

8-99
Jahre

Der MILLIONEN COUP

**Das kooperative Taktikspiel
für 2-4 Spieler von 8-99 Jahren**

Autor: Matthias Cramer

Design: ideo, Serviceplan, kinetic, Sybille Ring, DE Ravensburger, Vera Bolze (Spielanleitung)

Illustration: Franz Vohwinkel

Redaktion: Andrea Soprek

Soundproduktion: www.novosonic.com

Ravensburger® Spiele Nr. 00 559 8

Überwindet die Bank und holt euch das Gold!

Alarmanlagen, Zahlenschlösser, Wächter – das Gold ist gut geschützt. Aber nicht gut genug – denn ihr seid echte Profis! Dieser Auftrag ist besonders schwierig – in nur 40 Minuten müsst ihr das Gold aus der Bank schaffen. Aber es lohnt sich: denn wenn ihr zeigt, dass ihr besser seid als das Sicherheitssystem, bekommt ihr den lukrativen Auftrag, künftig für die Sicherheit der Bank zu sorgen. Aber Vorsicht: Wenn der Wächter euch erwischt oder ihr den Alarm auslöst, ist das Spiel verloren.



Liebe Spieler,
das Spiel „Der Millionen-Coup“ funktioniert nur mit dem original Ravensburger tiptoi-Stift. Der Stift führt durch das Spiel, lenkt die Ereignisse und gibt spannende Informationen und Geräusche wieder.

Vor dem ersten Spiel laden Sie bitte die passende Audiodatei für „Der Millionen-Coup“ auf den Stift. Eine ausführliche Anleitung, wie eine Audiodatei auf den Stift geladen wird, liegt dem tiptoi-Stift bei. Im Folgenden deshalb nur die Kurzfassung:

Um eine Audiodatei auf den Stift zu laden, benötigen Sie das Programm „tiptoi® Manager“. Schließen Sie dazu den tiptoi-Stift mit dem USB-Kabel an Ihren Computer an. Es erscheint ein Wechseldatenträger mit dem Namen „tiptoi“. Dort finden Sie die Installationsdateien für den „tiptoi® Manager“ (für Windows PCs bzw. Mac-Systeme).

Falls nicht bereits geschehen, installieren Sie bitte den „tiptoi® Manager“ auf Ihrem Computer. Starten Sie anschließend den „tiptoi® Manager“. Laden Sie dort die Audiodatei für „Der Millionen-Coup“ über den Menüpunkt „Produkte“ auf Ihren tiptoi-Stift.

tiptoi family

Inhalt


- 1 1 Spielplan
- 2 1 Wächterfigur
- 3 4 Spielerfiguren
- 4 4 Spielertafeln
- 5 7 Charakterkarten
- 6 27 Fähigkeiten-Puzzleteile
- 7 12 Plankarten
- 8 7 Nieten-Marker
- 9 1 Ziffern-Marker
- 10 6 Schloss-Marker
- 11 6 Wegepunkte-Marker
- 12 3 Konsolen
- 13 3 Alarmanlagen
- 14 1 Goldkärtchen





Die Navigationsleiste

Mit der Navigationsleiste links unten auf dem Spielplan steuert ihr die wichtigsten Spielfunktionen:

Anmeldung		Tippt mit dem tiptoi-Stift auf das Anschaltzeichen , um das Spiel zu aktivieren.
Entdecken		Wollt ihr euch erst einmal umsehen? Dann tippt auf das Zeichen für Entdecken . Tippt dann auf den Spielplan oder die Marker und Tafeln, um etwas über sie zu erfahren und die Bank zu erforschen.
Spielen		Mit diesem Zeichen startet ihr das Spiel.
Info		Das Info-Zeichen könnt ihr jederzeit antippen, um Tipps und Hinweise anzuhören.
Überspringen		Das Überspringen-Zeichen könnt ihr jederzeit antippen, um Erklärungen des tiptoi zu überspringen.
Wiederholen		Das Wiederholen-Zeichen könnt ihr jederzeit antippen, um euch noch einmal anzuhören, was tiptoi zuletzt gesagt hat.

