

THE GANG

Das kooperative Pokerspiel

Für 3-6 Personen ab 10 Jahren

LOSSPIELEN
OHNE
REGELESEN!



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen? Dann ladet euch die kostenlose KOSMOS Erklär-App herunter.

Ihr seid **THE GANG** – bestens ausgerüstet und bereit für eine Serie von Überfällen!

Nur wenn ihr euch perfekt abstimmt und jeder seinen richtigen Platz in der Reihenfolge der Gang findet, werdet ihr erfolgreich sein.

Schafft ihr es gemeinsam, drei prallgefüllte Tresore zu knacken, bevor ihr drei Mal den Alarm auslöst?

Und was macht ihr in diesem Spiel nun genau? Ihr spielt **Poker** ... aber **kooperativ!**

KOSMOS

THE GANG

Das kooperative Pokerspiel

Poker

The Gang basiert auf *Poker* – genauer gesagt auf der Pokervariante *Texas Hold'em*. Wenn ihr die Regeln für *Texas Hold'em* kennt, wird es euch leichter fallen, *The Gang* zu lernen und zu spielen. Wir haben aber in zahlreichen Testpartien erlebt, dass auch absolute Poker-Neulinge sehr gut mit *The Gang* zurechtkommen und sehr viel Spaß haben können! Natürlich kann es helfen, wenn ihr euch ein Lernvideo für *Texas Hold'em* als Vorbereitung anschaut.



Nicht alle Regeln von *Texas Hold'em* werden für *The Gang* benötigt, dafür kommen aber einige neue Regeln hinzu.

Kooperativ

Ihr gewinnt gemeinsam oder ihr verliert gemeinsam. Nur wenn ihr die Karten eurer Mitspieler richtig einschätzt, habt ihr eine Chance zu gewinnen.

ACHTUNG: Anders als bei normalem Poker wollt ihr eure Mitspieler auf keinen Fall bluffen!

Kommunikativ

Eine wichtige Regel bei *The Gang* ist, dass ihr nicht frei über die Karten in eurer Hand sprechen dürft. Es ist nicht erlaubt, euren Mitspielern zu zeigen, zu sagen oder anzudeuten, welche Karten ihr selbst besitzt. Und wenn ihr etwas über die Handkarten eines anderen nur deshalb wisst, weil ihr eure eigenen Handkarten kennt, dürft ihr über diese Information ebenfalls nicht sprechen.

Es gibt aber eine Kommunikationsmöglichkeit: Und zwar in Form der Chips. Achtet in jeder Runde darauf, wer sich welchen Chip nimmt bzw. wie die Chips zwischen euch hin und her wandern.



Hinweis: *The Gang* ist ein Spiel, dessen **Schwierigkeitsgrad** nicht nur von der Kartenverteilung, sondern auch stark von der Spieleranzahl abhängt: **Je mehr Spieler ihr seid, desto schwerer wird das Spiel.**

Wenn ihr zu dritt spielt und Pokererfahrung habt, kann es je nach Kartenverteilung passieren, dass euch das Spiel „zu einfach“ vorkommt.

Wir empfehlen euch, eine komplette Partie im Grundspiel-Modus zu spielen und danach zu entscheiden, ob ihr den **Schwierigkeitsgrad erhöhen** möchtet, indem ihr mit mehr Personen spielt oder euch am Fortgeschrittenen-, Profi- oder Meisterdieb-Modus versucht.

SPIELMATERIAL

90 Karten



52 Spielkarten
(normale Poker-Karten)



3 Tresor-Karten



3 Alarm-Karten



6 Übersichtskarten „Spielablauf“
6 Übersichtskarten „Ränge der
Kartenkombinationen“



10 Challenge-Karten



10 Spezialisten-Karten

24 Chips



6 weiße Chips
(1 bis 6 Sterne)
für **Runde 1**



6 gelbe Chips
(1 bis 6 Sterne)
für **Runde 2**





6 orange Chips
(1 bis 6 Sterne)
für **Runde 3**



6 rote Chips
(1 bis 6 Sterne)
für **Runde 4**

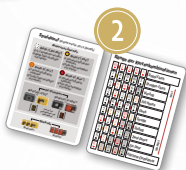
SPIELVORBEREITUNG

Im Folgenden wird das **Grundspiel** erklärt. Die Challenge-Karten  und Spezialisten-Karten  benötigt ihr dafür nicht und legt sie zurück in die Schachtel. Sobald ihr eine erfahrenere Gang seid, könnt ihr zum Fortgeschrittenen-, Profi- oder Meisterdieb-Modus wechseln (ab Seite 14).

