



DEXTERITY JANE



DEXTERITY JANE ist wieder in der Stadt.

Langsam schreitet sie in den Saloon und setzt sich an einen der Spieltische. Da nähern sich schon die ersten Cowboys, die mutig – oder töricht – genug sind, sie herauszufordern.

Das Spiel beginnt und schon fliegen die Hände. Finger werden gekrümmt und gestreckt, es herrscht wildes Chaos. Vorsichtig treten die Umherstehenden einen Schritt zurück.

Wer ist knallhart genug – wer dem Druck nicht gewachsen? DEXTERITY JANE zeigt sich unbeeindruckt. Wieder einmal geht sie als ruhmreiche Siegerin vom Tisch, als wahre Legende.

ÜBERSICHT

Seht euch die Karten auf dem Tisch an und krümmt so schnell wie möglich die richtigen Finger. **Dexterity Jane** ist ein schnelles Spiel, bei dem es um Auffassung und Geschicklichkeit geht.

Wer von euch bis zum Ende der 10. Runde die meisten Ruhmpunkte sammelt, gewinnt.

SPIELMATERIAL

- 10 Rundenplättchen (von 1-10)
- 8 Reihenfolgeplättchen (Hüte)
- 60 Karten
- 1 Spielregel

Für die Überfall-Variante (Seite 12):

- 10 Münzplättchen (Wert 0-6)
- 1 Sheriffplättchen

AUFBAU

Legt das folgende Spielmaterial seitlich neben den Spielbereich:

- Die Karten: Mischt sie mit den Ruhmpunkten (der Zahl) nach oben zu einem Stapel.
- Die Rundenplättchen: Stapelt sie der Reihe nach, sodass die 1 ganz oben und die 10 ganz unten liegt.
- Die Reihenfolgeplättchen: Nehmt 1 Plättchen weniger, als Personen mitspielen, angefangen bei Nummer 1 und dann in aufsteigender Reihenfolge.



Aufbau für das Spiel zu viert

Beispiel

SPIELABLAUF

Ein Spiel besteht aus 10 Runden. Jede Runde hat 3 Phasen:

1. Aufdecken
2. Entscheiden
3. Überprüfen

1 AUFDECKEN

Zieht so viele Karten, wie auf dem obersten Rundenplättchen des Stapels angegeben. Teilt sie mit den Ruhmpunkten (der Zahl) nach oben so gleichmäßig wie möglich an alle aus.

In der ersten Runde wird also **insgesamt** nur 1 Karte ausgegeben, in der zweiten Runde sind es 2 Karten usw. Es ist durchaus möglich, dass manche von euch gar keine Karten haben und manche mehr als 1.



Wer von euch Karten hat, dreht diese nun **schnell und gleichzeitig mit den anderen** in der Mitte des Tisches um.

Achtet darauf, dass sich die Karten nicht überlappen, und ordnet die Karten nicht neu an. Sie bleiben einfach so liegen, wie sie aufgedeckt werden. Ihr müsst sie also im Kopf drehen.

2 ENTSCHEIDEN

Seht euch **alle** aufgedeckten Karten an.

WICHTIG

In dieser Phase dürft ihr die aufgedeckten Karten nicht berühren!

WAS IST AUF DEN KARTEN?

Auf jeder Karte ist eine **linke oder rechte Hand** abgebildet und bei jeder Hand ist **höchstens 1 Finger gekrümmt**.

Karten mit 1 gekrümmten Finger

Krümmen **alle** Finger, die auf den aufgedeckten Karten gekrümmt sind. Achte dabei genau darauf, welche Hand abgebildet ist (die linke oder rechte).

Ist eine Hand auf keiner der Karten abgebildet, wird bei dieser Hand auch kein Finger gekrümmt.



In der 4. Runde sollen bei der linken Hand alle Finger bis auf den Daumen gekrümmt werden. Bei der rechten Hand soll gar kein Finger gekrümmt werden.

Beispiel

Karten ohne gekrümmten Finger

Eine Karte, auf der eine Hand ohne gekrümmten Finger zu sehen ist, **hebt alle anderen Karten dieser Hand (links oder rechts) auf**, bei denen ein Finger gekrümmt ist. Diese Hand muss also komplett offen bleiben.

Hier wurde nur eine Karte aus dem vorherigen Beispiel verändert. Nun darf bei der linken Hand gar kein Finger gekrümmt werden!



Beispiel

ZWEI IDENTISCHE KARTEN HEBEN SICH GEGENSEITIG AUF!

