

# CRACK IT



*In einer Stadt der Diebe bekommt derjenige die Beute, der am schnellsten zuschlägt. Viele werden versuchen, in die Geschichte einzugehen, indem sie jeden Safe in der Stadt plündern, nur um dann festzustellen, dass am Ende der Jäger zum Gejagten geworden ist. Als Herausforderer brauchst du deinen Verstand, um die Kombination der Tresore deiner Rivalen zu knacken und gleichzeitig deine eigene zu schützen. Drehe das Rad, bis du "Klick" hörst.*

*Am Ende wird nur einer den Ruhm erlangen.*

*Wirst du der König der Diebe werden?*

**CRACK IT** ist ein Spiel für 2 bis 5 Spieler, die in die Rolle eines Tresorknackers schlüpfen und versuchen, die Kombinationen ihrer Rivalen zu entdecken, während sie ihre eigene Kombination schützen.

## SPIELMATERIAL

- 95 Karten, aufgeteilt in **30 Kombinationskarten** (A), **64 Ressourckarten** (B) und **1 Gewinnerkarte** (C).
- 24 Plättchen, aufgeteilt in 16 Infamieplättchen (D) und 8 Prestigeplättchen (E).
- Dieses Regelwerk.



(A)



(B)



(C)

(D)



(E)



## SPIELIDEE

Versuche, die Tresorkombinationen deiner Konkurrenten zu entdecken, indem du die verschiedenen dir zur Verfügung stehenden Mittel einsetzt: **Zahlenkarten**, um jede Zahl der Kombination einzugrenzen, **Aktionskarten**, um deine Aufgabe zu erleichtern, und **Verbotskarten**, um zu verhindern, dass die anderen Diebe versuchen, deinen eigenen Safe zu knacken.

## VORBEREITUNG

Die **Kombinations-** und **Ressourcenkarten** mischen und in 2 getrennten Stapeln auf den Tisch legen.

Spielmodus auswählen: **König der Diebe** (einfach; empfohlen für 2-4 Spieler) oder **König der Tresore** (fortgeschritten; empfohlen für 3-5 Spieler).



Verteile 3 Kombinationskarten an jeden Spieler. **Die Kombinationskarten sind von 0 bis 9 nummeriert.** Jeder Spieler kann sich die Karten ansehen und sie verdeckt in beliebiger Reihenfolge vor sich ablegen. Diese Reihenfolge, von links nach rechts, ist die Tresorkombination des jeweiligen Spielers. Sie darf keinem anderen Spielern gezeigt werden! Verteile 5 Karten vom Ressourcenstapel an jeden Spieler. Der erste Spieler, der "**KLICK**" sagt, darf anfangen.

## SPIELZUG

Wenn du am Zug bist, kannst du wählen zwischen:

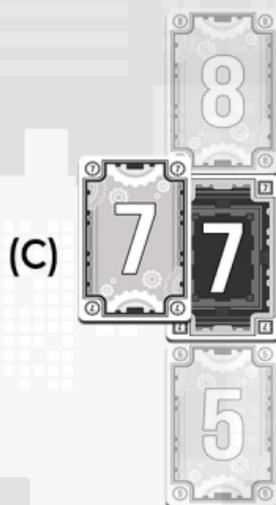
- Lege eine beliebige Anzahl von Karten aus deiner Hand ab.
- Ressourcen aus deiner Hand verwenden, in beliebiger Reihenfolge: Du kannst eine Zahl mit einer **Zahlenkarte** eingrenzen und/oder spezielle Tätigkeiten mit einer **beliebigen Anzahl von Aktionskarten** erfüllen.