- 1 Legt die **3 Alarm-Karten** und die **3 Tresor-Karten** mit der **grauen Seite** nach oben an den Rand der Spielfläche.
- 2 Jeder von euch erhält je **1 Übersichtskarte „Spielablauf“** und **1 Übersichtskarte „Ränge der Kartenkombinationen“**.
- 3 Sortiert zunächst die **Chips** aus, die eine höhere Anzahl an Sternen zeigen, als Personen am Spiel teilnehmen. Diese benötigt ihr nicht, legt sie zurück in die Spielschachtel.

Beispiel: Ihr spielt zu viert. Ihr benötigt also jeweils die 1-, 2-, 3- und 4-Sterne-Chips jeder Farbe. Die 5- und 6-Sterne-Chips legt ihr zurück in die Spielschachtel.

Legt die übrigen **Chips nach Farben sortiert** mit der hellen Seite nach oben am Rand der Spielfläche bereit. Die dunkle Rückseite ist für das Grundspiel nicht relevant.



SPIELIDEE & SPIELZIEL

Eine Partie *The Gang* besteht aus 3 bis 5 „Überfällen“. Jeder Überfall besteht aus 4 Runden und dem Showdown. Am Ende jedes Überfalls überprüft ihr, ob ihr erfolgreich wart oder nicht. Ihr gewinnt das Spiel, wenn euch 3 Überfälle gelingen. Ihr verliert, wenn ihr 3 Mal scheitert.

SPIELABLAUF

Ablauf eines Überfalls

Ein Überfall besteht aus 4 Runden und dem Showdown, die folgendermaßen ablaufen:

Runde 1 (beim Poker „Pre-Flop“ genannt)

a) Je 2 Handkarten verteilen

Mischt die 52 Spielkarten und verteilt an jeden **verdeckt je 2 Karten**. Das sind die persönlichen Handkarten. Seine eigenen **Handkarten** darf man sich jederzeit anschauen. Platziert die restlichen Karten als verdeckten Stapel in der Tischmitte. Lasst daneben Platz für 5 Karten.

b) Weiße Chips bereitlegen und nehmen

Legt die **weißen Chips** in die Tischmitte.



Die Chips zeigen eine aufsteigende Anzahl an Sternen. **Die Sterne symbolisieren die Stärke** des jeweiligen Chips. Die Chips sind dein Kommunikationsmittel, um den anderen mitzuteilen, wie stark du deine eigene **Kartenkombination (Handkarten + Gemeinschaftskarten)** im Vergleich zu den anderen einschätzt. Das heißt: Nimmst du dir in einer Runde den Chip mit den meisten Sternen, signalisierst du, dass du vermutest, aktuell die stärkste Kartenkombination zu haben. Nimmst du dir den 1-Stern-Chip, schätzt du deine Kartenkombination als am schwächsten ein.

Es gibt keine Spielzüge. Ihr spielt **alle gleichzeitig** nach den folgenden Regeln:

- Du kannst jederzeit einen **beliebigen Chip der aktuellen Runde nehmen** und ihn vor dir platzieren. Das darf ein Chip **aus der Tischmitte** sein oder ein Chip, der **vor einem Mitspieler** liegt.
- Du darfst **nie mehr als einen Chip** derselben Farbe vor dir liegen haben.
- Es ist auch erlaubt, einen vor dir liegenden Chip der aktuellen Runde wieder **zurück in die**

Tischmitte zu schieben. Du darfst jedoch niemals einen Chip vor einen Mitspieler legen.
Sobald jeder von euch einen Chip vor sich liegen hat, endet Runde 1 sofort.

Ende von Runde 1



Runde 2 („Flop“)

a) 3 Gemeinschaftskarten aufdecken

Einer von euch zieht **3 Karten** vom Stapel und legt sie **offen in die Tischmitte**.
Offene Karten in der Tischmitte werden **Gemeinschaftskarten** genannt.

b) Gelbe Chips bereitlegen und nehmen

Legt die **gelben Chips** in die Tischmitte.

Aufbau von Runde 2



Nehmt euch wie in Runde 1 die Chips. Die Chips der vergangenen Runden sind nicht Teil der aktuellen Runde. Du solltest sie aber schön geordnet in einer Reihe vor dir platzieren, sodass die anderen nachvollziehen können, wie sich deine Einschätzung im Laufe der Runden verändert hat.

Ende von Runde 2



Runde 3 („Turn“)

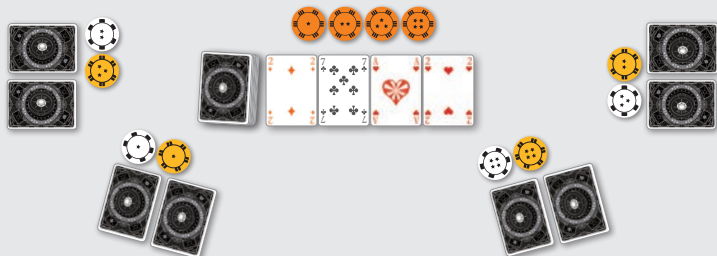
a) 1 Gemeinschaftskarte aufdecken

Einer von euch zieht 1 Karte vom Stapel und legt sie offen neben die 3 anderen Gemeinschaftskarten.

b) Orange Chips bereitlegen und nehmen

Legt die **orange Chips** in die Tischmitte. Nehmt euch wie gewohnt die Chips.

