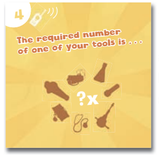
Clue Cards and Expert Scenarios

1
The boss names one tool that is needed.
Example: "You need the tool dynamite."

2
The boss names one tool that is not needed (any more).
Example: "You don't need the tool flashlight."

3
The boss gives the total number of different types of tools.
Example: "You need 2 different types of tools."



4
The boss gives the total number of a required tool.
Example: "The required number of one of your tools is 3."

5
The boss says how many tools are still missing.
Example: "You still need 5 tools."

6
The boss shows the crew members which tools are in the alarm stack and puts them back afterwards.

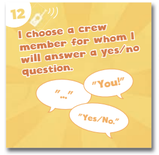
7
The boss says for how many types of tools, which are openly displayed, more tools are required.
Example: "More tools are required for 2 types of tools that have already been played."

8
All crew members show one of their tools at the same time. Then the boss says how many tools of this choice are needed.
Example: "2 of them are required."

9
All crew members show one of their tools at the same time. Then the boss points at one of them. The crew members must figure out for themselves what this choice means.

10
The boss names one tool group, from which at least one tool is required.
Example: "You need the tool group Heavy equipment."

11
Everyone has a look at the tools of one crew member. Then that crew member follows the instruction of the boss.
Example: "Exchange your cards."



12
A crew member asks the boss a smart yes-no question, which he answers.
Example: "Are more tools required for those types that have already been played?" Boss: "No."

13
All crew members turn a hand card of their choice to reveal it. This card remains in this position until it is played or exchanged.

14
Clockwise the crew members pass a tool face down and say „play" or „don`t play".
Everyone may later decide not to follow this hint.

15
Everyone says one word.
Example:
The boss says: "Ram."
1. crew member says: "2."
2. crew member says: "Exchange."
3. crew members says: "None."

16
The crew members can speak freely while the boss is only listening.
The boss makes sure that the discussion is not too long. Afterwards the crew member phase begins.

Scenario 4: „The experts"
Choose 6 clue cards without: 1-15-16

It´s been a long time since you were rookies! The police is of the same opinion and tries to follow you at any step.

Scenario 5: „The dead spot"
Choose 6 clue cards without: 1-15-16

Damn, bad reception!
You will run short of hints!
Now the boss has to act cleverly.

Scenario 6: „Red alert"
Choose 6 clue cards without: 1-15-16

Because you are unstoppable, the town equipped itself with the best alarm system. That is not a problem, is it?

Rob 'n Run Game Setup

1. Town / Game area
Place the 4 quarters around the escape route. Choose the side of the police station which matches your player count (icon top left) and place it on the right side.

2. Policeman and getaway car
They are placed on the matching squares of the escape route.

3. Safes
Deal 1 or 2 safes randomly and face down as indicated on all banks, casinos and museums. Afterwards there are 11 safes on the buildings. 5 additional safes form a safe stack. All other safes are not required for the game.

4. Gold
Place 3 gold bars at the bottom of the escape route. They are your starting resources. The other gold bars form the supply.

5. Boss, crew members and tool stack
The player with the darkest past is the boss. The boss uses the big getaway car as a screen. The other players are the crew members. The rubbish bin is placed in reach. Carefully shuffle the 56 tools together with the 5 bags (not for 2 players) to form the tool stack.

6. Choose or create a scenario
There are 6 predetermined scenarios. The difficulty of these scenarios rises quickly. In your first game we recommend to start with scenario 1: „The training". It is displayed at the bottom and set up on the right. Each scenario includes the following information:

a) Clue cards: The boss gets 6 clue cards as specified. The other 10 cards are not needed.
b) Dealer: The distribution of the 4 dealers (hydrants) onto the quarters.
c) Alarm cubes: The distribution of the alarm cubes on the police station (start from the bottom of the same coloured alarm system) and the escape route.

On the escape route starting from the getaway car the squares 1, 3, 5, 6 and 7 get occupied with cubes. These squares are marked with skid marks or oil spots.

Create your own scenario (more details in the rules)
When you have survived scenario 1 you may either play scenario 2 or you may create your own scenario:

a) Clue cards: Choose 6 clue cards freely (for 2 players without the clue cards 6, 9, 13, 14 and 16). *Variation: Each boss randomly draws 6 new clue cards before the robbery starts (difficult!).*
b) Dealers: Place the 4 dealers (hydrants) freely onto the 4 quarters.
c) Alarm cubes: Place the cubes on the marked squares like in one of the 3 scenarios at the bottom. Choose their colours as you want.

