

# DER PERFEKTE PLAN

Wie gut könnt ihr einbrechen?

## RAUB IM KUNST-MUSEUM

*Ein Spiel für alle Hobbyganoven ab 14 Jahren*

Ihr wartet auf euren nächsten Auftrag. Der Boss hat vor ein paar Tagen angedeutet, dass er an was Großem dran ist und euch am Montag anrufen wird. Derweil erreicht euch ein Paket mit einer Mappe, in der sich diverse Gegenstände befinden: **Karten, Lagepläne, ein Zeitungsartikel und Bargeld**. Was hat es damit auf sich? Da klingelt endlich das Telefon und ihr erhaltet neue Informationen! „Lotusblütenteich“, das ist also eure nächste Beute, euer nächster großer Coup!

### INHALT:

1 Polizei-Marker



47 Karten



weiteres Spielmaterial



2.000 € in 50-Euro-Scheinen

Außerdem benötigt ihr: Papier & Stifte für Notizen

## EUER AUFTRAG

Euer Auftrag ist es, das **berühmte Gemälde** „Lotusblütenteich“ von Claude Monet zu stehlen. Helfen werden euch dabei die **Karten und Hinweise**. Lest euch aufmerksam den Text jeder einzelnen Karte durch und untersucht das Material genau. **Schmiedet gemeinsam den perfekten Plan**, denn am Ende wird der Boss von euch Antworten auf diese vier Fragen verlangen:

- *Wie gelangt ihr ins Gebäude?*
- *An welchem Tag soll der Einbruch stattfinden?*
- *Wo befindet sich das Gemälde?*
- *Wie gelingt euch die Flucht?*

## BEREITET EUCH AUF DEN COUP VOR!

1. Nehmt die Karten aus der Schublade und legt sie als Stapel mit der Rückseite nach oben vor euch ab.
2. Legt die Schublade zur Seite.
3. Nehmt auch das übrige Spielmaterial aus der Lasche und legt es neben die Karten.
4. Steckts den Polizei-Marker zusammen und stellt ihn auf das erste Polizeifeld.

*Und jetzt ran an die Arbeit! Der Boss zählt auf euch.*

*Enttäuscht ihn nicht!*

## LOS GEHT'S MIT DER PLANUNG!

Nehmt nun **Karte 1**, dreht sie um und lest den Text den andere Ganoven laut vor.

Im unteren Drittel der Karte findet ihr **Handlungsmöglichkeiten**, die jedoch einen Preis haben.

Entscheidet euch für eine dieser Alternativen und zahlt das **Geld** dafür. Die Handlungsmöglichkeit zeigt eine **Nummer**. Sucht als Nächstes die Karte mit dieser Nummer aus dem Stapel heraus, dreht sie um und lest sie vor.

Untersucht genau, was darauf abgebildet ist. Auf diese Weise spielt ihr von Karte zu Karte.



**1** Montag, 26. September 2022  
„Ganoven, dieser Auftrag ist eine Herausforderung! Der Planungsaufwand ist hoch und die Zeit knapp! Aber wenn wir das schaffen, schreiben wir Geschichte. Ihr werdet das Gemälde „Lotusblütenteich“ von Monet stehlen. Es war lange verschollen und wird zum ersten Mal im Berliner Kunst-Museum ausgestellt. Der Käufer verlangt die Übergabe der Ware bis Freitag, ansonsten platzt der Deal. Der Coup muss also noch diese Woche über die Bühne gehen! Ihr wisst: Gute Vorbereitung ist alles. Jedes noch so kleine Detail kann entscheidend sein. Und nicht immer ist alles so wie es scheint. Ich brauche von euch bis heute Abend folgende Informationen:

- Wie gelangt ihr ins Gebäude?
- An welchem Tag soll der Einbruch stattfinden?
- Wo befindet sich das Gemälde?
- Wie gelingt euch die Flucht?

