



TKKG

Gangsterjagd

8-99

Helle Aufregung in der Millionenstadt

Ein Juwelendieb treibt sein Unwesen und hat schon mehrere Villen ausgeraubt! Auch Klößchens Familie bangt um die wertvollen Erbstücke, die im Haus des Schokoladen-Fabrikanten untergebracht sind.

Ein klarer Fall für TKKG:

Klößchen und Tim schleichen nachts heimlich aus dem Internat. Natürlich haben sie Gabi und Karl vorher verständigt. In zwei Teams begeben sie sich auf eine spannende Verfolgungsjagd – und selbst Gabis Hund Oskar ist mit von der Partie. Jetzt sind gute Absprache und vorausschauendes Denken gefragt:

**Schnappen sie den
Dieb oder kann er
TKKG entwischen?**



Ravensburger® Spiele
Nr. 20 349 9
Autor: Zoltan Labas
Illustration: Comicon S.L.
– nach Artworkvorlagen
von Reiner Stolte,
nach den Motiven von
Stefan Wolf, brodesign
Redaktion: Monika Gohl
Design: brodesign

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 3 Spielfiguren
(2 TKKG-Teams,
1 Gangster)
- 32 Zahlenchips
1 Chip Oskar
- 3 Gangsterchips
- 4 Juwelenchips

Ravensburger

Ziel des Spiels

TKKG gewinnen, wenn sie es schaffen, direkt auf das Feld des Gangsters zu gelangen oder ihn so zu umzingeln, dass er nicht mehr ziehen kann. **Der Gangster gewinnt**, wenn er alle Juwelen aus den vier Villen gestohlen hat.

Vorbereitung

Drückt alle **Chips** aus den Stanztafeln heraus. Puzzelt den Spielplan zusammen. Auf dem Plan seht ihr Felder mit und ohne Zahlen. Mischt die **Zahlenchips** und legt auf die vier gelb umrandeten Eckfelder je einen **verdeckt** hin. Deckt diese jeweils mit einem Juwelenchip ab. Alle anderen leeren Felder des Spielplans werden **offen** mit Zahlenchips belegt.

Entscheidet, wer im Spiel der **Gangster** sein möchte.

Er bekommt die drei quadratischen **Gangsterchips** und die **schwarze Figur**.

Wer **TKKG** spielt, erhält die **gelbe** und **weiße Figur** und den **Chip Oskar**.



TKKG



Gangster

Wenn ihr zu dritt seid, spielen zwei Spieler TKKG, beim Spiel zu viert spielen zwei Spieler den Gangster. Es sind aber immer alle drei Figuren im Spiel!



Spielverlauf

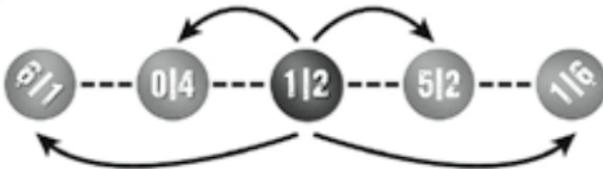
Startaufstellung:

1. Zu Beginn wird **ein TTKG Team** auf ein beliebiges Feld gestellt.
Wichtig: Die vier Eckfelder dürfen von TTKG und Hund Oskar im Spiel niemals betreten werden!
2. **Der Gangster** darf sich innerhalb des inneren Straßenquadrats ein Startfeld aussuchen (mit oder ohne Zahlenchip). **Aufgepasst!** Der Ganove sollte schon jetzt das Spielziel im Blick haben: Die Juwelen muss er immer mit genauer Punktzahl erreichen!
3. Zuletzt wird **das zweite TTKG Team** auf einem beliebigen Feld platziert.

Zugregeln:

- Ihr zieht abwechselnd. **Der Gangster beginnt**, dann eines der beiden TTKG Teams, dann wieder der Gangster, usw.
- Die Spieler dürfen sich offen beraten, wohin und mit welchem Team sie ziehen möchten.
- Die Zahlen unter der jeweiligen Figur geben an, wie weit sie entlang der weißen Linien in beliebiger Richtung ziehen darf. Oft stehen zwei Zahlen zur Auswahl. Überlegt und entscheidet, wohin ihr gehen möchtet.