Jedes Pärchen aus **identischen Karten** in einer Runde hebt sich auf. Zwei Karten gelten als identisch, wenn sie die gleiche Hand (links oder rechts) und die gleiche Fingerhaltung zeigen (entweder sind die gleichen Finger oder keine Finger gekrümmt).

HINWEIS

Die abgebildeten Hände haben unterschiedliche Hautfarben, Hintergründe und andere Eigenschaften (Handschuh, Narbe, Ring usw.). Das macht spieltechnisch aber keinen Unterschied und dient nur der Optik.



3 Karten (braun umrandet) zeigen die rechte Hand ohne gekrümmte Finger. Zwei davon heben sich gegenseitig auf, da sie identisch sind (lila X) – es spielt keine Rolle, welche 2 Karten es sind, denn alle 3 Karten sind aus spieltechnischer Sicht identisch. Beachtet auch das rote X, das auf ein weiteres Pärchen aus identischen Karten hinweist, die sich gegenseitig aufheben.



Lösung

Beispiel

ENTSCHEIDUNG TREFFEN

Sobald du glaubst, dass du die richtigen Finger für die aktuelle(n) Karte(n) gekrümmt hast, **musst du deine Entscheidung treffen**. Lege dazu beide Hände **mit den Handflächen nach unten** auf den Tisch und achte dabei darauf, dass die Finger so gekrümmt bleiben, wie sie waren.



Die Person aus dem vorherigen Beispiel trifft ihre Entscheidung.

Beispiel

Rufe nun **sofort** deine Nummer: Hast du dich als Erstes entschieden, rufe „Eins!“, hast du dich als Zweites entschieden, rufe „Zwei!“ usw. Warte dann, bis sich die anderen entschieden haben. **Du darfst deine Finger/Hände nicht mehr bewegen!**

Haben sich alle anderen vor dir entschieden, bist du zu spät dran und **darfst deine Entscheidung nicht mehr treffen**. Du bekommst in dieser Runde keine Punkte und bist dafür zuständig, die Entscheidungen der anderen zu überprüfen (auch im Spiel zu zweit).



3 ÜBERPRÜFEN

Wer von euch zu spät dran war und keine Entscheidung mehr treffen durfte, überprüft die Entscheidungen der anderen.

TIPP

Damit ihr nicht vergesst, in welcher Reihenfolge ihr eure Entscheidungen getroffen habt, kann die letzte Person die Reihenfolgeplättchen verteilen, bevor sie mit dem Überprüfen beginnt. Benutzt die Plättchen gerne, wenn euch das hilft. Ihr dürft euch aber auch darauf einigen, sie wegzulassen.



Beim Überprüfen ist es wichtig, dass alle, deren Entscheidung noch nicht überprüft wurde, ihre Finger/Hände nicht bewegen.

Du darfst die Karten in der Mitte des Tisches nun so anordnen und drehen, dass du sie leichter erkennst.

Führe der Reihe nach die folgenden Schritte aus, um die Entscheidungen der anderen zu überprüfen:

1. Sortiere die Karten in zwei Gruppen: Karten mit der linken Hand und Karten mit der rechten Hand.
2. Lege von jeder Gruppe jedes Pärchen aus identischen Karten auf den Ablagestapel – die Karten heben sich gegenseitig auf. In seltenen Fällen kann es dazu kommen, dass gar keine Karten mehr übrig sind (und somit keine Finger gekrümmt sein dürfen).
3. Ist in einer Gruppe eine Karte, bei der kein Finger gekrümmt ist, lege die komplette Gruppe auf den Ablagestapel – bei dieser Hand dürfen gar keine Finger gekrümmt sein.
4. Sieh nach, ob die Person, die als Erstes ihre Entscheidung getroffen hat, alle Bedingungen der verbleibenden Karten erfüllt:
 - 🔪 **Falls ja** – diese Person erhält das Rundenplättchen der aktuellen Runde und legt es vor sich ab (die Zahl steht für die verdienten Ruhmpunkte).
 - 🔪 **Falls nein** – die Person erhält nichts. Überprüfe nun die Entscheidung der zweiten Person in der Reihenfolge usw., bis jemand die richtige Lösung hat. Liegen alle falsch, erhält niemand das Rundenplättchen und du entfernst es aus dem Spiel.

5. Hat bereits jemand das Rundenplättchen erhalten, **überprüfe trotzdem noch die Entscheidungen der anderen**. Alle, die richtig liegen, erhalten entsprechend der Reihenfolge eine Karte vom **Ablagestapel** (sofern vorhanden) und legen sie mit den Ruhmpunkten nach oben vor sich ab. Jede Karte ist 1 Ruhmpunkt wert. Sind keine Karten mehr auf dem Ablagestapel, gehen eine oder mehrere Personen leer aus.

