

Stephan Riedel

Schinderhannes



SPIELREGEL (S.1-16)

+ HISTORISCHEM ANHANG (S.17-23)

RULES (P.25-40)

+ HISTORICAL BACKGROUND (P.41-46)

Schinderhannes - Die Person

Am 21. November 1803, an einem trüben, „neblig nassen“ Herbsttag vor 200 Jahren endete das Leben von Johannes Bückler. Er starb nicht allein.

Ihn umgaben einige Tausend Menschen, die Zeugen waren, als er in Mainz am 21. November 1803 mittags kurz nach ein Uhr auf das eigens für ihn errichtete Blutgerüst geführt, auf einem Brett festgeschnallt und damit unter das Fallbeil der Guillotine geschoben wurde.

Johannes Bückler war weder der erste Delinquent, der von der französischen Justiz in den gerade erst eroberten rheinischen Départements zum Tode verurteilt und hingerichtet wurde, noch war er in den nachfolgenden zehn Jahren der letzte. Aber Johannes Bückler, der als Schinderhannes bis heute unvergessen ist, war zweifellos der bekannteste.

Wer war eigentlich jener Johannes Bückler, genannt Schinderhannes?

Schinderhannes wurde 1778 als Sohn eines armen „Wasenmeisters“, d. h. Abdeckers in Mühlen (Miehlen) im Taunus geboren. Seine Laufbahn als Dieb begann im Herbst 1796, als er zusammen mit Johann Nikolaus Nagel einen Hammel stiehlt und in Kirn verhaftet wird. Schinderhannes kann über das Dach des Rathauses fliehen. Als ausgebrochener Dieb war ihm aber die Rückkehr in die bürgerliche Gesellschaft verschlossen.

Schinderhannes war kein politischer Rebell oder gar Freiheitskämpfer. Die Verhältnisse wollte er nicht ändern. Sein Ziel war die persönliche Bereicherung. Durch massive Drohungen oder Geldzuwendungen hielt er die Bauern und Bürger in den Dörfern in Schach. Von den Bauern benannte Wucherer und Geldschneider überfiel er. Wer nicht überfallen werden wollte, musste sich eine Sicherheitskarte kaufen.

Als im Jahre 1801 Schinderhannes mit seiner Bande den jüdischen Kaufmann Seckel Löw in Staudernheim überfällt, regt sich Widerstand in der Bevölkerung, die dem beliebten Kaufmann mit Waffen zu Hilfe eilt. Schinderhannes merkt, dass seine Zeit vorbei ist. Anfang 1802 versucht er, ein bürgerliches Leben zu beginnen. Am 31. Mai 1802 wird er von einer Polizeistreife kontrolliert. Schinderhannes flieht, wird jedoch von einer berittenen Streife gefasst. Der Versuch als Soldat unter dem Namen Jakob Schweikard anzuheuern scheitert, weil er verraten wird.

Schinderhannes wird zwischen Juni 1802 und März 1803 in Mainz vernommen. Ende Oktober wird die Anklage eröffnet in der Schinderhannes zum Tode verurteilt wird.

Während sich seine Geburt in Miehlen beinahe anonym vollzogen hatte, waren am letzten Lebenstag des Hannes auf einer Anhöhe vor den Toren von Mainz über zehntausend Menschen die Zeugen seines Todes. Zugegen waren auch zwei Medizinstudenten, die die noch warmen Körper der Entaupteten für Experimente mit Elektrizität benutzten. 1817 erscheint in England, zunächst anonym, der Roman „Frankenstein“. Die Inspiration zu dem Roman, in dem eine Kreatur aus Leichteilen geschaffen und mit Strom zum Leben erweckt wird, scheint von der Hinrichtung des Johannes Bückler zu stammen.

Quellen: Bayerlein, P. (2003): *Schinderhannes-Chronik. Von Miehlen bis Mainz.* Verlag Ernst Probst, Mainz

Bayerlein, P. (2003): *Schinderhannes Ortslexikon. Von Abentheuer bis Züsich.* Verlag Ernst Probst, Mainz

Kropp, F.P. (2007): *Der Schinderhannes und das Bandenwesen an der Mosel.* <http://www.net-art.de/kropp/schinder.htm>

Schinderhannes- Das Spiel

Spielidee: Stephan Riedel

Grafische Gestaltung:

Christian Opperer

1 – 4 Spieler

ab 9 Jahren

45 Minuten Spielzeit



Vorwort

Bei der Wanderung durch den Soonwald trifft man überall auf den Namen Schinderhannes, den Räuber, der Ende des 18. Jahrhunderts hier gelebt hat. Die Geschichte des Räubers hat mich dazu inspiriert ein spannendes Spiel über Schinderhannes zu entwickeln. So entstand in der Zeit von 2007 bis 2009 das vorliegende Spiel.

Für die Gestaltung des Spiels möchte ich mich sehr herzlich bei Christian Opperer bedanken, der es geschafft hat mit Witz und Charme die Straftaten des Schinderhannes grafisch festzuhalten.

