zero or eight jewels  
from this noble?



1 Overview  
card

## SETUP

You each take the eight robbers of one gang (of one color) to form your hand of cards. You also each take eight jewels from the supply.



$$1 \times 5 + 3 \times 1 = 8 \text{ jewels}$$

Your jewels should be clearly visible and countable at all times.

Shuffle the nobles to form a face-down deck.

### Expert variant:

Shuffle the nobles and draw eight at random. Put the other nobles back in the box. Reveal the eight drawn nobles, then shuffle them again to form a face-down deck. Now you all know which nobles will appear, but not their order.



## GAME OVERVIEW & GOAL

You turn a noble face up. Then everyone plays a robber simultaneously. If you played the strongest robber, you'll enjoy the victim's "favor". Usually, you'll steal his jewels. Sometimes you'll let him foist something on one of your opponents or swipe something from one of them. If you played the weakest robber you'll get some pity jewels. At the end of the game, the player with the second-most jewels wins.

## ROUND SEQUENCE

Turn the top noble face up. Now each player chooses one robber from his hand and places it face down in front of him. Reveal these robbers **simultaneously** and compare their strengths.

Have you played the **strongest robber of this round?** If so, you enjoy the favor of the noble.

Have you played the **weakest robber of this round?** If so, take your robber's value in jewels from the supply.

Jewels?  
Come here,  
please!



Pity  
jewels!

Next, everyone removes the robber he played from the game by returning it to the box. Turn the next noble face up to start the next round.

*Example: Rob has played the strongest robber 6. He enjoys the noble's favor, taking seven jewels from the supply. Ben has played the weakest robber 2. He takes two (his robber's value) pity jewels from the supply. Then each player puts the robber he played back in the box.*



Rob



Ben



## TIES

Are there **several strongest robbers**? If so, everyone involved in the tie enjoys the favor of the noble in full.



Everyone gets everything!

If the noble gives a choice of favor, each of the tied players secretly decides which he wants. Then count out loud and on three everyone announces his choice with a hand gesture (see next page → *Nobles*).

### Exception:

Are there **several robbers with a strength of seven (the maximum)**?

If so, these cancel each other out.

Anyone who played a strength seven robber leaves empty handed and returns his robber to the box immediately.

Now, the second-strongest robber becomes the strongest. This could also lead to several (tied) second-strongest robbers becoming the strongest.



There can only be one chieftain!



**Example:** Rob and Ben both played strength seven robbers **7 / 7**. They cancel each other out, making Brigitte's and Anna's robbers the (joint) strongest this round **4 / 4**. They each take the noble's five jewels. Emily played her strength zero robber **0**. As this is the lowest robber, she "takes" zero jewels from the supply.



Rob

Ben



Brigitte

Anna



Each take



Emily

0  
pity jewels

Are there **several weakest robbers**?

If so, each player involved in the tie takes the appropriate number of pity jewels from the supply.

Are all robbers of equal strength?

If so, nobody enjoys the noble's favor and nobody gets any pity. (This is also the case if only robbers of the same strength are left after several strength seven robbers have canceled each other out; or if all players but one play a strength seven robber.)



## END OF GAME & WINNER

The game ends at the end of the round in which everyone has played his last robber.

The player with the **second-most jewels** wins.  
If tied, there are multiple winners.



## FAVOR WITH CHOICE

+0 / +8

Take zero **or** eight jewels from the supply.

Hand gesture:

Thumb down or thumb up.



+5 LEFT / RIGHT

Give five jewels **from the supply** to your left **or** right neighbor.

Hand gesture: Point at your left or right neighbor.



-2 LEFT / RIGHT

Return two jewels from your left **or** right neighbor **to the supply**.

Hand gesture: Point at your left or right neighbor.



+2 OPPONENTS

Give two jewels **from the supply** to one opponent of your choice.

Hand gesture:

Point at any opponent.



## NOBLES

### FAVOR WITHOUT CHOICE

+4 | +5 | +6 | +7

Take the number of jewels shown from the supply.



-3

Return three jewels to the supply.



© 2017 La Haute Roche

Designer: Antonin Boccara  
Illustrations: Alexander Jung  
Layout: Volker A. Maas  
Translation: Neil Crowley

© 2019 Zoch Spiele  
Werkstraße 1 · D-90765 Fürth  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)  
Art. Nr.: 60 110 5127





ANTONIN BOCCARA

# RÜCK'S RAUS!



Quoi de plus redoutable qu'un voleur des bois ? Plusieurs voleurs des bois, bien sûr ! Ils n'ont peur de rien et écument les recoins les plus sombres de la forêt. Dans quel but ? S'emparer du maximum de pépites ! Mais tout n'est pas aussi simple : les voleurs les plus gourmands se retrouvent vite relégués aux oubliettes.