SONDERREGEL FÜR DAS SPIEL ZU ZWEIT

Liegst du mit deiner getroffenen Entscheidung falsch, verlierst du die Runde und **das Rundenplättchen geht an dein Gegenüber!**

ENDE DER RUNDE

Eine Runde endet, sobald alle getroffenen Entscheidungen überprüft wurden.

Legt alle Karten, die in dieser Runde benutzt wurden, auf den Ablagestapel.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach der 10. Runde.

Zählt nun alle eure eigenen Ruhmpunkte:

- 👉 Jede Karte ist 1 Ruhmpunkt wert.
- 👉 Jedes Rundenplättchen ist so viele Ruhmpunkte wert, wie die Zahl darauf zeigt.

Wer von euch **die meisten Ruhmpunkte** hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt, wer das Rundenplättchen mit der höheren Zahl hat.

AUSFÜHRLICHES BEISPIEL

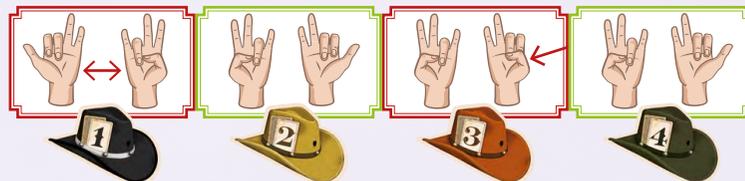


HINWEIS

Wenn es euch schwer fällt, die Entscheidungen der anderen zu überprüfen, bittet sie, die Hände wieder zu drehen (mit der Handfläche nach oben), ohne dabei ihre Fingerhaltung zu verändern.



Ihr spielt zu fünft. Vier von euch haben die folgenden Entscheidungen getroffen:



Wer es nicht rechtzeitig geschafft hat, sich zu entscheiden, überprüft die Entscheidungen der anderen.

- 👉 **Person 1** liegt falsch. Die Hände sind genau vertauscht – der Klassiker!
- 👉 Nun zu **Person 2**. Sie liegt mit ihrer Entscheidung richtig und erhält das Rundenplättchen – das 6 Ruhmpunkte wert ist! Die Überprüfung geht weiter...
- 👉 **Person 3** liegt falsch (der Daumen der rechten Hand darf nicht gekrümmt sein) und erhält nichts.
- 👉 Aber **Person 4** liegt richtig! Sie erhält eine Karte vom Ablagestapel (da dieser nicht leer ist). Sie legt sie mit dem Ruhmpunkt nach oben vor sich – 1 Ruhmpunkt ist besser als keiner!

Diese Variante erleichtert euch den Einstieg ins Spiel und kann auch mit Jüngeren gespielt werden.

HINWEIS

Diese Variante kann nicht mit der Überfall-Variante gespielt werden (Seite 12)!

KARTEN 1–24

Mischt beim Spielaufbau die Karten 1–24 und legt sie als Stapel bereit, mit den Ruhmpunkten (Zahl) nach oben. **Ihr benutzt nur diese 24 Karten für alle 10 Runden des Spiels** (nach den üblichen Regeln). **Legt dafür im Spielverlauf keine der Karten auf den Ablagestapel!**

Zu Beginn einer neuen Runde mischt ihr wieder alle Karten von 1–24 zu einem Stapel, bevor ihr so viele Karten zieht, wie das neue Rundenplättchen vorgibt.

Bei den Karten 1–24 erkennt ihr auch anhand der Farbe des Tuchs im Hintergrund, welche Hand abgebildet ist:

 **rotes Tuch** = linke Hand

 **grünes Tuch** = rechte Hand



Hier findet ihr die Kartennummern!

KARTEN 25–60

Bildet beim Spielaufbau einen Stapel aus den Karten 25–60, mit den Ruhmpunkten (Zahl) nach oben. (Ihr müsst sie nicht mischen.)

In der vereinfachten Variante dienen diese Karten nur als Ruhmpunkte. Gebt sie in der Überprüfen-Phase an alle, deren Entscheidung richtig war, die aber das Rundenplättchen nicht erhalten haben.

WICHTIG

Vermischt bei der vereinfachten Variante nicht die beiden Stapel. Die Karten 1–24 müssen stets von den Karten 25–60 getrennt bleiben.

HINWEIS

Auf den Karten 25–60 sind auch grüne und rote Tücher zu sehen – dort sind sie aber zufällig verteilt! Spielt ihr also das Standardspiel mit allen 60 Karten, könnt ihr euch nicht auf die Farben der Tücher verlassen!