Beispiel: Steht der Gangster auf dem Feld „1|2“, darf er einen oder zwei Schritte nach links oder rechts weitergehen.



Weitere Zugregeln:

- Die Figuren dürfen einander überspringen, aber es darf nur eine Figur auf einem Feld stehen. **Ausnahme:** Wenn der Gangster geschnappt wird, sind natürlich zwei Figuren auf einem Feld!
- Innerhalb eines Zuges sind nur geradeaus laufen oder abbiegen erlaubt. Hin- und Herziehen ist nicht gestattet.
- Die „0“ bedeutet, dass man stehen bleiben darf.

Hunde- und Gangsterchips

Wenn TKKG am Zug ist, dürfen sie – anstatt zu ziehen – Oskar auf ein beliebiges Feld legen (außer den Eckfeldern). Er bewacht dieses und darf vom Gangster nicht betreten werden. Wenn TKKG erneut an der Reihe sind, wird Oskar entfernt und sie ziehen sofort mit einer TKKG Figur. Oskar darf im Spiel beliebig oft eingesetzt werden.



Der Gangster darf die beiden Zahlen seines Feldes addieren oder subtrahieren und gleich entsprechend ziehen. Dieser Gangsterchip wird danach aus dem Spiel genommen.



Der Gangster darf zwei Zahlenchips tauschen, um seinen Verfolgern zu entkommen und anschließend ziehen. Es können auch Zahlenchips sein, die sich unter einer Spielfigur befinden. Der Gangsterchip wird danach aus dem Spiel genommen.



Juwelen stehlen

Landet der Gangster mit **genauer Punktzahl** auf einem Juwelenfeld, darf er sich die Beute schnappen und vor sich ablegen. Danach dreht er den darunterliegenden Zahlenchip um und ist gleich noch einmal am Zug.

Taktische Überlegungen

Der Gangster überlegt zum einen, wie er mit genauer Punktzahl zu den Juwelen gelangt. Zum anderen muss er ständig die beiden TKKG-Teams im Auge behalten, damit sie ihn nicht schnappen.

TKKG überlegen, mit welchem ihrer beiden Teams sie in dieser Runde vorwärts ziehen. Oder ist der Einsatz von Oskar sinnvoll? Wohin könnte der Gangster wohl als nächstes flüchten?

Bevor ihr mit eurer Figur loszieht, geht gedanklich eure verschiedenen Zugmöglichkeiten auf dem Plan durch und entscheidet euch für die taktisch beste. Ob Gangster oder TKKG – manchmal es ist gut, einen Partner an der Seite zu haben, mit dem man sich über seinen nächsten Spielzug beraten kann.

Ende des Spiels

Der Gangster gewinnt, sobald er alle vier Juwelenchips stehlen konnte.

TKKG gewinnen, wenn sie es schaffen, mit einem der Teams genau auf das Feld des Gangsters zu gelangen. Sie gewinnen auch, wenn sie den Gangster so in die Enge getrieben haben, dass er nicht mehr ziehen kann.

Gern dürft ihr in der nächsten Runde eure Rollen tauschen!



Profi-Variante

Noch taktischer wird das Spiel, wenn ihr zu Beginn die verdeckt gemischten Zahlenchips **nicht zufällig, sondern gut überlegt auslegt**. Im Wechsel (Gangster/TKKG) deckt ihr einen Chip nach dem anderen auf und wählt das leere Feld, auf dem ihr ihn ablegen möchtet.



© 2019 Ravensburger Spieleverlag
© 2019 Sony Music Entertainment Germany GmbH
TKKG® ist eine eingetragene Marke der
Sony Music Entertainment Germany GmbH
Weitere Infos zu TKKG auf www.tkkg.de

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com