Dank gilt auch Walter Brusius für seine Beratung besonders bei der Entstehung des Spieles. Ebenso möchte ich mich bei Peter Bayerlein bedanken, der mir die Rechte zu seinem Buch „Schinderhannes-Ortslexikon“ für meine Spielregel überlassen hat. Nicht vergessen möchte ich Steve McKeogh, der mich bei der Übersetzung ins Englische tatkräftig unterstützt hat.

Stephan Riedel

Spielgeschichte und Spielziel

Die Spieler schlüpfen in die Rolle der Bewohner des Soonwaldes im Jahre 1802. Sie sitzen zusammen in einer alten Taverne an ihrem Stammtisch, die Landkarte der Gegend vor ihnen ausgebreitet. Die Landkarte bzw. der Spielplan zeigt die Bezirke und Ortschaften, in denen der Schinderhannes seine Verbrechen verübt hat.

Die Spieler berichten von seinen Verbrechen. Jeder hat etwas anderes gehört oder in der Zeitung und in Polizeiberichten gelesen. Zusammen versuchen sie herauszufinden, wo Schinderhannes welches Delikt verübt hat.

Hinweise zu den Ortschaften der Delikte erhalten die Spieler über die Infokarten (wie z.B. „Im Herbst 1798 versuchen Schinderhannes und Peter Petrie einen Esel zu stehlen“ oder „Schinderhannes begeht ein schweres Verbrechen im Osten“).

Die vielen Informationen sind jedoch sehr ungenau. Mit dem Einsetzen von Hinweismarkern werden die Lösungsmöglichkeiten reduziert.

Durch das Ausspielen weiterer Infokarten kommen immer mehr Informationen zusammen, so dass Marker entfernt und die möglichen Ortschaften immer weiter eingegrenzt werden. Ist von einem Delikt nur noch ein Marker auf dem Spielplan, ist der Ort des Geschehens bestimmt. Der Marker wird durch die entsprechende Tatscheibe ersetzt. Jeder Marker, der entfernt wird (oder nicht eingesetzt werden muss) zählt einen Siegpunkt.

Je mehr Informationen ein Spieler somit für die Rekonstruktion der Delikte liefert, desto mehr Punkte erhält er.

Am Ende, wenn alle Ereignisse ihren Tatort gefunden haben, gewinnt der Spieler, der für die Rekonstruktion am meisten beitragen konnte.



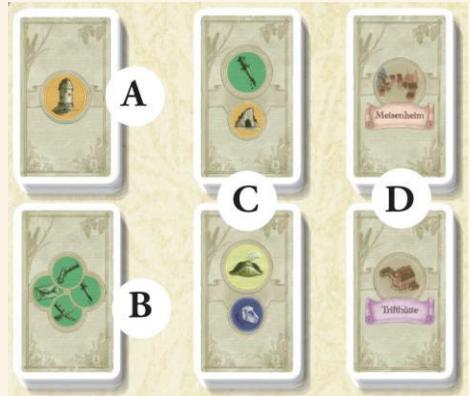
Schinderhannes - besser spielen

Vorbereitung (2 bis 4 Spieler)

Nachziehstapel:

Die Infokarten werden in 6 Kartenstapel verdeckt wie folgt ausgelegt:

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



Spielende (2 bis 4 Spieler)

Derjenige Spieler der das vorletzte Verbrechen zuordnen kann, erhält auch die Marker von der letzten Tat. Wurde noch kein Marker von diesem Verbrechen gelegt, erhält der Spieler fünf zusätzliche Siegpunkte ohne dass er hierzu Informationen geliefert hat. **Tipp:** Ich schlagen daher vor, dass der Spieler für die letzte Tat nur 1 Punkt erhält, wenn die Marker von dieser Tat noch nicht gelegt wurden.

Karte Typ D Ortschaftskarte (2 bis 4 Spieler)

In der Regel steht, dass die Ortschaftskarten nur gespielt werden können, wenn auf dieser Ortschaft bereits Hinweismarker liegen.

Änderung:

Die Ortschaftskarte darf 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.

Spiel für 2 Spieler

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.

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.

Solospiel

Erratum: Korrekturen für das Solospiel

Lösung Rätsel Nr. 2:
Hundsbach = Straßenraub, Meisenheim = Pferde,
Simmern = Ausbruch, Thiergarten = Einbruch

Rätsel Nr. 4:
Karte Nr. 9 und 13 anstelle Nr. 73 und 36

Lösung:
Obermoschel = Raubüberfall, Hundsbach = Hammel



SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan

- 4 Wertungsfiguren 

- 80 Hinweismarker (klein)
und 16 Tatscheiben (groß):

16 verschiedene
Delikte in
4 Gruppen



- 1 Spielregel

- 4 Karten „Marker
entfernen“



- 76 Infokarten

IM DETAIL: INFOKARTEN & DELIKTE

Die vier Infokarten-Typen (siehe auch S.6/7)



Typ A: Deliktcard



Typ B: Gruppenkarte



Typ C: Bezirkscarte



Typ D: Ortschaftscarte

Die vier Delikt-Gruppen

Viehdiebstahl (blau)



Esel-, Hammel-, Pferde- und
Bienenstockdiebstahl

Straftat (gelb)



Einbruch, Räuberball, Beute verkauft,
Machtdemonstration

Ausbruch/Gefängnis (orange)



Verhaftung, Ausbruch, Gefängnis, Unterschlupf

Schweres Verbrechen (grün)