Jetzt seid ihr bereit, die vereinfachte Variante zu spielen, um Dexterity Jane kennenzulernen! Die folgenden Seiten könnt ihr später lesen.

Ergänzt die Grundregeln wie folgt.

ÜBERSICHT

Erlauben die Karten einen Überfall, zieht blitzschnell eure Finger-Pistolen und zielt auf eine andere Person, um ein Münzplättchen von ihr zu stehlen. Eure Münzplättchen sind am Ende des Spiels Ruhmpunkte wert.

AUFBAU

Verteilt an alle verdeckt 1 zufälliges Münzplättchen. Die Münzplättchen müssen das ganze Spiel über verdeckt bleiben. Ihr dürft euch eure eigenen Plättchen aber jederzeit ansehen.

Legt die restlichen Münzplättchen verdeckt in die Schachtel.

Werft das Sheriffplättchen wie eine Münze. Die Seite, die nach oben zeigt, bestimmt **für das gesamte Spiel**, welche Hand beim Überprüfen der Überfälle Vorrang hat.



Auf einer Karte mit einer rechten Hand ist eine Kugel zu sehen. Du entscheidest dich, deine rechte Hand für einen Überfall zu nutzen, und legst deine linke Hand flach auf den Tisch.



Beispiel

SPIELABLAUF

1 AUFDECKEN

Diese Phase bleibt unverändert.

2 ENTSCHIEDEN

Ihr könnt entweder einen Überfall begehen **oder** wie üblich eine Entscheidung treffen (egal ob ihr Opfer eines Überfalls seid oder nicht).

WAS IST AUF DEN KARTEN?

Karten mit einer Kugel lassen euch einen Überfall begehen. Es kann in **einer Runde** aber **höchstens 2 Überfälle** geben – einen für die rechte Hand und einen für die linke Hand.



EINEN ÜBERFALL BEGEHEN

Befindet sich auf einer Karte eine Kugel (sie darf auch teilweise verdeckt sein), darfst du mit der entsprechenden Hand (links/rechts) einen Überfall begehen.

Sobald du glaubst, dass für eine Hand ein Überfall erlaubt ist, richte diese Hand wie eine Pistole auf eine andere Person und rufe „PENG!“. Halte deine Finger-Pistole anschließend weiter auf dein Opfer gerichtet. Lege deine andere Hand flach auf den Tisch – du darfst in dieser Runde nicht mehr versuchen, die Fingerhaltung auf den Karten nachzuahmen.

Hast du einen Überfall mit einer Hand begangen, **darf niemand mehr in dieser Runde mit der gleichen Hand einen Überfall begehen**. Achte darauf, ob eine andere Person deinen Überfall kopiert. Falls ja, weise sie darauf hin. Sie darf dann noch etwas anderes machen (einen Überfall mit der anderen Hand begehen oder eine Entscheidung treffen). Die Zeit, die sie dadurch verliert, ist Strafe genug!

Die anderen dürfen aber immer noch einen Überfall mit der anderen Hand begehen, falls das erlaubt ist (eine Karte zu dieser Hand muss eine Kugel zeigen und niemand sonst in dieser Runde darf bereits einen Überfall mit dieser Hand begangen haben).

Du musst keinen Überfall begehen, nur weil Kugeln zu sehen sind.

Auch wer keine Münzplättchen mehr hat, darf einen Überfall begehen.

3



Einen Doppelüberfall begehen

Du darfst einen Überfall mit beiden Händen begehen, wenn du glaubst, dass dies erlaubt ist. Du musst beide Überfälle aber **gleichzeitig** begehen: Ziele mit beiden Händen und rufe „PENG! PENG!“. Halte deine Finger-Pistolen anschließend weiter auf dein(e) Opfer gerichtet. Bei einem Doppelüberfall darfst du zweimal auf dieselbe Person oder auch auf zwei verschiedene Personen zielen!

Auf einer Karte mit einer linken Hand und auf einer Karte mit einer rechten Hand ist eine Kugel zu sehen. Du dürftest einen Doppelüberfall begehen!



Beispiel

ZWEI IDENTISCHE KUGELN HEBEN SICH GEGENSEITIG AUF!

Jedes Pärchen aus Karten mit der gleichen Hand (links/rechts) und einer Kugel hebt diese Kugeln auf. Die Fingerhaltung auf diesen Karten muss dazu nicht identisch sein – sie könnten auch verschiedene gekrümmte Finger oder gar keine gekrümmten Finger zeigen.