Les deuxièmes seront les premiers !



## CONTENU

40 voleurs des bois  
(5 bandes)



Force quatre



La bande bleue



8+



3 - 5



10



VOLEZ DES PÉPITES AU NEZ  
ET À LA BARBE DES AUTRES !

30 x  
1 pépite

10 x  
5 pépites

10 x  
10 pépites

14 nobles  
(voir aussi → Nobles)



Faveur  
imposée :



Volez 4 pépites  
à ce noble !



Faveur au choix :



Voulez-vous voler  
zéro ou huit pépites  
à ce noble ?



1 aide-mémoire

## MISE EN PLACE

Chaque joueur prend en main une bande de 8 voleurs. Chacun reçoit 8 pépites de la réserve.



$$1 \times 5 + 3 \times 1 = 8 \text{ pépites}$$

Tout au long de la partie, les pépites doivent rester bien en évidence devant soi.

Mélanger les nobles et former une pile face cachée.

### Variante avancée :

Mélanger les nobles et en piocher 8 au hasard. Remettre ceux restants dans la boîte. Bien mémoriser les 8 nobles piochés. Les mélanger de nouveau et les empiler face cachée. Les joueurs savent ainsi quels nobles apparaîtront, mais pas dans quel ordre.



## PRINCIPE ET BUT DU JEU

Un noble est retourné. Tous les joueurs jouent alors simultanément un voleur. Celui qui a joué le plus fort bénéficie d'une « faveur » de sa victime. La plupart du temps, le joueur lui vole ses pépites. Mais parfois, il s'arrange aussi pour que ses adversaires récupèrent ou perdent quelque chose. Celui qui a joué le voleur le plus faible, lui, repart avec des pépites de consolation. Le joueur qui totalisera le deuxième plus grand nombre de pépites remportera la partie.

## DÉROULEMENT D'UN TOUR

Retourner le premier noble. Tous les joueurs choisissent alors un voleur de leur main, le pose face cachée devant eux, puis le retournent **simultanément**. Ils comparent alors la force des voleurs choisis.

Le joueur qui a joué **le voleur le plus fort de ce tour** bénéficie d'une « faveur » du noble.

Des pépites ?  
Par ici, s'il vous plaît !



Pépites de consolation !

Le joueur qui a joué **le voleur le plus faible de ce tour** reçoit de la réserve un nombre de pépites égal à sa force.

Tous les voleurs joués sont ensuite écartés et remis dans la boîte. Les joueurs entament alors le tour suivant en retournant le prochain noble.

**Exemple:** Rémi a joué le voleur le plus fort **6**. Il bénéficie d'une faveur du noble : sept pépites de la réserve.

Robin a joué le voleur le plus faible **2**. Il reçoit donc de la réserve l'équivalent de la force de son voleur en pépites, soit deux pépites de consolation. Puis tous les joueurs remettent le voleur qu'ils ont joué dans la boîte.



Rémi



Robin



## ÉGALITÉS

Si plusieurs voleurs sont les plus forts, chaque joueur concerné bénéficie de la faveur offerte par le noble.



Banco pour tout le monde !

Si le noble propose une faveur au choix, les joueurs à égalité décident simultanément, mais individuellement, laquelle ils préfèrent. Ils comptent jusqu'à trois et indiquent leur choix d'un signe (voir page suivante → Nobles).

### Cas particulier :

Plusieurs voleurs de force

(maximale) 7 ont été joués ?

Ils s'annulent. Tout joueur qui a joué un voleur de force 7 repart les mains vides et le remet immédiatement dans la boîte sans compensation.

Le deuxième voleur le plus fort devient alors le plus fort. Là aussi, plusieurs joueurs peuvent se trouver de nouveau à égalité.



Il ne peut y avoir qu'un chef !

Exemple : Rémi and Robin ont tous les deux joué leur voleur de force sept 7/7 : ils s'annulent. Brigitte et Anna deviennent donc les plus fortes de ce tour (à égalité) 4/4. Chacune d'elles récupère les cinq pépites du noble. Émilie a joué son voleur de force zéro 0. Comme il s'agit du voleur le plus faible, elle « reçoit » de la réserve un nombre de pépites égal à sa force, soit 0.