Raubüberfall, Erpressung, Mord, Straßenraub

IM DETAIL: SPIELPLAN & HIMMELSRICHTUNGEN



Simmern, Thiergarten, Triflhütte, Boos, Griebelschied, Hahnmühle, Kirn, Herrstein



Oberhausen, Meddersheim, Lettweiler, Obermoschel, Hundsmühle, Bärenbach, Antes Mühle, Meisenheim



Griebelschied, Hahnmühle, Kirn, Meddersheim, Herrstein, Bärenbach, Antes Mühle, Hundsbach



Simmern, Thiergarten, Triflhütte, Boos, Oberhausen, Lettweiler, Obermoschel, Meisenheim

VORBEREITUNG

- Der Spielplan wird auf dem Tisch ausgebreitet.
- Jeder Spieler wählt **eine Figur** aus und setzt sie auf das Feld „0“ der Punkteleiste.
- Der Spieler, der Schinderhannes am ähnlichsten sieht, wird **Startspieler**. Dieser Spieler ist auch der **Spielleiter**.
- Jeder Spieler erhält **eine Karte „Marker entfernen“** (bei weniger als vier Spielern werden die restlichen Karten nicht benötigt).
- Die **16 Tatscheiben** werden neben dem Spielplan offen ausgelegt.
- Die **80 Hinweismarker** werden sortiert und auf die entsprechenden Tatscheibe abgelegt.
- Die Karten **Nr. 73 bis 76 („S“ auf der Rückseite) werden aussortiert**. Sie werden für das Mehrpersonenspiel nicht benötigt.
- Alle **Infokarten mit Delikten auf der Rückseite** werden nach den **4 Farben sortiert** und so 4 Stapel gebildet. Bei den Infokarten Typ C bestimmt die **Farbe des großen Delikts (oben)** auf welchen Stapel die Karte gelegt wird. Jeder Stapel wird getrennt gemischt und verdeckt neben dem Spielplan abgelegt.
- Alle **Infokarten mit einer Ortschaft auf der Rückseite** werden gemischt und auf **zwei extra Stapel** neben den anderen vier Kartenstapeln verdeckt abgelegt.

Beachte: Es liegen insgesamt 6 Kartenstapel neben dem Spielplan.

SPIELBEGINN

Beginnend beim Startspieler zieht jeder Spieler von einem beliebigen Kartenstoß reihum 1 Karte, bis jeder **4 Karten** auf der Hand hat. Die Karte „Marker entfernen“ nehmen die Spieler ebenfalls auf die Hand.

Tipp: Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, sollten Sie zu Spielbeginn nur Karten von Typ A, B und C ziehen.

DER SPIELZUG

Der Spieler, der am Zug ist, führt folgende Aktionen durch:

- er spielt **eine** beliebige Handkarte aus
- er **kann** zusätzlich **eine** Handkarte **abwerfen**
- er **zieht so viele** Karten nach, wie er gespielt, bzw. abgelegt hat

Will oder kann der Spieler keine Karte spielen (=„passen“), **kann** er

- **beliebig viele Handkarten abwerfen** und so viele Karten nachziehen, wie er abgelegt hat **plus eine zusätzliche Karte**.

Am Ende des Zuges kommen alle gespielten und abgeworfenen Karten Schachtel zurück. Seine(n) gewonnenen Marker legt der Spieler in die Spiel-schachtel zurück und zieht seine Wertungsfigur auf der **Punkteleiste** um entsprechend viele Felder weiter.

Bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt, kontrolliert der Spielleiter die Nachziehstapel auf unspielbare Karten (siehe Regel 11).

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn

- die Ortschaften aller Straftaten definiert sind, d.h. **auf jeder Ortschaft eine Tatscheibe** liegt, **oder**
- der **Nachziehstapel aufgebraucht** ist und alle spielbaren Handkarten gespielt wurden.

Der Spieler mit den meisten Punkten auf der Punkteleiste gewinnt das Spiel.

DAS SPIELN DER KARTEN

Hinweis: Das Spiel enthält viele neue und ungewöhnliche Spielelemente, die man am Besten durch das Ausprobieren im Spiel kennen- und verstehen lernt. Die Regeln **1 -12** sind die **Grundregeln**. Sollten während des Spiels Fragen zur Spielbarkeit der Karten auftauchen, lesen Sie die Regeln 13-16 sowie alle Beispiele.

Zu Spielbeginn kann an jedem Ort jedes der 16 Delikte stattgefunden haben (mathematisch sind das $16! = 20$ Billionen Möglichkeiten). Mit Hilfe der Infokarten werden diese Möglichkeiten reduziert, bis am Ende **jeder Ortschaft genau ein Delikt zugeordnet** ist.

Infokarten haben zwei mögliche Wirkungen:

1. Befinden sich von dem Delikt auf der gespielten Karte **noch keine Marker** auf dem Spielplan, werden diese **eingesetzt**.
2. Befinden sich von dem Delikt auf der gespielten Karte **bereits Marker auf dem Spielplan**, kann ein Teil davon wieder **entfernt** und so zu Siegpunkten gemacht werden.