7. Preparation of the first robbery
The game may now start with the preparation of the first robbery. The boss chooses a building and puts its safes behind the screen. The boss takes their 6 clue cards and displays as many of them face up as the yellow alarm system indicates. The crew members each draw as many tools from the stack as the green alarm system indicates. Have a nice time as robbers!

Scenario 1: „The training"
Clue cards: 1-2-3-4-5-6 (for 2 players: 1-2-3-4-5-8)

It is time to test your abilities as robbers!
This might go wrong!

Scenario 2: „The next robbery"
Clue cards: 1-3-4-7-8-9 (for 2 players: 1-3-4-7-8-11)

Have you completed the training?
The second job is more difficult

Scenario 3: „Empty pockets"
Clue cards: 2-6-7-10-11-12 (for 2 players: 2-5-7-10-11-12)

Bad times, you are short of tools!
Can you handle the new challange?

Hinweise und Profi Szenarien

1
Der Boss nennt genau ein Werkzeug, das benötigt wird.
Beispiel: *„Ihr braucht das Werkzeug Dynamit."*

2
Der Boss nennt genau ein Werkzeug, das nicht (mehr) benötigt wird.
Beispiel: *„Ihr braucht das Werkzeug Taschenlampe nicht."*

3
Der Boss nennt die Gesamtzahl der verschiedenen Werkzeugarten, die benötigt werden.
Beispiel: *„Ihr braucht insgesamt 2 verschiedene Werkzeugarten."*

4
Der Boss nennt für ein Werkzeug die Anzahl in der es benötigt wird.
Beispiel: *„Es gibt mindestens ein Werkzeug, das ihr genau 3-mal benötigt."*

5
Der Boss sagt, wie viele Werkzeuge noch fehlen.
Beispiel: *„Ihr braucht noch 5 Werkzeuge."*

6
Der Boss zeigt den Komplizen alle Werkzeuge des Alarmstapels und legt sie danach wieder verdeckt zurück.

7
Der Boss sagt für wie viele der bereits offen ausliegenden Werkzeugarten er weitere benötigt.
Beispiel: *„Für 2 ausliegende Werkzeugarten benötigt ihr weitere Karten."*

8
Alle Komplizen zeigen gleichzeitig eines ihrer Werkzeuge. Danach teilt der Boss ihnen mit, wie viele Werkzeuge von dieser Auswahl benötigt werden. ***Beispiel:*** *„2 Werkzeuge werden benötigt."*

9
Alle Komplizen zeigen gleichzeitig eines ihrer Werkzeuge. Dann zeigt der Boss auf einen der Komplizen bzw. dessen Werkzeug.
Die Komplizen interpretieren diese Geste jeder für sich.

10
Der Boss nennt eine Werkzeuggruppe, aus der mindestens eine Werkzeugart benötigt wird.
Beispiel: *„Ihr braucht die Werkzeuggruppe Schweres Geschütz.*

11
Alle Spieler sehen die offengelegten Werkzeuge eines Komplizen. Dann befolgt der Komplize die Anweisung des Bosses („Tauschen" oder „Nicht tauschen").
Beispiel: *„Tausche die Karten."*

12
Ein Komplize stellt dem Boss eine pfiffige Ja-Nein-Frage, die dieser dann beantwortet.
Beispiel: *„Brauchst du von den bereits ausliegenden Werkzeugen noch weitere?" Boss: „Nein."*

13
Alle Komplizen drehen eine Handkarte ihrer Wahl für alle sichtbar um. Diese Karte bleibt so lange in umgedrehter Position, bis sie gespielt oder getauscht wird.

14
Die Komplizen geben sich reihum verdeckt ein Werkzeug ihrer Wahl und teilen dabei mit, ob es gespielt werden soll oder nicht. Dieser Tipp ist nicht bindend.

15
Jeder sagt reihum ein Wort.
Beispiel:
Der Boss sagt: „Rammbock."
1. Komplize sagt: „Zwei.",
2. Komplize sagt: „Tauschen."
3. Komplize sagt: „Säure."

16
Die Komplizen dürfen über alles reden.

Der Boss darf nur zuhören.

Der Boss achtet darauf, dass die Diskussion nicht allzu lange dauert. Danach beginnt die Komplizenphase.

Szenario 4: „Die Profis"
6 Hinweise auswählen, ohne: 1-15-16

Ihr seid schon lange keine Anfänger mehr!
Das sieht auch die Polizei so und hat ihre Präsenz in der Stadt erhöht.

Szenario 5: „Das Funkloch"
6 Hinweise auswählen, ohne: 1-15-16

Mist, schlechter Empfang!
Hier werden schon bald die Hinweise knapp.
Jetzt muss der Boss clever agieren.