Auf beiden Karten mit einer rechten Hand ist eine Kugel. Diese Kugeln heben sich gegenseitig auf. Es sind also keine Überfälle mit der rechten Hand erlaubt. Ein Überfall mit der linken Hand ist aber möglich!

Beispiel

ENTSCHEIDUNG TREFFEN

Dein Überfall zählt als deine Entscheidung für diese Runde. Egal, ob du mit 1 Hand auf jemanden zielst und die andere Hand flach auf den Tisch legst, **oder** mit beiden Händen zielst – du musst bis zum Rundenende dabei bleiben und darfst nicht versuchen, die üblichen Punkte durch das Nachahmen der Karten zu erhalten.

3

ÜBERPRÜFEN

Die letzte Person überprüft zuerst die Überfälle, falls es welche gibt.

Gibt es 2 Überfälle, überprüfe erst den Überfall, der mit der Hand vom Sheriffplättchen begangen wird. Das gilt auch, wenn eine Person einen Doppelüberfall begeht.



Sieh dir nur die Karten zur entsprechenden Hand an (links/rechts), und prüfe, ob sie eine **ungerade Anzahl an Kugeln** zeigen – Pärchen heben sich auf!

Falls ja – Der Überfall ist erfolgreich:

Wer den Überfall begeht, **stiehlt** ein verdecktes Münzplättchen vom Opfer.

Falls nein – Der Überfall geht nach hinten los:

Wer den Überfall begeht, **verliert** ein verdecktes Münzplättchen an sein vermeintliches Opfer. (Das Opfer wählt, welches es nimmt.)

Hat jemand keine Münzplättchen mehr und würde eins durch einen erfolgreichen oder gescheiterten Überfall verlieren, geschieht nichts.

Es ist möglich, dass jemand Opfer eines Überfalls ist und gleichzeitig selbst einen Überfall begeht. *Beispiel: Jemand führt einen Überfall mit der rechten Hand aus, ist aber gleichzeitig das Opfer eines Überfalls mit der linken Hand von jemand anderem!*

Nachdem du alle Überfälle überprüft hast, mache wie üblich mit dem Überprüfen der getroffenen Entscheidungen der anderen weiter. Nur **wer keinen Überfall begangen hat**, nimmt daran teil.

ENDE DES SPIELS

Zählt die Werte der Münzplättchen in eurem Besitz zu euren Ruhmpunkten hinzu. Wer die meisten Ruhmpunkte hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt von den daran Beteiligten, wer mehr Münzplättchen hat (unabhängig von ihrem Wert). Herrscht weiterhin Gleichstand, gewinnt von den Beteiligten, wer das Rundenplättchen mit der höheren Zahl besitzt.



rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgien

 www.sitdown-games.com

 info@sitdown-games.com

 SitDownGames

 Sitdown.jeux

 SitDownGames



OLIVIER „Ich möchte meiner Familie und meinen Freunden danken, die mich immer so toll unterstützen und meine Spiele testen. Ein besonderes Dankeschön an meinen Sohn Carl, der ein großer Fan des Spiels ist, und an das bombastische Team der La Ruche-Ludothek in Meudon-la-Forêt, das immer für mich da war und meine Ideen mit mir diskutiert hat. Und genau wie in Dexterity Jane forme ich jetzt gerade ein Herz aus meinen Fingern für das ganze Team von Sit Down!, das dieses Spiel überhaupt erst möglich gemacht hat!“

SIT DOWN! dankt Gaspard, Julie und Lolo für ihre Zeit beim Testen des Spiels.

Ein Spiel von Sit Down!, publiziert von Megalopole.
© Megalopole 2020. Alle Rechte vorbehalten. • Dieses Spiel kann nur zur privaten Freizeitgestaltung genutzt werden. • **ACHTUNG!** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Dieses Spiel enthält Kleinteile, welche inhaliert oder verschluckt werden könnten. Bitte diese Information aufheben. • Der Inhalt kann von den Darstellungen auf der Packung abweichen. • Ohne schriftliche Genehmigung durch Megalopole ist jegliche Reproduktion dieses Spiels (in Teilen oder komplett) verboten.

AUTOR

Olivier MAHY

ILLUSTRATION

Alexandre BONVALOT

ENTWICKLUNGSLEITUNG

Michaël DEROBERTMASURE

GRAFIKDESIGN

Anthony MOULINS

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Marie OOMS

PROJEKTLEITUNG

Didier DELHEZ

FRANZÖSISCHES LEKTORAT

KUDOS

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG

Frank THURO

DEUTSCHES LEKTORAT

LISA PROHASKA