

MIDNIGHT EXCHANGE™



Regeln



blue orange
Hot Games of Planet



**Wilfried Fort
Marie Fort
Sylvain Aublin**

Einleitung

Du bist ein erfahrener Einbrecher und steigst für eine Reihe von Raubzügen in die wohlhabendsten Häuser der Stadt ein. Trage deine Beute auf den Schwarzmarkt, um deine Kunstsammlung zu erweitern. Aber gib Acht, gerüchteweise sind dir deine größten Rivalen auf den Fersen. Bekommst Du als Erster die wertvollsten Beutestücke in die Finger? Wirst du der berühmteste Sammler von allen?

Spielmaterial

- ✦ 4 persönliche Ablagen
- ✦ 4 Schwarzmärkte
- ✦ 4 Fluchtplättchen
- ✦ 54 Ortsplättchen
- ✦ 24 Prestigekarten
- ✦ 60 Kunstgegenstände
- ✦ 1 Stoffbeutel



Ziel des Spiels

Raube die besten Beutestücke, um sie auf dem Schwarzmarkt gegen wundervolle Kunstwerke einzutauschen. Vervollständige deine Kunstsammlung, um die meisten Prestigepunkte zu sammeln.



Aufbau

- 1 Jeder Spieler wählt einen Charakter und nimmt sich die passende persönliche Ablage **A**.
- 2 Breitet alle Ortsplättchen in der Tischmitte aus, so dass die Ortsseite oben liegt **B**. Kein Plättchen darf ein anderes überdecken.
- 3 Nehmt so viel Fluchtplättchen wie Spieler teilnehmen und legt sie zwischen die Ortsplättchen **C**.
 - > Bei 2 Spielern verwendet ihr Fluchtplättchen 1 und 2.
 - > Bei 3 Spielern verwendet ihr Fluchtplättchen 1, 2 und 3.
 - > Bei 4 Spielern verwendet ihr alle Fluchtplättchen.Legt die nicht verwendeten Fluchtplättchen zurück in die Schachtel.
- 4 Mischt, ohne sie aufzudecken, in der Tischmitte alle Ortsplättchen mit den Fluchtplättchen.
- 5 Legt so viele Schwarzmärkte aus wie Spieler teilnehmen. Sucht euch eine beliebige Seite aus **D**. Nehmen weniger als 4 Spieler teil, bleiben die unbenutzten Schwarzmärkte in der Schachtel. Es ist möglich, dass bestimmte Beutestücke nicht während der ganzen Partie auf dem Schwarzmarkt eintauschbar sind.
- 6 Legt alle Kunstgegenstände in den Beutel und mischt sie gut **E**.
- 7 Zieht zufällig so viele Kunstgegenstände heraus, wie nötig sind, um jeden freien Platz auf den verwendeten Schwarzmärkten zu füllen. Legt jeweils nur einen Kunstgegenstand auf jeden Platz **F**.
- 8 Mischt alle Prestigekarten und legt sie als verdeckten Stapel neben die Schwarzmärkte **G**.
- 9 Legt die passende Zahl von Prestigekarten offen an die Aussparungen in den Schwarzmärkten aus **H**. Gebt Acht, eine der Aussparungen kann insgesamt 2 Prestigekarten aufnehmen, die aufeinander gelegt werden.

Beispiel: Aufbau für eine Partie mit 4 Spielern:



Spielablauf

In mehreren Runden wirst du als erfahrener Einbrecher verschiedene kleinere Diebstähle verüben, um deine wertvollen Beutestücke später gegen Kunstgegenstände eintauschen zu können. Jede Runde besteht aus drei aufeinanderfolgenden Phasen:

- 1) Stöbern
- 2) Ende des Stöberns
- 3) Tauschen

In den Phasen **Stöbern** und **Ende des Stöberns** spielen alle Spieler gleichzeitig



1) Stöbern

Der jüngste Einbrecher der Runde flüstert «Raubzug...!». Von nun an durchstöbern alle Spieler gleichzeitig die Ortsplättchen, um verschiedene Beutestücke einzusammeln, die sich auf der Rückseite der Plättchen verbergen, und sie auf ihrer persönlichen Ablage zu sammeln.