Der aktive Spieler darf **jede beliebige Karte von jedem Typ** (auch die Karte Marker entfernen) **zu jeder Zeit spielen**, solange er sich an die **nachfolgenden Regeln (S.8-15)** hält. **Alle Regeln gelten für alle Karten und Kartentypen**, unabhängig von den genannten Karten in den Beispielen (Ausnahme: Regel 5+6).

IM DETAIL: DIE KARTENTYPEN



TYP A: Deliktarte

Der Hinweis dieser Karten bezieht sich auf ein bestimmtes **Delikt** (z.B. Eseldiebstahl). Dieses Delikt wird auf der Kartenvorder- und Rückseite mit einem **Symbol** (z.B. einem Esel) dargestellt.

Es gibt immer **vier mögliche Ortschaften** (z.B. Antes Mühle, Bärenbach, Hundsbach, Meddersheim) an denen das Delikt stattgefunden haben kann.

Diese Karten können jederzeit gespielt werden (sind v.a. zu Beginn des Spiels nützlich).



TYP B: Gruppenkarte

Der Hinweis dieser Karten bezieht sich auf eine bestimmte **Gruppe von Delikten** (z.B. Gefängnis/Ausbruch) und eine **Himmelsrichtung** (Norden/Süden/Osten/Westen).

Der Spieler dieser Karte wählt **eines der vier genannten Delikte** aus.

Zu Beginn gibt es acht mögliche Ortschaften an denen das Delikt stattgefunden haben kann. Da es nur fünf Marker pro Delikt gibt, **können diese Karten erst gespielt werden, wenn mindestens drei der Orte definiert sind oder die Marker der gewählten Delikts bereits am Spielplan liegen**.



TYP C: Bezirkskarten

Diese Karten geben Hinweise, ob **zwei Delikte in benachbarten Ortschaften** stattgefunden haben, d.h. ihre Hinweismarker oder Tatscheiben durch einen Weg miteinander verbunden sind. Dabei können die beiden Delikte (je nach Karte) entweder **im gleichen Bezirk** oder **in angrenzenden Bezirken** (Fluss = Bezirksgrenze) liegen.

Um diese Karten spielen zu können, müssen entweder von mindestens einem der auf der Karte genannten Delikte Hinweismarker bzw. Tatscheibe auf dem Spielplan liegen und/oder die ein oder mehrere Orte durch Tatscheiben definiert sein.

Achtung:

1. Es gibt Orte, die **nicht** mit einem Ort im **Nebenbezirk** verbunden sind.
2. Die **Größe** der Delikte auf der Rückseite dient nur als Hilfe zum Ordnen der Karten bei Spielbeginn. Für das Ausspielen der Karte hat sie **keine Bedeutung**.
3. Auf **welcher** der drei Ablageflächen einer Ortschaft die Marker liegen, spielt für die „Nachbarschaft“ keine Rolle. Die **Wege** gelten immer **für den gesamten Ort** (also für alle 3 Ablageflächen).



TYP D: Ortschaftskarten

Diese Karten geben Hinweise, **welche Delikte** in einer **Ortschaft** stattgefunden haben können.

Diese Karten können erst gespielt werden, wenn auf dieser Ortschaft bereits Hinweismarker liegen. Falsche Delikte können so in den genannten Ortschaften ausgeschlossen werden.

HINWEISMARKER EINSETZEN

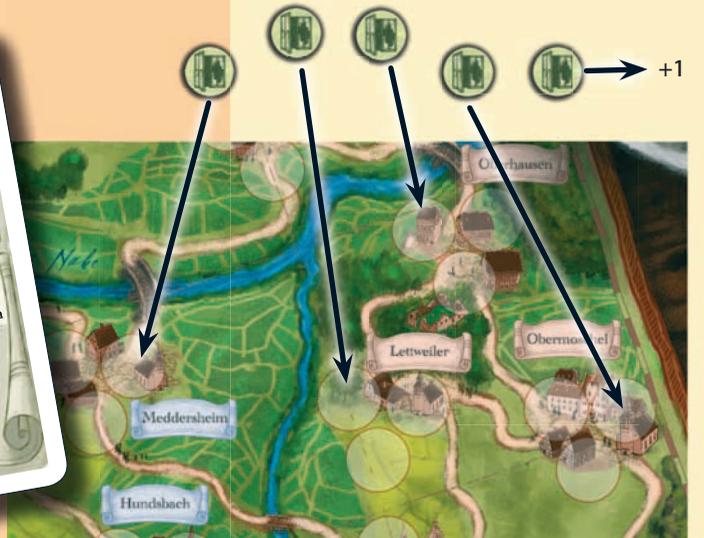
(1) ALLGEMEINE EINSETZREGEL

Der Spieler nimmt **alle Hinweismarker** des auf der Infokarte genannten Delikts auf die Hand (die Tatscheibe bleibt noch liegen), und legt auf jeden genannten Ort **einen Marker**. Jeder Marker, der von diesem Delikt **nicht** auf den Spielplan gelegt werden muss, darf dieser Spieler behalten. **Jeder Marker zählt einen Siegpunkt**.