Aufbau von Runde 3



Ende von Runde 3



Runde 4 („River“)

a) 1 Gemeinschaftskarte aufdecken

Einer von euch zieht **1 Karte** vom Stapel und legt sie offen neben die 4 anderen Gemeinschaftskarten.

b) Rote Chips bereitlegen und nehmen

Legt die **roten Chips** in die Tischmitte. Nehmt euch wie gewohnt die Chips.



Nach der **4. Runde** kommt es zum Showdown.

Der Showdown

Jetzt schlägt die Stunde der Wahrheit. **Entscheidend sind jetzt nur noch die Chips**, die ihr in der **4. Runde** genommen habt!

Beginnend mit dem Spieler, der den 1-Stern-Chip vor sich liegen hat, deckt ihr nun aufsteigend (1-Stern-Chip, 2-Stern-Chip usw.) nacheinander eure Handkarten auf und nennt eure **bestmögliche Kartenkombination, bestehend aus genau 5 Karten**.

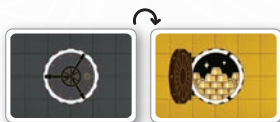
Alles richtig?

Deckt ihr fehlerfrei nacheinander **gleich starke oder stärker werdende Kartenkombinationen** auf, ist der Überfall geglückt. Ihr dürft eine **Tresor-Karte auf die goldene Seite drehen**.

Mindestens ein Fehler?

Sobald jemand von euch eine Kartenhand aufdeckt, die eine **schwächere Kartenkombination** ergibt als eine bereits aufgedeckte Kartenhand, habt ihr einen Fehler in der Reihenfolge der Chips begangen. Dieser Überfall ist gescheitert, weil ihr euch falsch eingeordnet habt. Dreht in diesem Fall eine **Alarm-Karte auf die rote Seite**.

Mit dem Showdown endet der aktuelle Überfall. Beginnt den nächsten Überfall wieder mit **Runde 1**.



Tresor-Karte wird aufgedeckt.



Alarm-Karte wird aufgedeckt.

SPIELEND

Das Spiel kann auf zwei Arten enden – je nachdem, welcher Fall zuerst eintritt:

- Entweder **gewinnt** ihr, wenn ihr es schafft, **3 Tresore** auf die **goldene Seite** zu drehen.
- Oder ihr **verliert**, wenn ihr **3 Alarme** auf die **rote Seite** drehen musstet.

RANGFOLGE DER KARTENKOMBINATIONEN

Es ist äußerst wichtig, die hier aufgeführte Rangfolge der Kartenkombinationen gut zu kennen, um sich selbst im Verhältnis zu den anderen einschätzen zu können. Wenn ihr die Regeln von Texas Hold'em Poker kennt, könnt ihr diesen Regelabschnitt überspringen. **!**

Das Wichtigste: Du bildest aus den 7 verfügbaren Karten (2 Handkarten + 5 offen liegende Gemeinschaftskarten) die **bestmögliche Kartenkombination**, die aus **genau 5 Karten** besteht!

Es gibt 10 verschiedene Ränge. Jede Kartenkombination kann einem Rang zugeordnet werden.

Ränge der Kartenkombinationen	
10	Royal Flush
9	Strahler Flush
8	Wendel
7	Full House
6	Flush
5	Straße
4	Dreier
3	Zwei Paare
2	Ein Paar
1	Keine Kombination

Übersichtskarte

GRUNDREGEL: WERTE DER EINZELNEN KARTEN

Die höchste Karte ist das A (Ass) gefolgt von K (König), Q (Dame, im Englischen Queen), J (Bube, im Englischen Jack) und dann absteigend die Zahlenwerte 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 und 2. Die vier Kartenfarben sind gleichwertig.



← schwach

→ stark

DIE KARTENKOMBINATIONEN IM DETAIL [VON SCHWACH ZU STARK]



Höchste Einzelkarte

Hat jemand nicht mal ein Paar „getroffen“, zählt die höchste Einzelkarte. Haben mehrere Personen die gleiche höchste Einzelkarte, vergleichen sie als erstes die höchste *Beikarte* (zum Begriff „*Beikarte*“ siehe Kasten auf der nächsten Seite). Haben diese denselben Wert, vergleichen sie die zweithöchste *Beikarte*. Ist auch diese gleich, vergleichen sie die dritthöchste und schließlich die vierthöchste *Beikarte*.



