

Julchen – die Schinderhannes-Erweiterung (nur mit dem Basisspiel spielbar)

Für 2 Spieler, ab 10 Jahren
Autor: Stephan Riedel Illustrator: Christian Opperer

Das Spielziel

Die Spieler versuchen herauszufinden, an welchen Orten Schinderhannes welche Verbrechen begangen hat. Für jede Information, die die möglichen Ortschaften einschränkt, bekommen die Spieler Punkte. Zusätzlich erhalten die Spieler Auftragskarten, die genau vorgeben, wo ein bestimmtes Verbrechen stattgefunden haben muss. Für die Erfüllung der Auftragskarten erhalten die Spieler Sonderpunkte.

Sind am Ende alle 16 Verbrechen den 16 Ortschaften zugeordnet, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Die Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält **2 Karten** „Marker entfernen“, **2 Wäscheklammern** und **1 Figur**.

Es werden alle Infokarten benötigt (auch die Karten mit „S“). **Die Infokarten werden in 6 Kartenstapel verdeckt wie folgt ausgelegt (siehe Abbildung rechts):**

Alle Deliktarten in 1 Stapel (A), alle Gruppenkarten 1 Stapel (B), alle Bezirkskarten (C), alle Ortskarten auf zwei Stapel aufgeteilt (D).

Infokarten ziehen:

Beginnend mit dem Startspieler wählen beide Spieler abwechselnd einen Kartenstapel. Von diesem Stapel nehmen sie die **obersten 5 Karten** und suchen sich anhand der Symbole auf der Rückseite **1 Karte** aus (verdeckt). Die restlichen vier Karten werden wieder auf den Stapel zurückgelegt (die Reihenfolge darf nicht verändert werden). Dieser Vorgang wird wiederholt, bis jeder Spieler **4 Infokarten** besitzt.

Auftragskarten ziehen:

Die Auftragskarten geben an, wo ein bestimmtes Delikt (siehe Symbol auf der Karte) stattgefunden haben muss.

Jeder Spieler zieht sich **1 leichten** und **3 schwere Aufträge**. Von den schweren Aufträgen legt der Spieler 2 schwere Aufträge wieder ab.

Jeder Spieler nennt laut die **2 Delikte** seiner beiden ausgewählten Auftragskarten und nimmt sich die **entsprechenden Marker und Tatscheiben**. Alle von den Spielern gewählten Delikte müssen unterschiedlich sein. Ggf. zieht ein Spieler einen neuen Auftrag.

Die Delikte, die ein Spieler ausgewählt hat, sind **für den Mitspieler tabu**. D.h. der Mitspieler darf **keine Karte spielen**, auf denen Informationen zu diesen Delikten stehen.

Bsp.: Hat ein Spieler „Eseldiebstahl“ ausgewählt, so darf der Mitspieler keine Karte spielen, auf denen Informationen zum Eseldiebstahl stehen. Bei den Gruppenkarten dürfen natürlich die anderen Delikte ausgewählt werden.

Spätestens wenn ein Spieler **mehr als 4 Siegpunkte** hat, muss sich der Spieler bei beiden Aufträgen verdeckt für je eine Ortschaft entscheiden. Die Ortschaft kennzeichnet er, in dem er eine **Wäscheklammer** neben der Ortschaft festklemmt.

Ein Auftrag gilt als erfüllt, sobald die entsprechende Tatscheibe auf der markierten Ortschaft liegt.

Das sind die **Ortschaften**, in denen das Delikt am Ende des Spiels festgelegt werden soll.

Der Spieler wählt während des Spiels eine von den hier aufgeführten Ortschaften aus

Schwere Aufträge (rote Karten) enthalten 12 Ortschaften, leichte (grüne Karten) enthalten 4 Ortschaften.



Das ist das **Delikt**, dessen Ortschaft gefunden werden soll.

Neben den Ortschaften stehen die Siegpunkte, die der Spieler am Ende für den erfüllten Auftrag erhält. Je höher die Punktezahl, desto schwieriger der Auftrag (d.h. es gibt dazu weniger Infokarten mit Informationen).

Regeln für Karten und Marker

Die Spielregel

Es wird nach den Regeln des Schinderhannes-Basisspiels gespielt, aber mit folgenden **Ausnahmen:**

Regel 13 (Seite 14): pro Delikt gibt es jetzt 6 5 Marker.

Regel 5 (Seite 11): Ortschaftskarten (Kartentyp D) dürfen auch gespielt werden, wenn eines der vier genannten Verbrechen in dieser Ortschaft genau definiert werden kann. Dies kommt vor, wenn die anderen drei Verbrechen bereits in anderen Ortschaften definiert sind.

Der Spielablauf

Die Spieler spielen **abwechselnd** Infokarten oder Karte(n) „Marker entfernen“ und entfernen oder ergänzen entsprechend der Textvorgabe die Marker am Spielplan. Pro Spielzug darf ein Spieler **1 bis 3 Karten** ausspielen.

Am Ende des Zuges darf er **1 Infokarte nachziehen**, unabhängig davon wie viele Karten er gespielt hat. Wie zu Beginn des Spiels darf der Spieler die neue Karte aus den **obersten 5 verdeckten Karten** eines Stapels auswählen. Anschließend darf er noch **bis zu 2 Infokarten abwerfen** und entsprechend viele Karten verdeckt nachziehen (ohne Vorschau).

Gegen Abgabe 1 Siegpunktes darf der aktive Spieler vor oder nach dem Kartenziehen **1 Kartenstapel** mischen.

Das Spielende

Das Spiel endet, wenn **jeder Ortschaft ein Delikt (große Tatscheibe) zugeordnet** ist. Nun erhalten beide Spieler Punkte für **erfüllte Aufträge**, entsprechend der Punktezahl auf der Auftragskarte. Diese addieren sie zu den bereits gesammelten Punkten auf der Punkteleiste (siehe Basisspiel). Der Spieler mit den meisten Gesamtpunkten gewinnt das Spiel.

Inhalt: Inhalt: 16 leichte und 16 schwere Auftragskarten, 4 Wäscheklammern, 16 Marker

Adresse: Clicker Spiele, Stephan Riedel, Montforter Str. 10, 67824 Feilbingert, www.clicker-spiele.de