Regeln für das Stöbern:

- ✦ Du arbeitest nur mit einer Hand. Die andere Hand bleibt neben deiner persönlichen Ablage.
- ✦ Jeder Einbrecher stöbert, wie es ihm sinnvoll erscheint. Wenn dich ein Beutestück interessiert, leg es in eine freie Ausparung deiner persönlichen Ablage. Wenn dich ein Beutestück nicht interessiert, steht es dir frei, es offen oder verdeckt wieder in die Tischmitte zu den anderen Ortsplättchen zurückzulegen. Denkt daran: Es ist verboten, Plättchen auf andere Plättchen zu legen.
- ✦ Jedes Beutestück benötigt eine freie Ausparung an deiner Ablage, um dort aufbewahrt werden zu können. Du kannst also höchstens 6 Ortsplättchen pro Runde aufbewahren. Du kannst mehrere Exemplare des gleichen Beutestücks aufbewahren, mit Ausnahme der Schlüssel. Du darfst in jeder **Stöbern**-Phase nur einen Eisenschlüssel und einen Messingschlüssel einsammeln.

✦ Achtung! Wenn das Stöbern beginnt, hast du zunächst nur Zugang zur Garage (blaue Plättchen), die schon aufgebrochen ist. Du kannst noch nicht den Schreibtisch (violette Plättchen) oder den Tresor (orangefarbene Plättchen) durchstöbern.

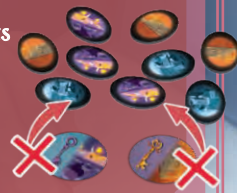


✦ **Eisenschlüssel**
Um den Schreibtisch (violette Plättchen) durchstöbern zu dürfen, musst du einen der Eisenschlüssel einsammeln, die in der blauen Garage versteckt sind. Sobald du einen Eisenschlüssel in eine freie Ausparung deiner Ablage gelegt hast, darfst du den ganzen Schreibtisch (violette Plättchen) durchstöbern.

✦ **Messingschlüssel**
Auf die selbe Weise bekommst du Zugang zum Tresor (orangefarbene Plättchen). Du musst einen der Messingschlüssel einsammeln, die im Schreibtisch versteckt sind. Sobald ein Messingschlüssel in einer freien Ausparung deiner Ablage ausgelegt worden ist, darfst du den Tresor (orangefarbene Plättchen) durchstöbern.

✦ Während des Stöberns darfst du jederzeit ein oder mehrere Beutestücke deiner Wahl zurücklegen, solange das Stöbern nicht beendet ist. Dafür nimmst du die entsprechenden Plättchen von deiner Ablage und legst sie offen oder verdeckt zu den Ortsplättchen in der Tischmitte.

Allerdings ist es verboten, einen Schlüssel zurückzulegen, egal ob aus Eisen oder Messing. Sind die Schlüssel einmal auf eure Ablage gelegt, müssen sie dort bis zum Ende der laufenden Runde bleiben.



2) Ende des Stöberns

Sobald ein Spieler 6 Ortsplättchen auf seiner persönlichen Ablage gesammelt hat und mit ihnen zufrieden ist, kann er sein Stöbern beenden. Dazu nimmt er das Fluchtplättchen mit dem kleinsten Wert der verfügbaren Fluchtplättchen. Er legt es vor seine Ablage und verkündet laut die Nummer dieses Plättchens.

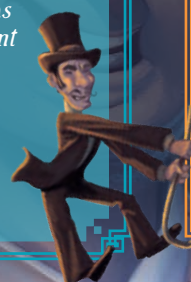
„Eins!“



Währenddessen dürfen die anderen Spieler ihr Stöbern fortsetzen oder auf die gleiche Weise das Stöbern einstellen, wenn sie mit ihren 6 gesammelten Ortsplättchen zufrieden sind. Sie nehmen das Fluchtplättchen mit dem kleinsten noch ausliegenden Wert, legen es vor ihre persönliche Ablage und sagen laut die Zahl dieses Plättchens.

Das Stöbern endet, sobald nur noch ein Fluchtplättchen zwischen den Ortsplättchen ausliegt. Der letzte Spieler, der noch stöbert, muss dies beenden und das letzte Fluchtplättchen nehmen, auch wenn er keine Zeit hatte, 6 Beutestücke einzusammeln.

Beispiel: In einer Partie mit 4 Spielern endet das Stöbern, sobald ein Spieler das Fluchtplättchen mit der Nummer 3 nimmt und dies laut sagt. Der vierte und letzte Spieler muss nun sofort sein Stöbern beenden und das letzte verfügbare Plättchen nehmen.



3) Tauschen

Sobald alle Spieler ihr Stöbern beendet haben, ist die Zeit gekommen, die kostbaren Beutestücke auf dem Schwarzmarkt zu verscherbeln. Jeder Spieler kann, wenn er am Zug ist, auf dem Schwarzmarkt seiner Wahl einen Tausch mit dem Händler vornehmen. Die Reihenfolge richtet sich nach den gezogenen Fluchtplättchen. Der Spieler mit der niedrigsten Zahl beginnt.