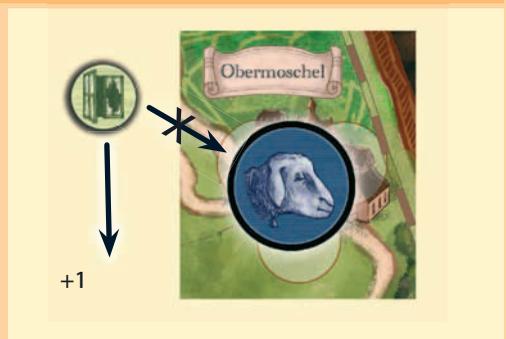
Beispiel:

Das Delikt „Einbruch“ befindet sich noch nicht am Spielplan. Spieler A spielt die Karte Nr. 11: Er legt auf beliebige Ablageflächen der Ortschaften Oberhausen, Obermoschel, Meddersheim und Lettweiler jeweils einen Marker Einbruch ab. Da der Spieler nur 4 Marker ablegen muss, darf er den fünften behalten. Er zieht seine Wertungsfigur um ein Feld auf der Punkteleiste weiter.



(2) ORTE MIT TATSCHIBE

Liegt auf einer Ortschaft bereits eine **Tatscheibe**, dann darf **kein Marker** dazugelegt werden. Für jeden Hinweismarker, der aufgrund dieser Regel nicht eingesetzt werden kann, erhält der Spieler je **einen Siegpunkt**.



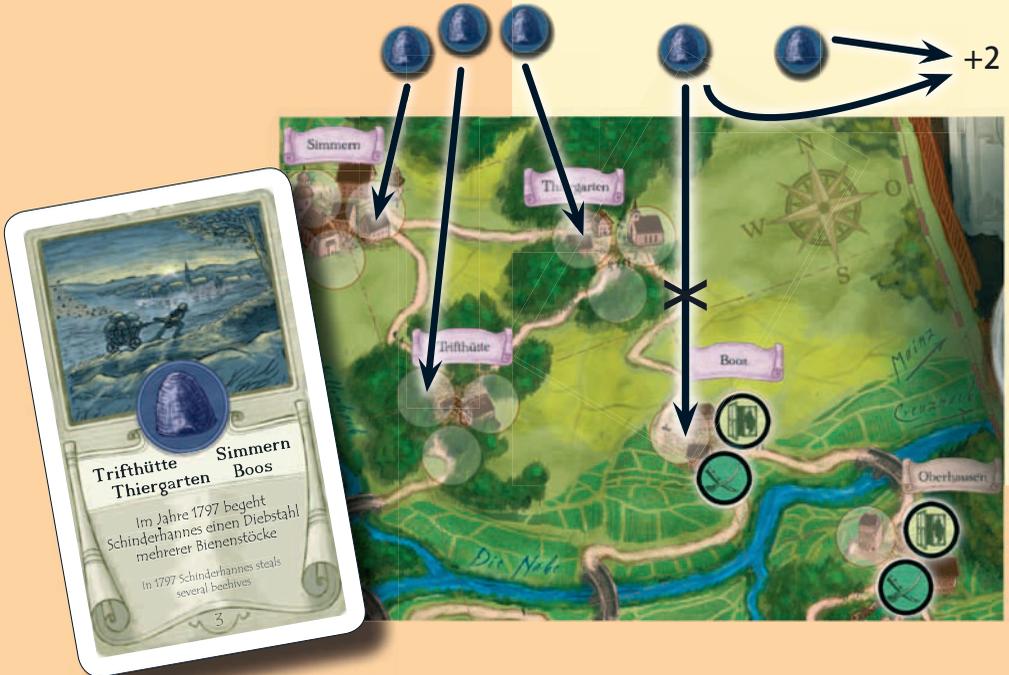
(3) ZWEI ORTE - ZWEI DELIKTE

Liegen auf zwei Ortschaften jeweils dieselben **zwei Marker** und sind von diesen zwei Delikten **keine weiteren Marker mehr** auf dem Spielplan, ist es nicht erlaubt, noch einen weiteren Marker eines anderen Delikts auf diese zwei Ortschaften zu legen. Begründung: In **zwei** Ortschaften ist nur **Platz für zwei definierte** Delikte (= 2 Tatscheiben).

Für jeden Hinweismarker, der aufgrund dieser Regel nicht eingesetzt werden kann, erhält der Spieler je **einen Siegpunkt**.

Beispiel

Auf den Ortschaften Oberhausen und Boos liegen jeweils die Marker **Einbruch** und **Straßenraub**. Spieler C spielt die **Karte Nr. 3**: Er legt nun 3 Marker von dem Delikt **Bienenstockdiebstahl** auf die Ortschaften **Triflhütte**, **Thiergarten** und **Simmern**. Auf die Ortschaft **Boos** darf er keinen Marker legen. Hat nämlich in **Boos** der **Einbruch** stattgefunden, fand der **Straßenraub** in **Oberhausen** statt. Wurde jedoch der **Straßenraub** in **Boos** verübt, war in **Oberhausen** der **Einbruch**. Ein anderes (drittes) Delikt kann somit in **Boos** nicht stattgefunden haben. Der Spieler C erhält 2 Punkte für die 2 übrig gebliebenen Marker.