Rémi Robin



Brigitte Anna



Émilie  
0 pépite de consolation

Si plusieurs voleurs les plus faibles ont été joués, chaque joueur concerné reçoit son butin de consolation de la réserve.

Si tous les voleurs joués ont la même force, personne ne bénéficie de faveur, ni de pépites de consolation.

(C'est également le cas si l'on reste que des voleurs de même force, après que les voleurs de force 7 se sont annulés, ou si un seul joueur n'a pas joué un voleur de force 7.)

Faveur plus consolation ?  
Au contraire : vous ne gagnez rien !



# FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

La partie s'arrête à la fin du tour où les joueurs ont joué leur dernier voleur. Celui qui possède le deuxième plus grand nombre de pépites l'emporte. Si plusieurs joueurs ont récupéré le deuxième plus grand nombre de pépites, il y a plusieurs vainqueurs.

## NOBLES

### FAVEUR IMPOSÉE

+4 | +5 | +6 | +7

Récupérez le nombre correspondant de pépites de la réserve.



-3

Remettez 3 pépites dans la réserve.



### FAVEUR AU CHOIX

+0 / +8

Récupérez 0 ou 8 pépites de la réserve.

Signe : Pouce vers le bas ou le haut.



+5 À GAUCHE / À DROITE

Donnez 5 pépites de la réserve à votre voisin de gauche ou de droite.

Signe : Doigt pointé vers la gauche ou la droite.



-2 À GAUCHE / À DROITE

Remettez 2 pépites de votre voisin de gauche ou de droite dans la réserve.

Signe : Doigt pointé vers la gauche ou la droite.



+2 À UN ADVERSAIRES

Donnez 2 pépites de la réserve à un adversaire de votre choix.

Signe : Doigt pointé vers un adversaire au choix.



© 2017 La Haute Roche

Auteur : Antonin Boccara  
Illustrations : Alexander Jung  
Mise en page : Volker A. Maas  
Traduction : Éric Bouret

© 2019 Zoch Spiele  
Werkstraße 1 · D-90765 Fürth  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)  
Art. Nr.: 60 110 5127





ANTONIN BOCCARA

# RÜCK'S RAUS!



Cosa c'è di più forte di un brigante barbuto? Una banda intera di briganti barbuti! Infestabili infestano notte e giorno la fitta foresta di Hotzen. Perché? Per riempire i loro covi di gioielli, che diaminel Facile come bere un bicchier d'acqua, o no? I briganti troppo ingordi rischiano infatti di finire in gattabuia, mentre i secondi si ritroveranno primi!



8+



3-5



10



IL GIOCO PER BRIGANTI BARBUTI  
AFFAMATI DI GIOIELLI!

30 x  
1 Gioiello

10 x  
5 Gioielli

10 x  
10 Gioielli



## MATERIALI

40 Briganti  
(5 Bande)



Forza quattro



La banda blu



Favore obbligato:



Prendi 4 gioielli  
da questo nobile!



Favore a piacere:



Preferisci 8 gioielli  
o nessun gioiello da  
questo nobile?



1 Riassunto

## PREPARARE IL GIOCO

Ciascuno di voi sceglie la banda del colore preferito: gli 8 briganti che la compongono saranno la vostra mano di carte. Prendete inoltre 8 gioielli.



$$1 \times 5 + 3 \times 1 = 8 \text{ gioielli}$$

**I gioielli che possedete devono essere sempre ben visibili, in modo da poterli contare in qualsiasi momento.**

Mescolate i nobili in un mazzo a faccia in giù.

### Variante per esperti:

*Formate il mazzo dei nobili e pescatene 8. Riponete il resto del mazzo nella scatola. Ora scoprirete i nobili estratti e, dopo che tutti li hanno osservati, rimescolateli e formate un nuovo mazzo di 8 nobili a faccia in giù. In questo modo tutti sapranno quali nobili sono in gioco, ma non l'ordine in cui appariranno.*



## DESCRIZIONE E SCOPO DEL GIOCO

Ad ogni giro si pesca un nobile, e ciascun giocatore mette in gioco uno dei suoi briganti. Se hai giocato il brigante più forte, potrai obbligare il malcapitato a concederti un "favore". Di solito sarà quello di vuotare le tasche e darti un po' dei suoi gioielli, ma qualche volta potrai invece derubare un avversario, o addirittura restituire qualche gioiello. A chi ha giocato il brigante più debole tocca invece la carità. Alla fine del gioco, vincerà il **secondo** più ricco.