Tauschregeln:

Um ein Tauschgeschäft vorzunehmen, muss ein Spieler eine der beiden folgenden Aktionen ausführen:

✦ **Der Spieler wählt einen der Schwarzmärkte und bezahlt den links auf diesem Schwarzmarkt angegebenen Preis.** Dafür nimmt er von seiner persönlichen Ablage die entsprechenden Beutestücke und legt sie mit der Ortsseite nach oben zu den anderen Ortsplättchen in der Tischmitte.

Dafür darf er sich eine der Prestigekarten aussuchen oder einen der Kunstgegenstände, die auf dem betreffenden Schwarzmarkt ausliegen.

Beispiel: Auf diesem Schwarzmarkt muss ein Spieler ein Geldbündel und einen Goldbarren ausgeben. Dafür nimmt er diese 2 Beutestücke von seiner persönlichen Ablage und legt sie, Ortsseite nach oben, in die Tischmitte.

Dafür nimmt er sich einen der 4 Kunstgegenstände oder eine der 3 Prestigekarten, die dieser Händler anbietet.



Wichtig: Eine der Aussparungen der Schwarzmärkte bietet Platz für 2 Prestigekarten, die einander überdecken. In diesem Fall nimmt der Spieler beide Karten, wenn er Beutestücke eintauscht.



oder aber

✦ Der Spieler tauscht eine der Ledertaschen ein, die er beim Stöbern hat mitgehen lassen. Dafür nimmt er von seiner persönlichen Ablage ein Plättchen mit der Ledertasche und legt es, mit der Ortsseite nach oben, zu den Ortsplättchen in der Tischmitte.



Dafür zieht er blind einen Kunstgegenstand aus dem Stoffbeutel. Er entdeckt auf diese Weise den wertvollen Inhalt der geheimnisvollen Tasche. Der Spieler legt diesen Kunstgegenstand, wohin er mag:

- > entweder auf seine persönliche Ablage, um ihn später zu verwenden,
- > oder auf eine seiner Sammlungskarten, die er zuvor erworben hat.

Sonderfall: Wenn ein Spieler einen Kunstgegenstand aus dem Stoffbeutel ziehen muss und der Beutel leer ist, zieht der Spieler nichts. Er legt lediglich das Plättchen mit der Ledertasche in die Tischmitte.

Zudem löst dieser Sonderfall das Spielende am Ende dieser letzten Tauschphase aus – siehe Ende des Spiels.

✦ Wenn alle Spieler, die können, einen Tausch auf dem Schwarzmarkt ausgeführt haben, beginnen sie eine weitere Tauschrunde. Die Reihenfolge richtet sich wieder in aufsteigender Reihenfolge nach den gezogenen Fluchtplättchen.

✦ Wenn ein Spieler nicht mehr tauschen kann, muss er passen.

✦ Die Tauschrunden werden fortgesetzt, bis alle Spieler gepasst haben. Dann ist die Tauschphase beendet und die laufende Runde endet. Eine neue Runde kann beginnen.

Der Ruhm der Sammler

Dank ihrer Tauschaktionen auf dem Schwarzmarkt sammeln die Einbrecher eine Vielzahl von Meisterwerken: Kunstgegenstände oder Prestigekarten, die sie veredeln können, um so viele Prestigepunkte wie möglich zu sammeln.



Prestigekarten

Dies können entweder Einzelstücke sein oder Sammlungen, die es zu komplettieren gilt.



✦ Einzelstück

(Karte ohne Aufwertungsleiste)
Wenn ein Spieler eine Einzelstück-Karte nimmt, legt er sie verdeckt neben seine persönliche Ablage. Diese Karte bringt ihm am Ende des Spiels 3 Prestigepunkte.

✦ Sammlung

(Karte mit Aufwertungsleiste)

> Nimmt sich ein Spieler eine Sammlungs-Karte, legt er sie offen neben seine persönliche Ablage, denn er kann sie noch aufwerten. Wird sie nicht aufgewertet, ist sie am Ende des Spiels 2 Punkte wert.

> Schafft es der Spieler, diese Sammlung mit den erforderlichen Kunstgegenständen aufzuwerten, bringt ihm die Karte die entsprechenden Prestigepunkte: siehe Kunstgegenstände.

Beispiel: Diese Prestigekarte stellt eine Sammlung dar. Ohne aufgewertet zu werden, bringt sie ihrem Besitzer am Ende des Spiels 2 Punkte. Wird sie mit einem Handschrift-Plättchen vervollständigt, bringt sie 4 Prestigepunkte anstelle von 2 ein.