Ein Paar

Ein Paar besteht aus zwei Karten mit dem gleichen Wert. Haben mehrere Personen ein Paar, ist das Paar mit dem höheren Kartenwert stärker. Haben mehrere Personen das gleiche Paar, vergleichen sie als erstes die höchste *Beikarte*. Haben diese denselben Wert, vergleichen sie die zweithöchste *Beikarte*. Ist auch diese gleich, vergleichen sie die dritthöchste *Beikarte*.



Zwei Paare

Ein Paar besteht aus zwei Karten mit dem gleichen Wert. Wenn mehrere Personen zwei Paare haben, wird als erstes das jeweils höchste Paar verglichen. Wenn es sich dabei um ein Paar mit dem gleichen Wert handelt, wird das nächstniedrigere Paar verglichen. Wenn auch dieses gleich ist, entscheidet die fünfte Karte (→ *Beikarte*).



Drilling

Ein Drilling besteht aus drei Karten mit dem gleichen Wert. Haben mehrere Personen einen Drilling, ist der Drilling mit dem höheren Kartenwert stärker. Haben mehrere Personen den gleichen Drilling, werden zuerst die höchste und dann die zweithöchste *Beikarte* miteinander verglichen.

Beikarte

Als „Beikarte“ bezeichnet man eine Karte, die nicht zur eigentlichen Kartenkombination gehört. Jede Kartenkombination, die aus weniger als fünf Karten besteht, wird mit Beikarten „aufgefüllt“. Zur Erinnerung: Es fließen maximal fünf Karten in die Bewertung der Rangfolge mit ein.



Straße

Eine Straße wird aus fünf direkt aufeinanderfolgenden Karten gebildet. Bei mehreren Personen mit einer Straße, gewinnt die Straße, die die höchste Karte beinhaltet. Das Ass ist bei Straßen eine besondere Karte. Es kann sowohl als niedrigste als auch als höchste Karte eine Straße vervollständigen: Also entweder als A-2-3-4-5 oder als 10-J-D-K-A.



Flush

Für einen Flush werden fünf Karten einer Farbe (Pik, Karo, Herz oder Kreuz) benötigt. Haben mehrere Spieler einen Flush, werden die Flushes nach ihrer höchsten Karte bewertet. Ist diese gleich, entscheidet die zweithöchste, dann die dritthöchste, usw.

Wichtig: Eine „Farbe“ meint beim Poker nicht rot oder schwarz, sondern die Symbole Pik, Karo, Herz und Kreuz.



Full House

Ein Full House besteht aus einem Paar und einem Drilling. Haben mehrere Personen ein Full House, wird zuerst der Drilling verglichen. Der höhere Drilling gewinnt. Ist der Drilling auch gleich, gewinnt das höhere Paar.



Vierling

Ein Vierling besteht aus vier Karten mit dem gleichen Wert. Haben mehrere Personen einen Vierling, gewinnt der höchste Vierling. Haben mehrere Personen den gleichen Vierling, entscheidet der Wert der fünften Karte (→ *Beikarte*).



Straßen-Flush

Ein Straßen-Flush besteht aus einer Straße in einer Farbe (Kreuz, Pik, Herz oder Karo), also aus fünf direkt aufeinanderfolgenden Karten. Haben mehrere Personen einen Straßen-Flush, ist derjenige besser, der die höheren Karten hat.



Royal Flush

Die stärkste Kartenkombination der Poker-Rangfolge ist der Royal Flush. Ein Royal Flush besteht aus einer Straße in einer Farbe (Pik, Herz, Karo oder Kreuz), also aus fünf direkt aufeinanderfolgenden Karten, beginnend mit der 10 und endend mit dem Ass.

ECHTES UNENTSCHEIDEN

Manchmal kommt es vor, dass (trotz Beikarten) die Kartenkombinationen mehrerer Spieler **exakt gleichwertig** sind. Dies passiert unter anderem dann, wenn für mehrere Spieler die bestmögliche Kartenkombination aus den 5 Gemeinschaftskarten besteht und somit die eigenen Handkarten nicht Teil der bestmöglichen Kartenkombination sind. Dann liegt ein „echtes Unentschieden“ vor. Bei Personen, die an einem echten Unentschieden beteiligt sind, ist die Reihenfolge der gewählten Chips untereinander egal. Im Vergleich zu allen anderen Mitspielern muss die Einstufung jedoch weiterhin richtig sein.