## EINGRENZEN

Normalerweise kannst du nur **einmal pro Zug** versuchen, eine Zahl aus einer beliebigen gegnerischen Kombination einzuschränken. Wähle einen Gegner aus und setze eine Zahlenkarte (mit den Zahlen 0-9) gegen die erste nicht aufgedeckte Zahl (von links beginnend) seiner Kombination ein. Der Gegner muss sich dann heimlich seine Kombinationskarte ansehen und eine der folgenden Aktionen durchführen:



- Wenn die ausgespielte Karte **größer** als seine Zahl ist, so legt er diese Zahlenkarte **oberhalb** seiner Kombinationskarte auf den Tisch (A).
- Wenn die ausgespielte Karte **kleiner** als seine Zahl ist, so legt er die Zahlenkarte **unterhalb** seiner Kombinationskarte (B).
- Wenn die ausgespielte Karte seiner Zahl **genau entspricht**, muss er laut **"KLICK"** sagen und die Kombinationskarte aufdecken, da die Nummer damit *geknackt* wurde. Zudem werden alle Zahlenkarten, mit denen die Zahl herausgefunden wurde, auf den Ablagestapel gelegt (C).



Die Zahlenkarten, die im Folgenden ausgespielt werden, werden auf die bereits ausgespielten Zahlenkarten gelegt (entweder unterhalb oder oberhalb der Kombinationskarte, je nachdem, ob sie höher oder niedriger als diese sind), um die Kombinationszahl immer weiter einzugrenzen bis sie schließlich geknackt wird.

**Perfekt eingegrenzte Zahl:** Wenn du eine Zahl der Kombination so eingegrenzt hast, dass es nur noch einen möglichen Wert für diese Zahl gibt, so kannst du die entsprechende Zahl laut aussprechen und die Karte somit aufdecken - genauso als hättest du sie mit Hilfe einer Zahlenkarte genau getroffen ("KLICK").

## AKTIONEN

Du kannst pro Zug **so viele Aktionskarten einsetzen, wie du möchtest und hast**. Du kannst sie jederzeit während deines Zuges einsetzen. Aktionskarten sind Tricks, mit denen du dir bestimmte Vorteile verschaffen oder deine Gegner ärgern kannst. Nachdem du sie benutzt hast, musst du sie auf den Ablagestapel legen (*Ausnahme: Sperren*). Die folgenden Aktionen sind möglich:



**Tippen:** Schau den Ablagestapel oder wahlweise die Karten eines anderen Spielers durch und suche dir eine Zahlenkarte deiner Wahl aus. Im letzten Fall, muss der andere Spieler dir heimlich alle Zahlenkarten seiner Hand zeigen. Die gewählte Karte muss sofort ausgespielt werden, mit dem Ziel, eine Kombinationskarte eines beliebigen Rivalen einzugrenzen.

*Diese Aktion ist eine Ausnahme von der Regel, dass man nur einmal pro Runde die Zahl einer Kombination eingrenzen kann.*

Wenn es keine Zahlenkarte gibt, weder im Ablagestapel noch in der Hand des gewählten Spielers, so bleibt die *Tippkarte* ohne Wirkung und wird auf den Ablagestapel abgelegt. Wenn die Zahlenkarte (egal ob sie vom Ablagestapel oder vom Gegner kommt) nicht gespielt werden kann, muss sowohl die *Tippkarte* als auch die gewählte Zahlenkarte auf den Ablagestapel abgeworfen werden.



**Sperren:** Blockiert die erste aufgedeckte Zahl der Kombination (von links beginnend) eines beliebigen Gegners. Lege die *Sperrkarte* oben auf die Kombinationszahl (sie kommt anders als die weiteren Ressourcenkarten beim Ausspielen nicht auf den Ablagestapel). Eine gesperrte Zahl kann nicht mehr zurückgesetzt werden.



**Zurücksetzen:** Ersetzt die, von rechts beginnend, erste aufgedeckte Zahl deiner eigenen Kombination durch eine neue vom Kombinationsstapel. Lege diese verdeckt an dieselbe Stelle. Die vorherige Kombinationskarte wird aus dem Spiel genommen. *Achtung: Die Gegner müssen diese Zahl erneut knacken, bevor sie sich an die restlichen Kombinationszahlen machen können.*



**CRACK IT:** Knackt automatisch die erste unentdeckte Zahl (von links beginnend) eines beliebigen **Mitspielers**. Diese Karte verursacht keinen **KLICK** und nach ihrem Einsatz **endet der Zug automatisch**.