> Sind alle Plätze auf der Aufwertungsleiste einer Karte vor Ende der Partie belegt, wird die Sammlungskarte umgedreht und verdeckt neben die persönliche Ablage gelegt. Alle Kunstgegenstände, die auf dieser Karte lagen, kommen zurück in die Spielschachtel.

Kunstgegenstände

Um noch mehr Prestige zu sammeln, können die Spieler jede ihrer Sammlungen aufwerten. Dazu legen sie Kunstgegenstände auf die Aufwertungsleiste ihrer Karten.



✦ Wenn ein Spieler einen Kunstgegenstand vom Schwarzmarkt nimmt, legt er ihn, wohin er möchte:



- > entweder auf seine persönliche Ablage, um ihn später zu verwenden,
- > oder auf eine seiner Sammlungskarten, die er zuvor erworben hat.

✦ Entscheidet sich ein Spieler, einen Kunstgegenstand auf eine seiner Sammlungskarten zu legen, muss er ihn auf die unterste freie Stelle der Aufwertungsleiste legen. Dieser Kunstgegenstand muss das Objekt sein, das die Karte fordert. Es ist untersagt, einen anderen Kunstgegenstand als den angezeigten dort auszulegen. Jeder ausgelegte Kunstgegenstand bleibt liegen, entweder bis zum Ende der Partie oder bis die Sammlungskarte vollständig ist.

Beispiel: Ein Spieler möchte seine Kelch-Sammlung aufwerten. Er legt sein erstes Kelch-Plättchen auf die unterste freie Stelle der Aufwertungsleiste. Dies wird ihm 4 Prestigepunkte einbringen. Im weiteren Verlauf des Spiels kann er auch den zweiten freien Platz mit einem weiteren Kelch-Plättchen füllen, um 7 Prestigepunkte anstelle von 4 Punkten zu erhalten.

Denkt daran: Er muss insgesamt 2 Kelch-Plättchen einsetzen, um diese Sammlung zu komplettieren, und darf keine anderen Plättchen außer den Kelchen dafür verwenden.



✦ Jede Sammlungs-Karte muss immer in aufsteigender Reihe der Prestigepunkte komplettiert werden, die sie einbringt. Bei der Punkte-zählung am Ende bringt jede auf diese Weise aufgewertete Sammlung so viele Prestigepunkte, wie auf dem obersten belegten Platz angezeigt werden.

Denkt daran: Liegt auf einer Sammlungskarte am Ende des Spiels kein Kunstgegenstand, bringt sie ihrem Besitzer 2 Prestigepunkte.



Beispiel: Auf dieser Sammlungskarte muss der Spieler zunächst den ersten freien Platz der Aufwertungsleiste mit einem Geschmeide-Plättchen besetzen. Seine Sammlung bringt ihm nun bei Spielende 5 Prestigepunkte anstelle von 2.



Wenn der Spieler seine Sammlung noch vergrößern möchte, muss er den zweiten Platz mit einem Uhren-Plättchen besetzen. Nach dieser Aufwertung bringt diese Karte 9 Prestigepunkte anstelle von 5.



Schafft der Spieler es, den dritten und letzten freien Platz mit einem Gemälde-Plättchen zu besetzen, dann erhält er bei Spielende für diese Sammlung 14 Prestigepunkte anstelle von 9.



Neue Runde

✦ Die Einbrecher bereiten gemeinsam die nächste Runde folgendermaßen vor:

> Jeder Spieler legt alle Beutestücke, die er nicht auf dem Schwarzmarkt eingetauscht hat, von seiner persönlichen Ablage zurück in die Tischmitte. Da es sich bei den Schlüsseln um Beutestücke handelt, müssen auch sie zurück in die Tischmitte gelegt werden.

> Mischt alle Ortsplättchen gut durch. Achtet darauf, dass wie zu Spielbeginn die Orte (Garage, Schreibtisch und Tresor) zu sehen sind. Wie zuvor darf kein Plättchen ein anderes überdecken.

> Füllt jeden Schwarzmarkt wieder mit Kunstgegenständen auf, die ihr aus dem Stoffbeutel zieht, und legt die geforderte Zahl an Prestigekarten vom Nachziehstapel in die Aussparungen.

> Achtung: Wenn dieser Aufbau nicht das Ende des Spiels auslöst (siehe **Ende des Spiels**), legt jeder Spieler auch sein Fluchtplättchen zu den Ortsplättchen.

✦ Startet eine neue Runde nach dem Muster: Stöbern, Ende des Stöberns und Tauschen.