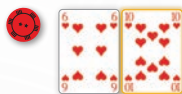
Beispiel: Showdown in einem Spiel mit 4 Personen



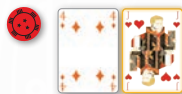
Arsène hat die Kartenkombination **2-2-A-10-7** und den 1-Stern-Chip



Bonnie hat die Kartenkombination **2-2-A-10-7** und den 2-Stern-Chip



Clyde hat die Kartenkombination **2-2-A-J-7** und den 3-Stern-Chip



Danny hat die Kartenkombination **A-A-A-2-2** und den 4-Stern-Chip



Danny hat ein Full House. Die drei anderen Spieler haben je ein Paar, das aus zwei 2ern besteht. Danny hat sich also korrekt (4-Stern-Chip) eingeordnet, denn er hat die höchste Kombination.

Arsène, Bonnie und Clyde vergleichen nun zunächst ihre jeweils höchste Beikarte miteinander. Bei allen dreien ist dies das A. Weil alle drei ein A haben, wird die zweithöchste Beikarte verglichen. Das ist bei Arsène und Bonnie die 10, bei Clyde der J. Clyde hat eine höhere Kombination als Arsène und Bonnie und hat sich damit auch richtig eingeordnet (3-Stern-Chip).

Arsène und Bonnie haben eine exakt gleichwertige Kartenkombination, also ein echtes Unentschieden. Ihre gewählten Chips gelten als korrekt (1-Stern-Chip & 2-Stern-Chip). Somit haben sich alle richtig eingeordnet und drehen deshalb eine Tresor-Karte auf die goldene Seite.

ZUR ERINNERUNG

Ihr dürft den anderen **nichts über eure eigenen Handkarten verraten**. Ihr dürft über die Handkarten der anderen nur soweit spekulieren, was die für alle offenen Informationen zulassen (Infos, die ihr aus euren eigenen Handkarten zieht, dürft ihr nicht kommunizieren).

FORTGESCHRITTENEN-MODUS

Sobald ihr etwas Erfahrung mit *The Gang* gesammelt habt, könnt ihr die **Spezialisten- und Challenge-Karten** mit ins Spiel aufnehmen. Diese Karten variieren die Regeln ein wenig und führen zu noch abwechslungsreicheren Überfällen.

Legt die **Challenge-Karten**  und **Spezialisten-Karten**  als **zwei verdeckte Stapel** bereit.

Wenn ihr **zum ersten Mal** mit diesen Karten spielt, müssten sie jeweils von oben nach unten in der Reihenfolge 1 bis 10 sortiert sein. Wenn ihr die oberste Karte eines Stapels aufdeckt, muss dies Karte Nummer 1 sein usw.

Der erste Überfall einer Partie verläuft unverändert – ohne Spezialisten- und Challenge-Karte. Je nach Ausgang des Überfalls, wird für den nächsten Überfall eine Spezialisten- **oder** Challenge-Karte aktiviert.

Erfolgreicher Überfall?

Solltet ihr bei einem Überfall erfolgreich gewesen sein (Tresor-Karte auf die goldene Seite gedreht), wird euer nächster Überfall durch eine Challenge-Karte erschwert. Deckt die **oberste Challenge-Karte** vom Stapel auf, legt sie in die Tischmitte und lest sie vor. Diese Challenge ist nun **für den nächsten Überfall aktiv**.



Am Ende des nächsten Überfalls legt ihr diese Challenge-Karte wieder **unter den Stapel**, sie ist nur für **einen** Überfall aktiv!

Wie die verschiedenen Challenges funktionieren, könnt ihr auf den Seiten 16 und 17 dieser Anleitung nachlesen.

Gescheiterter Überfall?

Solltet ihr bei einem Überfall gescheitert sein (Alarm-Karte auf die rote Seite gedreht), wird euer nächster Überfall durch eine Spezialisten-Karte erleichtert. Deckt die **oberste Spezialisten-Karte** vom Stapel auf, legt sie in die Tischmitte und lest sie vor. Dieser Spezialist ist nun **für den nächsten Überfall aktiv**.



Manche Spezialisten helfen euch allen direkt zu Beginn von Runde 1 des nächsten Überfalls. Bei anderen Spezialisten könnt ihr selbst entscheiden, wer von euch ihn wann im nächsten Überfall einsetzen soll. Dazu schlägt einer von euch zu einem beliebigen Zeitpunkt (vor dem Showdown!) vor, den Spezialisten einzusetzen. Stimmen die anderen zu, nutzt ihr ihn!

Am Ende des nächsten Überfalls legt ihr diese Spezialisten-Karte wieder **unter den Stapel**, sie ist nur für **einen** Überfall aktiv – egal ob ihr sie genutzt habt oder nicht!

Wie die verschiedenen Spezialisten funktionieren, könnt ihr auf den Seiten 18 und 19 dieser Anleitung nachlesen.