Vor dem ersten Spiel

Vor dem ersten Spiel müsst ihr zunächst die Spielfiguren zusammenstecken. Es gibt vier Hütchen in den Farben rot, blau, gelb und grün für die Spieler, und ein graues Hütchen für den Wächter. Außerdem habt ihr vier identische schwarze Steckfiguren für die Spieler und eine für den Wächter. Nehmt euch zuerst den schwarzen Wächter und das graue Hütchen. Steckt den schwarzen Wächter auf das graue Hütchen und drückt die beiden Teile zusammen bis es klickt. Jetzt sind die beiden Teile fest verbunden.

Nehmt euch jeweils eines der bunten Hütchen und eine schwarze Spieler-Steckfigur und steckt diese ebenso zusammen. Wenn ihr alle Figuren zusammengesteckt habt, kann es losgehen.



Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte.

Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und nimmt sich die Spielfigur und die Spielertafel in der entsprechenden Farbe. Dann zieht jeder Spieler verdeckt eine der sieben Charakterkarten. Puzzelt eure Spielertafel und eure Charakterkarte zusammen. Nun habt ihr euren Charakter mit eurer Spielerfarbe verbunden.

Nehmt euch die 12 Plankarten und zieht verdeckt zwei davon heraus. Diese beiden Plankarten legt ihr offen auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan. Die restlichen Plankarten kommen zurück in die Schachtel.

Legt den Schloss-Marker mit der Zahl 1 auf das entsprechende Feld vor dem Eingang der Bank in der Mitte des Spielplans.

Das Goldkärtchen kommt in den Tresor rechts unten auf dem Spielplan.

Stellt die Wächter-Figur in die Kaffeeküche links unten im Erdgeschoss der Bank. Von hier aus startet der Wächter in jeder Partie seinen Rundgang.

Legt die 27 Fähigkeiten-Puzzleteile und die restlichen Marker neben dem Spielplan bereit.

Eure Spielfiguren stellt ihr erst einmal neben den Spielplan. Sie werden erst später benötigt.



Spielidee und Spielziel

Ihr versetzt euch in die Rolle von Angestellten einer Sicherheitsfirma, die den prestigeträchtigen Auftrag bekommen will, zukünftig die Bank zu bewachen. Um zu beweisen, dass das Sicherheitssystem der Bank nicht ausreichend ist, bietet ihr dem Bankdirektor an, selbst das Gold zu stehlen.

Dazu müsst ihr in die Bank gelangen, mehrere Schlösser überwinden und die Alarmanlagen überlisten. Nur wenn ihr unbemerkt bis vor den Tresor kommt, die dreistellige Zahlenkombination knackt und euch alle vor Ablauf der Zeit im Tresor befindet, bekommt ihr den Auftrag.

Spielablauf

1. Anmeldung und Spielstart

Nachdem ihr das Spiel gestartet habt, leitet euch tiptoi durch die Anfangsphase des Spiels. Folgt den Anweisungen, um den Spielmodus und eure Spielerfarben auszuwählen. Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, könnt ihr zunächst das Tutorial starten. Der Stift führt euch dann durch eine vereinfachte Version des Spiels, in der ihr ganz leicht alle Regeln kennen lernt. Danach wählt ihr noch den Schwierigkeitsgrad aus. Folgt dazu einfach den Anweisungen des Stiftes. Ihr steht bei eurem Coup unter großem Zeitdruck. Schafft ihr es nicht, in der vorgegebenen Zeit im Tresor zu sein, habt ihr verloren. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto weniger Zeit habt ihr:
Einfach: ca. 45 Minuten
Normal: ca. 40 Minuten
Schwierig: ca. 35 Minuten
Sobald ihr euch alle angemeldet und den Schwierigkeitsgrad gewählt habt, beginnt das Spiel.





Der Coup wird in zwei Phasen gespielt: Die **Planungs-Phase** und die **Ausführungs-Phase**. Ihr könnt jederzeit die Planungs-Phase beenden und in die Ausführungs-Phase starten. Das Zeitlimit gilt für beide Phasen zusammen, das heißt, je länger ihr euch vorbereitet, desto weniger Zeit habt ihr für die Ausführung und umgekehrt.