✦ Setzt diese Abfolge fort, bis das Spiel endet.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn eine dieser beiden Situationen eintritt:

✦ **Es befinden sich keine Kunstgegenstände mehr im Stoffbeutel.**

> Tritt diese Situation beim Aufbau einer neuen Runde ein, endet das Spiel sofort.

> Tritt diese Situation ein, wenn ein Spieler während einer Tausch-Phase einen Kunstgegenstand aus dem Beutel ziehen will, dann zieht dieser Spieler nichts. Er legt lediglich sein Plättchen mit der Ledertasche in die Tischmitte. Alle Spieler spielen diese Tausch-Phase zu Ende, danach endet das Spiel.



oder aber

✦ **Es gibt nicht mehr genug Prestigekarten, um alle Schwarzmärkte beim Aufbau einer neuen Runde wieder aufzufüllen.**



Jeder Spieler deckt nun seine umgedrehten Prestigekarten auf. Die Punkte der beteiligten Einbrecher werden gezählt. Jeder Spieler erhält:

> 1 Prestigepunkt pro silbernem Kunstgegenstand (Handschrift, Kelch oder Statue), der noch auf seiner persönlichen Ablage liegt.

> 2 Prestigepunkte pro goldenem Kunstgegenstand (Geschmeide, Uhr oder Gemälde), der noch auf seiner persönlichen Ablage liegt.

> 3 Prestigepunkte für jede erhaltene Einzelstück-Karte.

> Für jede vollständige Sammlungskarte die Zahl der Prestigepunkte, die ganz oben auf der Aufwertungsleiste angezeigt wird.

> Für jede unvollständige Sammlungskarte die Zahl an Prestigepunkten, die neben dem obersten belegten Platz auf der Aufwertungsleiste steht.

Denkt daran: Ist ihre Aufwertungsleiste vollständig leer, bringt eine Sammlungskarte ihrem Besitzer 2 Prestigepunkte.

Der Spieler mit der größten Summe an Prestigepunkten gewinnt die Partie und wird der berühmteste aller Sammler!

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der sich in der letzten Runde das Fluchtplättchen mit der niedrigsten Zahl geschnappt hat.





Beispiel: Dieser Spieler sammelt als lila Einbrecherin die folgenden Prestigepunkte:

- ✦ 1 Prestigepunkt für das silberne Kelch-Plättchen und 4 Prestigepunkte für die goldenen Plättchen Geschmeide und Uhr, die noch auf der persönlichen Ablage liegen,
- ✦ 3 Prestigepunkte für das Einzelstück Statue des Pharaos,
- ✦ 5 Prestigepunkte für die vollständige Schmuck-Sammlung,
- ✦ 11 Prestigepunkte für die vollständige Sammlung an Handschriften,
- ✦ 4 Prestigepunkte für die unvollständige Statuen-Sammlung,
- ✦ und 9 Punkte für die unvollständige Vitrine mit Kunstwerken.

Diese Einbrecherin erhält zusammen 37 Prestigepunkte für ihre gesammelten Kunstwerke.

Verteilung der Beutestücke auf der Rückseite der Ortsplättchen



Garage (blau)



Sobald er in eine freie Aussparung eurer persönlichen Ablage gelegt wurde, gibt euch jeder **Schlüssel** Zugang zu einem besseren Ort zum Stöbern.



Ein **Eisenschlüssel** aus der Garage (blau) gibt euch Zugang zum Schreibtisch (violett): 4 Stück.



Nur in der Garage (blau) findet ihr einige **leere Schubladen**, die euch wertvolle Zeit beim Stöbern kosten – oder die euch im Gegenzug dabei helfen, eure persönliche Ablage schneller voll zu bekommen: 4 Stück.



Schreibtisch (violett)

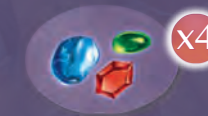
Schmuck und **Geldbündel** gibt es an allen Orten: 4 Stück pro Ort.



Die **Ledertaschen** sind an allen Orten versteckt: 2 Stück pro Ort.



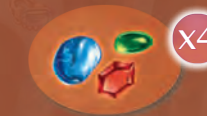
Ein **Messingschlüssel** aus dem Schreibtisch (violett) öffnet euch den Zugang zum Tresor (orange): 4 Stück.



Die **Edelsteine** findet ihr im Schreibtisch (violett) und im Tresor (orange): 4 Stück pro Ort.



Tresor (orange)



Die **Goldbarren** findet ihr nur im Tresor (orange): 4 Stück.



© 2020 Blue Orange Edition. Midnight Exchange und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Edition, Frankreich.
Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich.
www.blueorangegames.eu