So verfährt ihr **nach jedem Überfall** bis zum Spielende. Dies bedeutet, dass ab dem 2. Überfall immer entweder **1 Challenge- oder 1 Spezialisten-Karte aktiv** ist.

TIPP: Um die ganze Vielfalt der Spezialisten- und Challenge-Karten zu erkunden, sortiert ihr die beiden Stapel nach einer Partie **nicht** wieder von Nummer 1 bis 10, sondern lasst sie unverändert. Spielt die beiden Stapel über mehrere Partien hinweg durch, bis ihr alle Karten von Nummer 1 bis 10 je einmal gesehen habt. Erst wenn ihr bei einem Stapel zum **zweiten Mal** auf Karte Nummer 1 stoßt, mischt ihr diesen Stapel. Ab dann tauchen die Karten dieses Stapels in zufälliger Reihenfolge auf.

PROFI-MODUS

Der Profi-Modus funktioniert genauso wie der Fortgeschrittenen-Modus, nur mit folgenden Änderungen:

- **Sortiert die Challenge-Karte „1) Schnelleinstieg“** aus. Diese wird im Profi-Modus nicht verwendet.
- Deckt zu Beginn der Partie eine zufällige Challenge-Karte auf. Diese Challenge-Karte ist **für alle Überfälle zusätzlich aktiv!**
Dies bedeutet, dass schon im 1. Überfall die zu Beginn aufgedeckte Challenge-Karte aktiv ist und auch für alle weiteren Überfälle aktiv bleibt. Ab dem 2. Überfall sind dann somit immer **entweder 2 Challenge-Karten oder 1 Challenge-Karte und 1 Spezialisten-Karte aktiv.**

MEISTERDIEB-MODUS

Der „Meisterdieb“-Modus funktioniert wie der Fortgeschrittenen-Modus, mit folgenden Änderungen:

- Sortiert die Challenge-Karte „1) Schnelleinstieg“ aus.
- Entfernt eine der drei Alarm-Karten aus dem Spiel. Sobald ihr **zwei Alarme** ausgelöst habt, habt ihr das Spiel verloren.
- Es kommen **keine Spezialisten-Karten** ins Spiel.
- Deckt zu Beginn der Partie zwei zufällige Challenge-Karten auf. Diese sind im 1. Überfall aktiv. Vor Beginn jedes folgenden Überfalls legt ihr diejenige der beiden Challenge-Karten ab, die die niedrigere Zahl (rechts oben) hat. Dann deckt ihr eine neue Challenge vom Stapel auf. Es sind also immer genau **2 Challenges aktiv.**

CHALLENGE-KARTEN

Übersicht & Erklärungen



1) Schnelleinstieg

Lasst die weißen Chips bei diesem Überfall weg. Verteilt in Runde 1 nur die Handkarten und geht dann sofort zu Runde 2 über.



2) Geräuschsensoren

Dreht die **1-Stern-Chips** für **Runde 1, 2 und 3** auf die **dunkle Seite**. Diese Chips dürfen **nach dem erstmaligen Nehmen** aus der Tischmitte **nicht mehr den Besitzer wechseln**.



3) Bewegungsmelder

Falls **mindestens eine der drei aufgedeckten Gemeinschaftskarten** in **Runde 2** ein **J, Q oder K** ist, passiert Folgendes: Derjenige von euch, der den **weißen 1-Stern-Chip** (aus **Runde 1**) hat, muss seine Handkarten verdeckt ablegen und **neue Handkarten** vom Nachziehstapel ziehen.



4) Netzhautscan

Diese Challenge fügt eine **weitere Bedingung** für einen erfolgreichen Überfall hinzu. Bevor die **Person mit dem höchstwertigen roten Chip** beim Showdown ihre Handkarten aufdeckt, müsst ihr Folgendes machen: Die **anderen Spieler** müssen sich beraten und sich **gemeinsam auf einen Kartenwert (2 bis A) einigen**, von dem sie glauben, dass die **Person mit dem höchstwertigen roten Chip** sie **mindestens einmal auf der Hand** hält. Die Person mit dem höchstwertigen roten Chip darf sich natürlich weder an der Diskussion beteiligen noch irgendwelche Hinweise geben. Falls die Spieler mit ihrem Tipp falsch liegen, gilt der Überfall als verloren – selbst wenn die Reihenfolge der roten Chips korrekt war.



5) Überhastete Flucht

Das Verteilen der orangen Chips in Runde 3 entfällt. Deckt nur die **4. Gemeinschaftskarte** auf und macht dann direkt mit **Runde 4** weiter.



6) Lüftungsschacht

Dreht die **höchstwertigen Chips für Runde 1, 2 und 3** auf die **dunkle Seite**. Diese Chips dürfen **nach dem erstmaligen Nehmen** aus der Tischmitte **nicht mehr den Besitzer wechseln**.