Ihr spielt dabei alle zusammen gegen die Bank. Es spielen immer alle Spieler gleichzeitig. Jede Aktion dauert eine gewisse Zeit. Während dieser Zeit kann der Spieler keine andere Aktion unternehmen. Nutzt die Zeit, um euch mit euren Mitspielern zu beraten – eine genaue gemeinsame Planung ist entscheidend für einen erfolgreichen Coup.

Tipp: Überlegt euch immer schon während ihr wartet, welche Aktion ihr als nächstes durchführen wollt und besprecht mit euren Mitspielern, wie ihr weiter vorgeht.

tiptoi sagt euch, wann eine Aktion beendet ist und ihr die nächste Aktion starten könnt.

Die Stoppuhren zeigen an, wie lange eine Aktion dauert:

-  1 Zeiteinheit (ca. 30 Sekunden)
-  2 Zeiteinheiten (ca. 60 Sekunden)
-  3 Zeiteinheiten (ca. 90 Sekunden)
-  4 Zeiteinheiten (ca. 120 Sekunden)

2. Die Charaktere

Im Spiel gibt es sieben Charaktere, die aufgrund ihrer unterschiedlichen Lebensläufe verschiedene Fähigkeiten haben. Jeder von ihnen kann sich von Beginn an mit „Gehen“ durch die Bank bewegen. Zusätzlich hat jeder Charakter aber noch eine zweite Fähigkeit, die ihr auf der Charakterkarte abgebildet seht.

3. Aktionen durchführen

tiptoi sagt euch, wann eine Aktion beendet ist. Danach könnt ihr sofort die nächste Aktion starten. Um eine Aktion zu starten, tippt ihr immer zuerst auf euren Charakter. Danach wählt ihr die Aktion aus, die ihr ausführen möchtet, z.B. eine neue Fähigkeit lernen oder eine gelernte Fähigkeit ausbauen. Als letztes tippt ihr auf das Ziel der Aktion, z.B. die Fähigkeit, die ihr lernen möchtet oder den Raum, den ihr betreten wollt, das Schloss, das geknackt werden soll usw. Die Aktion wird sofort gestartet. Das heißt: Um eine Aktion zu starten, müsst ihr immer drei Mal tippen. Zuerst auf euren Charakter, dann auf die Aktion, die ihr durchführen wollt, und dann auf das Ziel der Aktion.

Beispiel: Oliver Crow (Spieler Rot) möchte gerne eine verschlossene Tür öffnen. Dazu tippt ihr zuerst auf Oliver, danach auf die Fähigkeit „Schlösser“ und dann auf das Schloss auf dem Spielplan, das er öffnen möchte.



4. Aktionen während der Vorbereitungs-Phase

In der Vorbereitungs-Phase müsst ihr zunächst die Bank auskundschaften und die Fähigkeiten erlernen, die ihr später für den Coup braucht. Folgende Aktionen können ausgeführt werden:

- Lernen
- Einen Plan schmieden
- Erkunden

Lernen

Mit dieser Aktion kann ein Spieler eine neue Fähigkeit erlernen oder eine bereits gelernte Fähigkeit ausbauen. Tippt dazu zuerst auf euren Charakter, danach auf das Symbol „Lernen“ auf dem Spielplan, und dann auf eines der Fähigkeiten-Felder direkt darunter. Ihr beginnt nun, die Fähigkeit zu lernen. Nehmt euch das entsprechende Fähigkeiten-Puzzleteil und puzzelt es an eure Spielertafel. So wisst ihr immer, welche Fähigkeiten ihr beherrscht. Es gibt Grund- und Aufbaustufen der Fähigkeiten. Hat ein Spieler eine Fähigkeit erlernt, kann er diese noch ausbauen. Er braucht dann weniger Zeit, um diese Fähigkeit im Spiel einzusetzen. Aufbaustufen der Fähigkeiten sind nur einmal verfügbar. Überlegt euch also gut, wer welche Fähigkeit lernen soll.

Die meisten Fähigkeiten können erst in der Ausführungs-Phase eingesetzt werden, nur „Erkunden“ kommt in der Vorbereitungs-Phase zum Einsatz.