**Master CRACK IT:** Knackt automatisch die erste unentdeckte Zahl (von links beginnend) aller **Mitspieler**. Diese Karte verursacht keinen **KLICK** und nach ihrem Einsatz **endet der Zug automatisch**.

## VERBOTSKARTEN

*Verbotskarten* werden nicht als Aktionen während deines Spielzuges gespielt, sondern als Unterbrechungen der Aktionen eines Mitspielers. Sie können also gegen jedwede Aktion eingesetzt werden - **gleich nachdem ein Gegner die entsprechende Aktionskarte ausspielt** - und stoppen sofort deren Ausführung. Ein Verbot kann auch gegen andere Verbotskarten eingesetzt werden und so eine Reihe von Verboten auslösen. Aber Vorsicht: Wenn du einem Mitspieler eine Aktion verbietest, so kann dieser wiederum auch direkt, dann auch innerhalb seines Zuges, eine Verbotskarte nachlegen und so eine Reihe von Verboten auslösen. *Achtung: Wenn du eine Verbotskarte außerhalb deines Zuges einsetzt, darfst du bis zum Ende deines nächsten Zuges keine neue Karte ziehen, um sie zu ersetzen. Verwalte deine Hand sorgfältig.*



*Tippen, Sperren, Zurücksetzen* und *CRACK IT*-Aktionen können mit einer Verbotskarte vollständig aufgehoben werden, während das Ausspielen des *Master CRACK IT* individuell von jedem Spieler per Verbotskarte aufgehoben werden muss.

## ENDE DES SPIELZUGES

Sobald du die Ressourcenkarten, die du für diesen Spielzug gewählt hast, angewendet oder abgeworfen hast, ziehst du Karten vom Ressourcenstapel nach, bis du wieder 5 Karten auf der Hand hast. Wenn der Ressourcenstapel aufgebraucht ist, mischst du den Ablagestapel und bildest einen neuen Ressourcenstapel. Der Spieler zu deiner Linken ist an der Reihe.

## KLICK

Wenn es dir gelingt, eine Zahl der Kombination eines Mitspielers zu knacken, entweder mit einer Zahlenkarte oder indem die Zahl perfekt eingegrenzt wird, so sagt dieser Mitspieler laut "**KLICK**". Dieser Erfolg erlaubt ausnahmsweise **eine zusätzliche Zahlenkarte auf die nächste Kombinationszahl desselben Gegners auszuspielen**. Diese zusätzliche Zahlenkarte kann nur gespielt werden, wenn der Gegner noch über eine unentdeckte Kombinationszahl verfügt.

*Wichtig: Ein **KLICK** wird nur dann ausgelöst, wenn man mit einer Zahlenkarte eine Zahl genau trifft oder wenn man die Zahl perfekt eingrenzt. CRACK IT- und Master CRACK IT-Karten verursachen keinen **KLICK**.*

Wenn du die dritte Zahl der Kombination eines Gegners aufdeckst, ist sein Tresor damit geöffnet und seine Kombination kann nicht mehr zurückgesetzt werden.

## SPIELMODI UND SPIELENDEN

**CRACK IT** hat zwei Spielmodi. Sie haben die gleichen Mechanismen wie oben beschrieben, unterscheiden sich aber in ihren Zielen. Beide können von einer beliebigen Anzahl von Spielern gespielt werden, aber für mehr Spielspaß geben wir euch unsere Empfehlungen.

### KÖNIG DER DIEBE

**BASISMODUS - EMPFOHLEN FÜR 2 BIS 4 SPIELER**

*In diesem Spielmodus wetteifern die Spieler darum, der beste Dieb der Stadt zu sein.*

Um in diesem Modus zu gewinnen, musst du der letzte Dieb sein, bei dem noch mindestens eine Zahl der Kombination nicht geknackt wurde.