7) Lichtschranken

Falls **keine der drei aufgedeckten Gemeinschaftskarten** in Runde 2 ein **J, Q oder K** ist, passiert Folgendes: Derjenige von euch, der den **höchstwertigen Chip aus Runde 1** hat, muss seine Handkarten verdeckt ablegen und **neue Handkarten** vom Nachziehstapel ziehen.



8) Blackout

Zu **Beginn von Runde 2** müssen alle ihren **Chip aus Runde 1 abwerfen**.

Zu **Beginn von Runde 3** müssen alle ihren **Chip aus Runde 2 abwerfen**.

Zu **Beginn von Runde 4** müssen alle ihren **Chip aus Runde 3 abwerfen**.

Dies führt dazu, dass ihr euch merken müsst, wer welche Chips hatte, um die Veränderungen der Stärken eurer Kartenkombinationen besser einschätzen zu können.



9) Fingerabdruckscan

Diese Challenge fügt eine **weitere Bedingung** für einen erfolgreichen Überfall hinzu. Bevor die **Person mit dem höchstwertigen roten Chip** beim Showdown ihre Handkarten aufdeckt, müsst ihr Folgendes machen: Die **anderen Spieler** müssen sich beraten und sich **gemeinsam auf einen Rang („Höchste Einzelkarte“ bis „Royal Flush“)** einigen, von dem sie glauben, dass die **Person mit dem höchstwertigen roten Chip** sie als **Kartenkombination** hat. Die Person mit dem höchstwertigen roten Chip darf sich natürlich weder an der Diskussion beteiligen noch irgendwelche Hinweise geben. Falls die Spieler mit ihrem Tipp falsch liegen, gilt der Überfall als verloren – selbst wenn die Reihenfolge der roten Chips korrekt war.



10) Überwachungskameras

Statt mit 2 Handkarten spielt ihr alle mit je **3 Handkarten!** Für den Showdown bildet ihr nun die beste 5-Karten-Kombination aus euren **3 Handkarten plus den 5 Gemeinschaftskarten** (statt 2 Handkarten plus 5 Gemeinschaftskarten).

SPEZIALISTEN-KARTEN

Übersicht & Erklärungen



1) Informant

Entscheidet, wer von euch **genau 1 seiner Handkarten** genau **einem** anderen Mitspieler **geheim zeigt**. Dieser Spieler darf den anderen natürlich nicht verraten, welche Karte er gesehen hat.



2) Fahrerin

Entscheidet, wer von euch allen Mitspielern mitteilt, **welchen Rang** seine aktuelle Kartenkombination aus Handkarten plus Gemeinschaftskarten hat. Weitere Details dürfen nicht verraten werden.

Beispiel: „Ich habe ein Paar.“ Welches Paar der Spieler hat, darf er nicht mitteilen!



3) Geldgeber

Sobald ihr in **Runde 1 die Handkarten verteilt** habt, sagt jeder, wie viele **„royale Karten“ (J, Q, K)** er hat.

Beispiel: Arsène hat K, J auf der Hand und sagt: „Ich habe 2 royale Karten.“ Bonnie hat Q, 3 und sagt: „Ich habe 1 royale Karte.“ Clyde hat A, 10 und sagt: „Ich habe 0 royale Karten.“ usw.



4) Mastermind

Entscheidet, wer von euch allen Mitspielern mitteilt, **wie viele Karten** er von **einem bestimmten Rang** auf der Hand hält.

Beispiel: Ihr entscheidet als Gruppe, dass Danny allen mitteilen soll, wie viele Neuner er auf der Hand hält. Danny hat 9, 3 und sagt: „Ich habe eine 9.“



5) Hackerin

Entscheidet, wer von euch **eine Karte vom Nachziehstapel** zieht und diese Karte auf die Hand nimmt. Anschließend muss dieser Spieler **eine seiner Handkarten verdeckt** ablegen. Dies kann auch die Karte sein, die er gerade vom Nachziehstapel gezogen hat.



6) Koordinator

Sobald ihr in **Runde 1 die Handkarten verteilt** habt, wählt jeder von euch **eine seiner Handkarten**. Alle geben dann ihre gewählte Karte **gleichzeitig** an ihren **linken Nachbarn als Handkarte**.



7) Jack

Entscheidet, wer von euch die **Spezialisten-Karte Jack** auf die Hand nimmt. Anschließend muss dieser Spieler **eine seiner anderen Handkarten verdeckt** ablegen. Die Karte Jack zählt wie ein **J (Bube)**. Sie ist aber **keiner Farbe zugehörig**, d. h. sie kann nicht für einen Flush genutzt werden. Sollte man als Kombination Jack und die 4 anderen J Karten haben, zählt dies als J-Vierling mit J-Beikarte.