Im Umschlag findet ihr den Museumsplan inklusive aller Standorte der Überwachungskameras. Nehmt die 2.000 Euro aus der Schublade und ran an die Arbeit! Jede Minute zählt.“

Fälscht einen Presseausweis, um mit dem Personal ins Gespräch zu kommen. (100 €)	2
Nimmt an einer Führung teil und erhält Informationen über die Gemälde und das Gebäude. (50 €)	3
Bucht einen Helikopter-Rundflug und schaut euch das Gebäude und die Umgebung aus der Vogelperspektive an. (100 €)	4
Bbeauftragt einen Kollegen, um die Einbruchshistorie des Museums zu recherchieren. (50 €)	6

## **DOCH AUFGEPASST:**

Euch steht **nur das vorhandene Budget** zur Verfügung. Überlegt euch also jedes Mal gut, welchen Schritt ihr als Nächstes geht. Seid ihr euch unsicher, was ihr machen wollt? Alle aufgedeckten Karten könnt ihr euch zu einem späteren Zeitpunkt nochmals durchlesen und anschauen. Die übrig gebliebenen Handlungsmöglichkeiten einer Karte könnt ihr auch noch nachträglich durchführen! Ihr müsst dafür ebenfalls Geld zahlen.

## **ACHTUNG!**

Die **Polizei** ist euch auf den Fersen! Handelt ihr unüberlegt oder verhaltet ihr euch auffällig, rückt die Polizei näher an euch heran. Erreicht die Polizei zu einem beliebigen Zeitpunkt des Spiels das letzte Feld der **Polizeifeld**, hat sie euch überführt und ihr landet schneller im Knast, als ihr gucken könnt.



## HABT IHR DEN MONET?

Das Spiel ist beendet, wenn das Budget aufgebraucht ist oder ihr euch sicher seid, den Raub perfekt geplant zu haben. Lest euch noch einmal die vier Fragen durch.

Einigt euch gemeinsam auf einen Plan.

Auf den **Karten 44 bis 47** erfahrt ihr, ob ihr den perfekten Plan geschmiedet habt.

**Alles richtig?** Herzlichen Glückwunsch!  
Ihr seid ganz schön gewitzte Ganoven!

**Ihr habt bei einem oder mehreren Details falsch geplant?** Ab ins Kittchen mit euch! Der Boss wird nicht zufrieden sein. **Aber immerhin habt ihr ihn nicht verpiffen** und er schickt euch Pralinen ins Gefängnis.

**Spielidee/Texte:** Linda Lach und Mathias Spaan

**Gestaltung/Illustration:** Antje Stephan und Claus Stephan

**Redaktion:** Magdalena Smaha

**Lektorat:** Elke Vogel

**Herstellung:** Arnold & Domnick

© 2023 moses. Verlag GmbH

Arnoldstraße 13d

D-47906 Kempen

CH: Dessauer, 8045 Zürich

www.moses-verlag.de

## TIPPS

1. Um in die Geschichte des Spiels einzutauchen, müsst ihr die Handlungen auf den Karten ausführen. Je mehr Karten ihr euch anschaut, umso mehr Hinweise werdet ihr für euren Coup erhalten.
2. Versucht stets, den Überblick über eure Informationen zu behalten. Welche Quellen stehen euch zur Verfügung und welche Handlungsmöglichkeiten habt ihr noch?
3. Um bei der Vielzahl der Informationen einen klaren Kopf zu bewahren, solltet ihr Karten, die keine Handlungsmöglichkeit mehr bieten, zur Seite legen. Macht euch Notizen!
4. Zählt gelegentlich euer Geld. Ihr werdet mit eurem Budget nur etwa zwei Drittel aller Hinweise bezahlen können. Wägt also gut ab, welchen Schritt ihr als Nächstes gehen möchtet.
5. Bewegt euch im Rahmen des Spiels, d. h. ihr könnt nur mit Dingen arbeiten, die euch das Spiel auch zur Verfügung stellt. Es ist z. B. nicht möglich, mit einem Panzer ins Museum zu fahren, wenn im Spiel kein Panzer vorkommt.
6. Im Spiel auftauchende Gegenstände können nicht verändert, zerstört oder entfremdet werden.