HINWEISMARKER ENTFERNEN

(4) ALLGEMEINE ENTFERN-REGEL

Alle Marker auf dem Spielplan, die der Information auf der **soeben gespielten** Karte widersprechen, entfernt der Spieler und schreibt sie sich als **Siegepunkte** gut. Natürlich darf es **nicht** passieren, dass **alle Marker entfernt** werden müssen. Dann ist die Karte nicht spielbar.

Beispiel

Auf dem Spielplan liegen die 4 Marker **Einbruch** auf folgenden Ortschaften: **Oberhausen**, **Obermoschel**, **Meisenheim** und **Lettweiler**. Der Spieler B spielt die **Karte Nr. 38**: Im angrenzenden Bezirk fand der **Straßenraub** neben dem **Einbruch** statt. Der Spieler legt die 3 Marker **Straßenraub** jeweils auf die Ortschaften **Boos**, **Meddersheim** und **Hundsbach**, da **Boos** im angrenzenden Bezirk zu **Oberhausen** liegt und **Meddersheim** und **Hundsbach** im angrenzenden Bezirk zu **Meisenheim**. Zusätzlich entfernt er die zwei Marker **Einbruch** von **Lettweiler** und **Obermoschel**. Diese Ortschaften sind nicht direkt über einen Weg mit Ortschaften aus einem anderen Bezirk verbunden.



Der Spieler erhält insgesamt 4 Marker (2 x Straßenraub und 2 x Einbruch).

TATSCHIEBE LEGEN

(7) LETZTER HINWEISMARKER

Liegt auf dem Spielplan von einem bestimmten Delikt **nur noch ein Marker**, wird der Marker durch die entsprechende **Tatscheibe** ersetzt, da der Ort dieses Delikts nun **eindeutig definiert** ist. Die Tatscheibe wird so gelegt, dass sie alle 3 Ablageflächen bedeckt. Die Ablageflächen sind somit blockiert (siehe Regel 2). Der aktive Spieler erhält den ersetzten Marker als **Siegpunkt**.

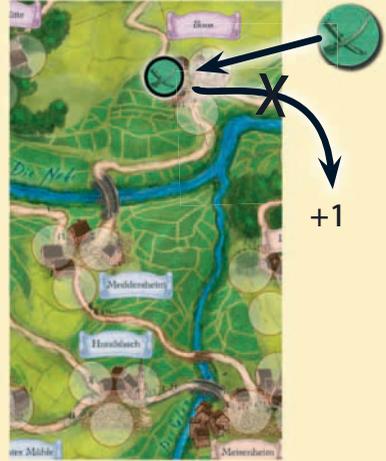
Beispiel

Auf dem Spielplan liegen die 3 Marker **Straßenraub** auf folgenden Ortschaften: **Boos**, **Meddersheim** und **Hundsbach**. Der Spieler C spielt die nun **Karte Nr. 27** und entscheidet sich für das schwere Verbrechen **Straßenraub**.

Er entfernt die zwei Marker **Straßenraub** von den Ortschaften **Meddersheim** und **Hundsbach**, da diese Ortschaften im Süden liegen (siehe Regel 4).

Jetzt liegt nur noch ein Marker **Straßenraub** auf dem Spielplan (in Boos). Dieser Marker wird durch die entsprechende **Tatscheibe** ersetzt.

Der Spieler bekommt insgesamt 3 Siegpunkte (für die entfernten Marker bei **Meddersheim** und **Hundsbach** und für den ersetzten Marker in Boos).



Gesamt:+3

WEITERE REGELN

(8) INFOS BEREITS GESPIELTER KARTEN

Auf Informationen von bereits gespielten Karten darf im weiteren Spielverlauf **nicht mehr zurückgegriffen** werden. Es gelten die Hinweismarker und Tatscheiben auf dem Plan.

(9) FEHLERBEHEBUNG

Bei Spielern, die das Spiel zum ersten Mal spielen, kann es durch eine Unachtsamkeit passieren, dass nach Ende eines Spielzugs zwei verschiedene Marker auf einer Ortschaft liegen und keine weiteren Marker dieser Delikte mehr auf dem Spielplan sind. Die Marker bleiben dann solange liegen, bis ein **eines der Delikte** durch eine entsprechende Karte festgelegt wird. Die Marker, die entfernt werden, erhält der aktive Spieler.

(10) SIEGPUNKTE ÜBERSEHEN

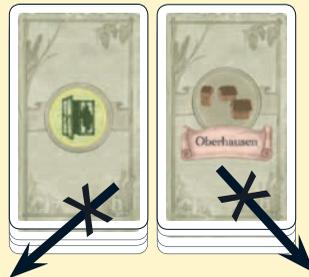
Hat ein Spieler seinen Spielzug beendet und übersehen, dass auf Grund einer logischen Schlussfolgerung ein oder mehrere Marker vom Spielbrett genommen werden können, so kann ein Mitspieler „STOPP“ rufen, die entsprechenden Marker an sich nehmen und sich als **Siegpunkte** gut schreiben.

(11) UNSPIELBARE KARTEN AM NACHZIEHSTAPEL

Der Spielleiter überprüft, ob auf den Nachziehstapeln Karten liegen, die **absolut nicht mehr gespielt** werden können und **nimmt diese aus dem Spiel** (=zurück in die Schachtel).