Einen Plan schmieden

In jeder Partie stehen zwei Plankarten zur Verfügung. Wenn ein Spieler den Plan in der Vorbereitungs-Phase schmiedet, kann er ihn beim Coup einsetzen. Tippt dazu auf euren Charakter, dann auf das Symbol „Lernen“ auf dem Spielplan, und zuletzt auf den Plan, den ihr schmieden wollt. Um zu erfahren, was ein Plan bewirkt, tippt zuerst auf das Info-Symbol auf eurer Spielertafel und dann auf die Plankarte

Erkunden

Mit dieser Aktion kann ein Spieler Informationen über das Sicherheitssystem der Bank einholen. Dazu tippt ihr zunächst auf euren Charakter, dann auf die Fähigkeit „Erkunden“ und dann auf eines der fünf „Erkunden“-Felder auf dem Spielplan. Um euch zu merken, wo sich welcher Gegenstand befindet, legt die entsprechenden Marker an der genannten Stelle auf den Spielplan.

Allgemein Erkunden

Ihr bekommt zufällige Informationen und könnt somit nicht aussuchen, was ihr erkunden möchtet. Dafür ist es aber wahrscheinlich, dass ihr mehr Informationen bekommt als bei den anderen Feldern.

Schlösser Erkunden

Neben der Eingangstüre sind weitere 5 Türen der Bank verschlossen. Mit Hilfe dieses Feldes erfahrt ihr, welche Türen das sind. Der Stift sagt euch, wohin ihr welchen

Schloss-Marker legen sollt (auf die Zahl auf dem Marker achten!).

Wegepunkte Erkunden

Der Wächter folgt bei seinem nächtlichen Rundgang durch die Bank einem festen Kurs, der aus 6 Wegepunkten besteht (A-F). Mit diesem Symbol erfahrt ihr, wo sich diese Wegepunkte befinden, und könnt so den Weg des Wächters voraussehen. Legt den entsprechenden Marker für den Wegepunkt in den genannten Raum.

Alarmanlagen Erkunden

Drei der 5 Gänge in der Bank sind durch Alarmanlagen gesichert. Zu jeder Alarmanlage gibt es eine Konsole in einem anderen Raum, über die die Anlage abgeschaltet werden kann.

Mit diesem Feld erfahrt ihr, wo sich die Alarmanlagen und deren Konsolen befinden. Legt die genannte Alarmanlage oder Konsole in den entsprechenden Raum. Die Alarmanlagen befinden sich immer in den Gängen.

Nieten Erkunden

Der Tresor wird durch eine dreistellige Zahlenkombination gesichert. Jede Zahl kommt genau einmal in der Kombination vor. Die Mitarbeiter der Bank haben sich Notizen gemacht, welche Zahlen nicht in der Kombination vorkommen. Hier erfahrt ihr, wo sich die Notizen befinden. Wenn ihr später in der Ausführungs-Phase einen Raum mit einer Notiz betretet, erfahrt ihr, welche Zahl auf der Notiz steht. So könnt ihr herausfinden, welche Zahlen nicht in der Kombination vorkommen.

Legt jeweils eines der Nieten-Plättchen in den genannten Raum. Wenn ihr später im Coup erfahrt, um welche Zahl es sich handelt, könnt ihr euch den Nieten-Marker nehmen und damit die gefundene Zahl auf dem Zahlenstreifen unterhalb der Bank abdecken.

Tip: Es ist wichtig, die Bank sehr genau zu erkunden, bevor ihr in euren Coup startet. Achtet darauf, dass jeder Spieler seine Aufgabe kennt und die dazu nötigen Fähigkeiten hat.

Ende der Vorbereitungs-Phase

Wenn ihr glaubt, genug über die Bank zu wissen und alle Fähigkeiten erlernt habt, die ihr für die Ausführung braucht, könnt ihr die Vorbereitungs-Phase beenden und in die Ausführungs-Phase starten. Dazu tippt ihr auf das blaue „Go!“-Zeichen vor der Bank. Sollten noch Aktionen aus der Vorbereitungs-Phase laufen, werden diese ergebnislos abgebrochen.

Stellt nun alle eure Spielerfiguren auf das Feld vor der Bank, es sei denn ihr habt einen Plan geschmiedet, bei dem ihr einen anderen Startpunkt habt. Dann positioniert eure Spielerfigur entsprechend der Angabe auf dem Plan.