Diejenigen Spieler, deren Kombination während des Spieles geknackt wurde, scheiden für den Rest des Spieles aus. Der letzte Dieb, dessen Kombination nicht oder nicht vollends aufgedeckt wurde, wird zum König der Diebe ernannt und erhält die **Gewinnerkarte**, mit der du deine Konkurrenten vor Neid erblassen lässt.

**Finales Duell (Sonderregel für Spiele mit 3 oder mehr Spielern):** Wenn in diesem Spielmodus nur noch 2 Spieler übrig sind, können keine *Zurücksetzkarten* gespielt werden, um die Kombinationszahlen zurückzusetzen. Dadurch wird das letzte Duell schneller und spannender.

## KÖNIG DER TRESORE

FORTGESCHRITTENER MODUS – EMPFOHLEN FÜR 3 BIS 5 SPIELER

*In diesem Spielmodus treten Diebe gegeneinander an, um den Ruf des "geschicktesten Diebes" zu erlangen, indem sie Tresore öffnen.*

Um diesen Modus zu spielen, benötigen Sie die roten *Prestigeplättchen* und die schwarzen *Infamieplättchen*. Verteile 3 *Infamieplättchen* an jeden Spieler und lege die restlichen Plättchen neben die *Prestigeplättchen* in die Tischmitte.

Es werden **zwei Partien** nach dem Basisprinzip von **CRACK IT** gespielt, wobei folgende Änderungen vorgenommen werden:

- ❑ Wenn du eine Zahl aus der Kombination eines beliebigen Gegners knackst, legst du eines deiner *Infamieplättchen* in die Tischmitte zurück (falls du welche hast).
- ❑ Wenn jemand eine *Sperrkarte* auf eine deiner Zahlen ausspielt, nimmst du ein *Infamieplättchen* aus der Tischmitte.
- ❑ Wenn du den Tresor eines Rivalen öffnest (also die letzte Zahl seiner Kombination entdeckst), nimmst du dir ein *Prestigeplättchen* aus der Tischmitte, **legst aber in diesem Fall kein *Infamieplättchen* in die Tischmitte zurück.**
- ❑ Wenn jemand deinen Tresor öffnet (also die letzte Zahl deiner Kombination herausfindet), nimmst du dir ein *Infamieplättchen* aus der Tischmitte. Du kannst jedoch trotzdem weiterspielen, um die Kombinationen anderer Spieler aufzudecken und Ziel von *Sperrkarten* zu sein, **kannst aber keine *Zurücksetzkarten* auf deine Kombinationskarten ausspielen.**
- ❑ Wenn du am Ende des Spiels der letzte Dieb bist, darfst du eines deiner *Infamieplättchen* ablegen (falls du welche hast).

Für das zweite Spiel werden die Kartenstapel gemischt und jedem Spieler neue Kombinations- und Ressourcenkarten ausgeteilt, wobei die im ersten Spiel erworbenen *Prestige- und Infamieplättchen* behalten werden.

Am Ende des zweiten Spiels zählt jeder Spieler seine Punkte: ***Prestigeplättchen* bringen 2 Punkte ein, *Infamieplättchen* ziehen 1 Punkt ab.** Der Dieb mit der höchsten Punktzahl wird zum König der Tresore ernannt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten *Prestigeplättchen*. Bleibt der Gleichstand bestehen, teilen sich die entsprechenden Spieler den Sieg. Der siegreiche Dieb oder die siegreichen Diebe erhalten die **Gewinnerkarte**.

## CREDITS

### Entwurf:

Aaron Campos + Ignasi Lausín

### Illustration:

Ignasi Lausín

### Layout:

Eitel Saavedra

### Übersetzung auf Deutsch:

Dominik Ley

### Ausgabe:

FRH Factory

### Druck:

Gràfiques Trema

### Vertrieb:

Enpeudejoc Edicions / V. Arenas



OTHER LANGUAGES



@enpeudejoc



enpeudejoc



enpeudejocedicions.com



@frhfactory



frhfactory.com



**FRH**  
FACTORY