Beispiel

Auf den Ortschaften **Oberhausen** liegt die **Tatscheibe Einbruch** (d.h. die Ortschaft ist für dieses Delikt definiert). Liegt oben auf einem der Nachziehstapel die Ortskarte **Oberhausen**, muss er diese Karte entfernen. Das Gleiche gilt auch für die **Karte Nr. 11** mit der Information für den **Einbruch** (diese Karte liefert keine neuen Informationen mehr).



(12) NACHZIEHSTAPEL AUFGEBRAUCHT

Sollten die Nachziehstapel **aufgebraucht** sein, **bevor** alle Delikte den Ortschaften zugeordnet werden konnten, spielen die Spieler mit ihren **Handkarten** weiter, bis kein Spieler mehr eine spielbare Infokarte auf der Hand hat. Das Spiel ist dann zu Ende.

WANN IST EINE KARTE NICHT SPIELBAR?

(13) MEHR ALS 5 MARKER NÖTIG

In dem Spiel befinden sich nur 5 Marker pro Delikt. Somit dürfen **keine Infokarten** gespielt werden, die **mehr als 5** mögliche Ortschaften vorgeben.



Beispiel

Spieler B möchte die **Karte Nr. 18** spielen: Bei dieser Karte darf der Spieler von den vier vorgegebenen Delikten (**Gefängnis, Ausbruch, Verhaftung, Unterschupf**) ein Delikt auswählen.

Der Spieler B entscheidet sich für **Ausbruch**. Der Spieler müsste nun auf jede der acht Ortschaften (im Osten) einen Marker legen. Im

Spiel befinden sich jedoch nur fünf Marker pro Delikt. Solange nicht mindestens drei der acht Ortschaften bereits mit Tatscheiben (siehe Regel 2) oder Markern (siehe Regel 3) belegt sind, darf er diese Karte nicht spielen.



(14) WIDERSPRUCH ZU TATSCHREIBEN

Es dürfen nur **Infokarten** gespielt werden, deren Informationen keinen Widerspruch zu den **Tatscheiben** auf dem Spielplan darstellen.



Beispiel

Auf der Ortschaft **Meddersheim** liegt die **Tatscheibe Verhaftung**.

Spieler C möchte die **Karte Nr. 48** spielen: Da **Meddersheim** nur mit Ortschaften im **angrenzenden Bezirk** verbunden ist und die Tat Verhaftung bereits feststeht, ist es nicht erlaubt, diese Karte zu spielen.



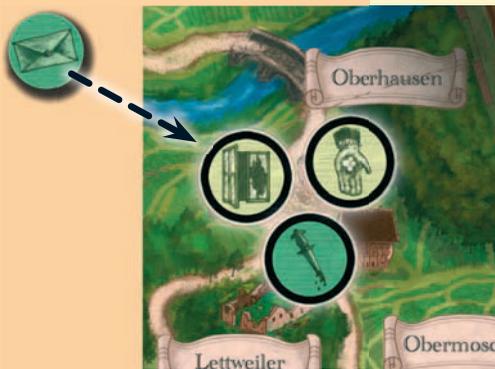
(15) ORTSCHAFT IST VOLL

Pro Ortschaft dürfen am Ende eines Zuges nur **3 Marker** liegen. Liegen auf einer Ortschaft bereits 3 Marker, ist es (zu diesem Zeitpunkt) **nicht** erlaubt, eine Karte zu spielen, bei der **ein weiterer Marker** auf diesen Ort gelegt werden muss.

Beispiel

Auf dem Spielplan liegen auf der Ortschaft **Oberhausen** folgende Marker: **Einbruch**, **Beute verkauft** und **Mord**.

Der Spieler A möchte die **Karte Nr. 12** spielen: Jetzt müsste der Spieler noch einen Marker **Erpressung** auf **Oberhausen** legen. Dies ist zu diesem Zeitpunkt nicht erlaubt. Der Spieler kann diese Karte ggf. zu einem anderen Zeitpunkt spielen.



(16) (MOMENTAN) UNSPIELBARE KARTEN

Momentan nicht spielbare Karten können im weiteren Spiel **wieder spielbar** werden. Es gibt auch Karten, die keinesfalls mehr gespielt werden können (z.B. weil die Ortschaft des genannten Delikts bereits definiert wurde). Diese Karten können im Rahmen des Spielzuges „Karte abwerfen“ oder „passen“ **abgelegt** werden.

Autor und Illustrator bedanken sich bei folgenden Testspielern und Regellesern ganz herzlich für ihr Engagement: Harald Topf, Julia Schindler, René Holzer, Ralph Obkircher, Verena Lutz, Friedrich Stepanek, Sabine Mirrione.

DAS SPIEL FÜR 1 PERSON

Das Solospiel spielt sich wie ein logisches Rätsel. D. h. anhand von den Informationen, die dem Spieler zur Verfügung stehen, versucht er das Rätsel zu lösen.

Die Infokarten, die für das Spiel benötigt werden, werden aus dem Kartenstapel herausgesucht (hierzu werden auch die Karten 73-76 benötigt). Die restlichen Karten legt der Spieler in die Schachtel zurück. Der Spieler darf beim Spielen die Informationen auf den Karten **in beliebiger Reihenfolge** nutzen.