8) Zahlengenie

Sobald ihr in **Runde 1 die Handkarten verteilt** habt, sagt jeder, **welche Summe die Werte seiner Handkarten** haben. 2 bis 10 haben die Werte 2 bis 10. J, Q, K haben jeweils den Wert 10. A hat den Wert 11.

*Beispiel: Arsène hat 10, 7 auf der Hand und sagt: „Ich habe den Wert 17.“
Bonnie hat Q, 3 und sagt: „Ich habe den Wert 13.“ Clyde hat A, 10 und sagt: „Ich habe den Wert 21.“ usw.*



9) Trickbetrügerin

Sobald ihr in **Runde 1 die Handkarten verteilt** und sie euch angeschaut habt, legt ihr diese ausgeteilten Karten **verdeckt auf einen Haufen** in die Tischmitte, **mischt sie** und **teilt sie anschließend neu aus**.

Wichtig: *Ihr mischt wirklich nur die zuvor ausgeteilten Karten und verteilt sie neu. Wenn ihr euch gemerkt habt, welche Handkarten ihr vor dem Mischen hattet, wisst ihr, welche 2 Karten irgendwo bei euren Mitspielern auf der Hand sind.*



10) Muskelprotz

Entscheidet, wer von euch die **Spezialisten-Karte Muskelprotz** zu sich nimmt und vor sich legt. Beim Showdown schlägt dieser Spieler mit seiner Kartenkombination alle anderen Spieler mit einer Kartenkombination **desselben Rangs**.

Beispiel: Arsène hat beim Showdown die Kombination „2-2-J-8-7“ und die Spezialisten-Karte Muskelprotz. Bonnie hat „2-2-A-8-7“. Clyde hat „8-8-K-7-3“ und Danny „7-7-7-8-2“. Arsène, Bonnie und Clyde haben alle eine Kombination des Rangs „Paar“. Arsène hat eigentlich die schwächste Paar-Kombination. Der Muskelprotz lässt sein Paar aber zum stärksten Paar werden. Danny hat einen Drilling – also einen anderen Rang – und ist somit noch stärker als Arsène. Die richtige Reihenfolge der Chips wäre hier: Bonnie (1 Stern), Clyde (2 Sterne), Arsène (3 Sterne), Danny (4 Sterne).

DIE AUTOREN



John Cooper ist pensionierter NASA-Ingenieur. Er lebt mit seiner Frau und ihrem gemeinsamen Hund in Greenbelt, Maryland.

Kory Heath ist nicht-pensionierter Software-Ingenieur. Er lebt alleine und zieht alle paar Jahre von einem Ort zu einem anderen. Im Jahr 2000 war dieser andere Ort Greenbelt, Maryland, um dort mit John Cooper Brettspiele zu entwickeln.

Die beiden haben mit einigen Freunden die Spiele Zendo, Homeworlds, Blockers and viele andere Spiele entwickelt, von denen ihr – wie die beiden sagen – bestimmt noch nie gehört habt 😊. 23 Jahre sind seitdem vergangen und sie erfinden immer noch gemeinsam Spiele. Ihr neuestes ist *The Gang*.

Die Autoren und KOSMOS danken allen Testspieler*innen und Regelleser*innen.

Ein besonderer Dank der Autoren geht an: Gina Mai Denn, Stephen Glenn, Dominic Crapuchettes, Dave Chalker, Lill Becker, Tim Howe, Janet Morton, Sleevs @Gangstagrass, Leah Kanach, The Benders, Manoj Choudhary, Amanda & Matt Adams, Brett Myers, Greg Frock, Ralph Querfurth, Tobias Gayer und Wolfgang Lütcke.

Ein besonderer Dank der Redaktion geht an: John Cooper, Kory Heath, Christian Fiore & Team, Arnd Fischer, Alexandra Kunz, Wolfgang Lütcke, Christian Sachseneder, Michael Sieber-Baskal, Kilian Vosse, Laura Wimmer und die Testspieler*innen beim Spieletreffen in Rotenburg.

Hinweis: Wir bemühen uns um gendergerechte Sprache in unseren Spielen. Leider haben wir bei The Gang aber teilweise keine ausreichend einfache Formulierungsalternative für das generische Maskulinum gefunden. Wir bedauern dies und betonen, dass wir auch an diesen Stellen alle Gender-Identitäten ansprechen möchten.

Autoren: John Cooper & Kory Heath

Illustration & Grafik: Fiore GmbH

Technische Produktentwicklung: Carsten Engel

Redaktion: Ralph Querfurth und Tobias Gayer

© 2024 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr. 683887

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN CHINA



Hinweise zum
Verpackungsmüll:

kosmos.de/disposal