## GIOCARE UN GIRO

Si comincia a giocare pescando una carta dal mazzo dei nobili. A questo punto ciascun giocatore sceglie segretamente uno dei suoi briganti e lo mette sul tavolo di fronte a sé a faccia in giù. Rivelate i vostri briganti **simultaneamente** e comparete la loro forza.

Hai giocato **il brigante più forte** in questo giro?

Ottieni un favore dal nobile in gioco.

Gioielli?  
Grazie!



Hai giocato **il brigante più debole** in questo giro?

Ottieni **il valore del tuo brigante** in gioielli dalla riserva.

Fate la  
carità!

I briganti giocati sono scartati e tornano nella scatola. Per cominciare un nuovo giro pescate un nuovo nobile dalla cima del mazzo.

**Esempio: Riccardo ha giocato il brigante più forte 6.**

*Si aggiudica un favore dal nobile, e prende sette gioielli dalla riserva. Roberto ha giocato il brigante più debole 2. Ottiene due gioielli, il valore del suo brigante, dalla riserva. A questo punto tutti i giocatori ripongono il brigante che hanno giocato nella scatola.*



Riccardo



Roberto



## PAREGGI

C'è più di un brigante con la stessa forza? In quel caso tutti quanti usufruiranno per intero del favore del nobile.



Se al nobile è associato un favore a piacere, ciascun giocatore deciderà segretamente cosa vuole. Fatta la scelta contate fino a 3 e tutti simultaneamente fate il gesto che definisce la vostra scelta (vedi la prossima pagina → *Nobili*).

### Regola speciale:

C'è più di un brigante con forza 7 (il massimo)?

Questi si annullano fra loro.

Chiunque abbia giocato un brigante di forza 7 lo deve scartare e rimettere nella scatola, restando così a mani vuote. A questo punto si guarda chi è il più forte, o i più forti in caso di pareggio, fra i briganti rimasti.



**Esempio:** Riccardo e Roberto hanno entrambi giocato il loro brigante di forza 7. Si annullano l'un l'altro **7 / 7**.

E così i Briganti di Barbara e Anna diventano (a pareggio) i più forti in questo giro **4 / 4**. Entrambe ottengono cinque gioielli dal nobile in gioco. Francesca ha giocato il suo brigante di forza **0**.

È il brigante più debole e quindi "prende" la carità, ma valendo 0 anche lei non prende nulla dalla riserva.



Riccardo



Roberto



Barbara



Anna  
entrambe



Francesca



0  
la carità

### C'è più di un brigante con la forza più bassa?

Tutti i briganti deboli ottengono la carità, tanti gioielli quanta è la loro forza, dalla riserva.

I briganti hanno tutti la stessa forza?

Allora nessuno ottiene favori o carità. (Lo stesso risultato si ha quando sono in gioco più briganti di forza 7 e uno o più briganti tutti dello stesso valore: restano tutti a mani vuote.)

Favore e  
carità assieme?  
Chi troppo vuole  
nella stringe!



## FINE DEL GIOCO E VITTORIA

La partita finisce alla fine del giro in cui tutti giocano il loro ultimo brigante. Il giocatore che si classifica **secondo per numero di gioielli** vince la partita. Se più giocatori sono secondi a pari merito, sono tutti vincitori.



## NOBILI

### FAVORE OBBLIGATO

+4 | +5 | +6 | +7

Prendi il numero di gioielli indicato dalla riserva.



-3

Rimetti nella riserva 3 dei tuoi gioielli.



© 2017 La Haute Roche

Autore: Antonin Boccara  
Illustratore: Alexander Jung  
Impaginazione: Volker A. Maas  
Traduzione: Alifenorm

### FAVORE A PIACERE

+0 / +8

Decidi se prendere 8 gioielli dalla riserva, **oppure** non prenderne nemmeno uno.

Gesto: pollice all'ingù o pollice all'insù.



+5 A SINISTRA / A DESTRA

dai 5 gioielli **dalla riserva** al tuo vicino di destra **oppure** a quello di sinistra.

Gesto: indicare il vicino di destra o quello di sinistra.



-2 A SINISTRA / A DESTRA

Prendi 2 gioielli del tuo vicino di destra, **oppure** di sinistra, e **rimettili nella riserva**.

Gesto: indicare il vicino di destra o quello di sinistra.



+2 A QUALSIASI ALTRO

Dai 2 gioielli **dalla riserva** ad un altro giocatore a tua scelta.

Gesto: indica un qualsiasi altro giocatore.



© 2019 Zoch Spiele  
Werkstraße 1 · D-90765 Fürth  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)  
Art. Nr.: 60 110 5127