5. Aktionen während der Ausführungs-Phase

Mit dem Start der Ausführungs-Phase wird es ernst: Jetzt wollt ihr in den Tresor kommen. Auch der Wächter startet jetzt seinen nächtlichen Rundgang. Folgende Aktionen könnt ihr durchführen, wenn ihr die jeweilige Fähigkeit während der Planungs-Phase gelernt habt:



Gehen



Rennen



Schleichen



Klettern



Schlösser



Elektronik



Tresor – Kombination



Tresor – 1. Ziffer

Außerdem könnt ihr in der Ausführungs-Phase die Pläne ausführen, die ihr in der Vorbereitungs-Phase geschmiedet habt.



Gehen

Mit der Aktion „Gehen“ kann der Spieler einen angrenzenden Raum betreten. Tippt dazu auf euren Charakter, dann auf das Symbol „Gehen“ auf eurer Charakterkarte und danach auf den Raum, den ihr betreten wollt. Die Spielfigur wird sofort in den Raum gestellt – auch wenn der Spieler erst nach Ablauf der Zeit dort vollständig ankommt.

Angrenzend sind alle Räume, die durch eine Tür (auf dem Plan gelb markiert) verbunden sind. Im Treppenhaus kann mit einem Schritt die Treppe hinauf oder hinunter gelaufen werden. Der Lift braucht einen Schritt pro Stockwerk, er wird auch mit einem Schritt betreten oder verlassen. Der Liftschacht kann mit einem Schritt von Gang 1 oder Gang 4 erreicht werden. Durch eine verschlossene Tür kann natürlich nicht gegangen werden.

Sollte sich in dem Raum eine Niete befinden, verrät euch der tiptoi nach dem Ankommen im Raum die Zahl, die ihr ausschließen könnt.

Betritt ein Spieler einen Raum, in dem sich der Wächter oder eine Alarmanlage befindet, ist das Spiel sofort verloren.



Rennen

Die Aktion „Rennen“ entspricht der Aktion „Gehen“, jedoch kann hier ein Spieler zwei Schritte zurücklegen, sich also in einem Zug durch zwei Räume bewegen. Ein Spieler kann nicht zweimal hintereinander rennen, d.h. er muss nach dem Rennen eine andere Aktion durchführen.



Schleichen

Die Aktion „Schleichen“ entspricht der Aktion „Gehen“, jedoch stellt der Spieler seine Figur auf den grünen Kreis im Raum. Der Spieler ist nun versteckt und wird nicht vom Wächter erwischt, wenn dieser denselben Raum betritt. Ein Spieler darf sogar in den Raum schleichen, in dem der Wächter gerade steht. Startet der versteckte Spieler eine andere Aktion, während sich der Wächter noch in dem gleichen Raum befindet, wird er vom Wächter entdeckt und das Spiel ist verloren.



Klettern

Es gibt zwei Verbindungen, die mit der Aktion „Klettern“ überwunden werden können. Zum einen kann ein Spieler zwischen Gang 1 und Gang 2 über das Dach wechseln. Zum anderen gibt es eine Verbindung zwischen Obergeschoss und Keller, die durch den Liftschacht führt. Außerdem gibt es mehrere Pläne, die die Fähigkeit „Klettern“ notwendig machen. Um die Aktion „Klettern“ durchzuführen tippt zunächst auf euren Charakter, dann auf das Symbol „Klettern“ und danach auf den Raum, den ihr erreichen wollt.



Schlösser

Mit der Aktion „Schlösser“ können Schlösser geknackt werden. Nach Ablauf der Zeit ist das Schloss offen und der Marker wird vom Spielplan entfernt. Schlösser können immer von beiden Seiten der Türe aus geknackt werden. Um ein Schloss zu knacken, tippt zuerst auf euren Charakter, dann auf die Fähigkeit „Schlösser“ und dann auf das Schloss, das ihr öffnen wollt.

Wenn ihr ein Schloss geöffnet habt, müsst ihr den geöffneten Raum erst noch betreten. Die Aktion „Schlösser“ öffnet lediglich die Tür.