Szenario 6: „Alarmstufe rot"
6 Hinweise auswählen, ohne: 1-15-16

Da ihr nicht zu stoppen seid, rüstet sich die Stadt mit den modernsten Alarmanlagen aus.
Das ist doch kein Problem, oder?

Rob 'n Run Spielaufbau

1. Stadt / Spielplan
Legt die 4 Stadtviertel um den Fluchtweg herum. Wählt die der Spielerzahl entsprechende Seite der Polizeiwachen (Aufdruck links oben) und platziert sie daneben.

2. Spielfiguren
Der Polizist und das Fluchtauto werden auf das jeweilige Startfeld des Fluchtweges gestellt.

3. Tresore
Verteilt zufällig je nach Abbildung 1 oder 2 Tresore verdeckt auf alle Banken, Casinos und Museen. Danach liegen insgesamt 11 Tresore auf den Gebäuden. Bildet aus 5 weiteren Tresoren einen verdeckten Tresorstapel und legt ihn bereit. Die restlichen Tresore werden nicht benötigt.

4. Gold
Legt 3 Goldbarren als Startkapital unten auf den Fluchtweg. Das restliche Gold bildet den Vorrat.

5. Boss und Komplizen
Der Spieler mit der dunkelsten Vergangenheit wird Boss und erhält den großen Fluchtwagen als Sichtschutz. Alle anderen Mitspieler sind seine Komplizen. Die Mülltonne wird in Reichweite der Komplizen platziert. Die 56 Werkzeuge bilden gemeinsam mit den 5 Sporttaschen (nicht bei 2 Spielern) den gut gemischten Werkzeugstapel.

6. Szenario wählen
Es gibt 6 vorgegebene Szenarien. Die Szenarien steigen in ihrer Schwierigkeit schnell an. Im ersten Spiel empfehlen wir mit Szenario 1: „Das Training" zu beginnen. Es ist unten abgebildet und rechts beispielhaft aufgebaut. Die einzelnen Szenarien enthalten die folgenden Informationen:

a) **Hinweise**: Die 6 Hinweise, die der Boss erhält. Die übrigen 10 Hinweise werden nicht benötigt.
b) **Informanten**: Die Verteilung der 4 Informanten (Hydranten) auf die Stadtviertel.
c) **Alarmwürfel**: Die Verteilung der Würfel auf die Polizeiwache (stets von unten auf die jeweils gleichfarbige Alarmanlage) und den Fluchtweg.

Auf dem Fluchtweg werden vom Startfeld der Räuber beginnend die Felder 1, 3, 5, 6 und 7 mit Würfeln belegt. Sie sind an den Reifenspuren bzw. Ölflecken zu erkennen.

Eigenes Szenario erstellen (Kurzfassung)
Wenn ihr Szenario 1 geschafft habt könnt ihr mit Szenario 2 weitermachen oder ein eigenes Szenario erstellen:

a) Hinweise: Wählt 6 Hinweise frei aus (für 2 Spieler ohne die Hinweise 6, 9, 13, 14 und 16).
Variante: Jeder Boss zieht vor jedem Raubzug zufällig 6 neue Hinweise (schwierig!).
b) Informanten: Platziert die 4 Informanten (Hydranten) nach eurer Wahl auf die 4 Stadtviertel.
c) Alarmwürfel: Platziert die Würfel z.B wie in den unten abgebildeten vorgegebenen Szenarien, wählt die Farben selber aus.

7. Vorbereitung des ersten Raubes
Das Spiel kann nun, wie in der Spielregel beschrieben, mit der Vorbereitung des ersten Raubzuges beginnen. Der Boss wählt die Tresore eines Gebäudes und legt sie hinter seinen Sichtschirm. Er erhält die 6 Hinweiskarten und legt davon soviele offen vor sich aus, wie es die gelbe Alarmanlage erlaubt. Die Komplizen erhalten verdeckt soviele Werkzeuge, wie es die grüne Alarmanlage angibt. Viel Spaß!

Szenario 1: „Das Training"
Hinweise: 1-2-3-4-5-6 (für 2 Spieler: 1-2-3-4-5-8)

Zeit eure Fähigkeiten als Räuber zu testen!
Das wird schon schiefgehen!

Szenario 2: „Der nächste Auftrag"
Hinweise: 1-3-4-7-8-9 (für 2 Spieler: 1-3-4-7-8-11)

Das Training habt ihr erfolgreich geschafft?
Der zweite Auftrag ist schon schwieriger.

Szenario 3: „Leere Taschen"
Hinweise: 2-6-7-10-11-12 (für 2 Spieler: 2-5-7-10-11-12)

Schlechte Zeiten, die Werkzeuge sind knapp!
Kommt ihr mit der neuen Situation zurecht?