Elektronik

Mit der Aktion „Elektronik“ kann ein Spieler, der an einer Konsole steht, die entsprechende Alarmanlage ausschalten. Nach Ablauf der Zeit wird die Alarmanlage samt Konsole einfach vom Spielplan entfernt und der betreffende Gang kann nun gefahrlos betreten werden. Dabei kann mit der Konsole A nur die Alarmanlage A ausgeschaltet werden, mit der Konsole B nur die Alarmanlage B und mit der Konsole C nur die Alarmanlage C. Um eine Alarmanlage auszuschalten tippt auf euren Charakter, danach auf das Symbol „Elektronik“ und zuletzt auf die entsprechende Konsole.



Tresor - Kombination

Für die Aktion „Tresor“ muss ein Spieler vor der Tresortüre stehen. Er kann nun eine dreistellige Kombination aus Zahlen eingeben. Die Kombination wird mit dem tiptoi auf der Zahlenleiste eingestellt. Tippt dazu zunächst auf euren Charakter, dann auf das Symbol „Tresor-Kombination“ und dann auf die drei Ziffern in der entsprechenden Reihenfolge. Nach Ablauf der Zeit bekommt der Spieler die Rückmeldung, ob die Kombination richtig war oder nicht. Auch die Reihenfolge der Zahlen ist hierbei entscheidend. Nach einem erfolgreichen Versuch ist die Tresortüre offen und die Spieler können den Tresor betreten.



Tresor – 1. Zahl

Auch für diese Aktion muss der Spieler vor der Tresortüre stehen. Tippt zunächst auf euren Charakter, dann auf das Symbol „Tresor – 1. Zahl“ und dann auf die Tresortüre. Ihr untersucht nun die Türe nach Hinweisen. Nach Ablauf der Zeit bekommt ihr die 1. Zahl der Kombination genannt. Legt den Ziffer-Marker unter die entsprechende Zahl der Zahlenleiste.

Hinweis: Wenn die 1. Zahl und alle Niete bekannt sind, gibt es nur noch zwei Möglichkeiten für die Kombination.

Tipp: Auf jeder eurer Spielerkarten befindet sich ein Info-Symbol. Falls ihr nicht mehr wisst, wo sich euer Charakter befindet, tippt auf das Info-Zeichen und dann auf euren Charakter. Falls ihr nicht mehr wisst, wo ein gefundenes Objekt hingehört, tippt auf das Info-Zeichen und dann auf das Objekt. Wenn ihr nicht mehr wisst, welche Niete ihr schon gefunden habt, tippt auf das Info-Zeichen und dann auf die Tresortüre. Und wenn ihr wissen wollt, was ein Plan bewirkt, tippt zunächst auf das Info-Zeichen und dann auf die Plankarte. So könnt ihr jederzeit den aktuellen Spielstand nachvollziehen.

6. Aktionen des Wächters während des Coups

Auch der Wächter bewegt sich während des Coups. Er wird vom Stift gesteuert und folgt dabei einer festen Route (Wegepunkte). Der Wächter führt immer die Aktion „Gehen“ aus; er kann nicht rennen, schleichen oder klettern. Er nimmt immer den kürzesten Weg von einem Wegepunkt zum nächsten und durchläuft alle Räume auf diesem Weg. tiptoi sagt jedes Mal Bescheid, wenn der Wächter einen Raum betritt. Setzt nun die Wächterfigur in den genannten Raum. Anhand der Wegepunkte könnt ihr vorhersehen, welchen Raum der Wächter als nächstes betritt.

Betritt der Wächter einen Raum, in dem sich ein nicht versteckter Spieler befindet, ist das Spiel sofort verloren.

7. Spielende

Das Spiel endet, wenn sich alle Mitspieler im Tresor befinden. Dann habt ihr es dem Bankdirektor gezeigt und könnt euch sicher sein, dass ihr den Auftrag bekommt.

Sollten sich in der vorgegebenen Zeit nicht alle Mitspieler im Tresor befinden, habt ihr leider verloren, und der Auftrag geht an eine andere Sicherheitsfirma.



© 2013 Ravensburger Spieleverlag
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
Ravensburger Spieleverlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com
www.tiptoi.de