Am Ende des Spiels sollte **jeder Ortschaft genau ein Delikt zugeordnet** sein und **keine der Infokarten im Widerspruch** zu der Lösung stehen. Es gelten für das Solospiel nur **folgende Regeln** aus dem Mehrperso- nenspiel: **1, 2, 3, 4, 5, 7, 13, 14 (Regel 6 und 8 gelten nicht!!)**.



Kartennummer

Tipp: Als Unterstützung ist es sinnvoll, den Spielplan und die Hinweismarker und Tatscheiben zu verwenden.

DIE FÜR DAS SOLOSPIEL BENÖTIGTEN INFOKARTEN:

Rätsel Nr.1	Rätsel Nr.2	Rätsel Nr.3	Rätsel Nr.4
3 39 50 66	1 12 39 54	2 13 43 73	8 48 63
4 40 51 68	3 14 40 58	4 14 45	10 49 64
6 42 53 70	6 15 41 60	5 33 47	33 50 71
11 43 57	7 16 42 68	8 34 56	35 51 73
15 47 60	9 35 48 69	9 35 63	36 56 74
38 48 64	10 37 53 75	12 41 72	41 58 76

LÖSUNGEN (FÜR DAS SOLOSPIEL)

Rätsel Nr.4:	Rätsel Nr.3	Rätsel Nr.2	Rätsel Nr.1	Ort
Rauberbäll	Esel	Hammel	Esel	Antes Mühle
Verhaftung	Hammel	Macht	Hammel	Bärenbach
Ausbruch	Bienenstöcke	Macht	Bienenstöcke	Boos
Bienenstöcke	Mord	Gefängnis	Rauberbäll	Griebschied
Unterschluß	Verhaftung	Verhaftung	Pferde	Hahnmühle
Esel	Ausbruch	Mord	Gefängnis	Herrstein
Rauberbäll	Verhaftung	Pferde	Verhaftung	Hundsbach
Mord	Verhaftung	Rauberbäll	Verhaftung	Kirn
Macht	Unterschluß	Beute verkauft	Beute verkauft	Lettweller
Pferde	Rauberbäll	Esel	Macht	Meddersheim
Sträßenraub	Erpressung	Sträßenraub	Einbruch	Meisenheim
Gefängnis	Macht	Erpressung	Erpressung	Oberhausen
Hammel	Rauberbäll	Rauberbäll	Rauberbäll	Obersoschel
Erpressung	Gefängnis	Einbruch	Ausbruch	Simmern
Einbruch	Beute verkauft	Ausbruch	Mord	Thiegarten
Beute verkauft	Beute verkauft	Unterschluß	Unterschluß	Triffhütte

Historischer Anhang: Die im Spiel genannten Ortschaften

Antes-Mühle

*LAGE: am Bärenbach
etwa 3 km südlich
von Schmidhachenbach
ZEIT: Oktober 1798
ESELDIEBSTAHL*

Im Herbst 1798 versuchten der Schinderhannes, Peter Petri (Sohn des Schwarzen Peters) und Johannes Welsch von der einsam gelegenen Antes-Mühle des Müllers Horbach einen Esel zu stehlen. Als er, so sagte Schinderhannes später aus, zusammen mit Peter Petri bereits in den Stall eingedrungen war, da seien sie beide plötzlich „von den Einwohnern überfallen“ worden, so dass sie sich nur durch eine rasche Flucht hätten retten können. Als sie davonrannten, da hätten die Bewohner der Mühle sogar auf sie geschossen und dabei sei Peter Petri von Schrotkugeln getroffen worden. Deshalb habe er ihn zurück lassen müssen. Anschließend sei er alleine zum Steinerten Hof (Steinhardter Hof) geeilt, wo die Mutter von Peter Petri damals wohnte. Auf die dringenden Bitten der Mutter sei er dann wieder zurückgekehrt, um den verletzten Peter Petri zu suchen (Welschröther Hof).

Bärenbach

*LAGE: südlich von Kirn,
an der Nahe
ZEIT: Ende 1796
HAMMELDIEBSTAHL*

Nach einer Unterbrechung, während er als Abdeckerknecht bei einem entfernten Vetter in Sobernheim gearbeitet hatte, sei er erneut in die Dienste des Wasenmeisters Mathias Nagel in Bärenbach getreten – der ihn damit trotz des Diebstahls der Tierhäute noch einmal bei sich aufnahm, angeblich weil er auf der Flucht vor den Franzosen sei. In den Gerichtsakten heißt es zu dieser Frage: „der Bettelbube“ (d. h. der Schinderhannes) sei im September 1796 von dem ehrenwerten Mann (also Mathias Nagel) „als Beiläufer zu seinem Hauptknecht“ aufgenommen worden. Dort traf er auch wieder den Schinderknecht Johann Nikolaus Nagel, mit dem er zusammen in der Folge eine Reihe von Diebstählen von Hammeln durchführte. Als Wasenmeister Nagel von ihren

Diebstählen erfuhr, zeigte er seine beiden Knechte an. Johannes Bückler und Johann Nikolaus Nagel wurden daraufhin verhaftet und in Kirn eingesperrt.

Boos

*LAGE: an der Nahe
(südlich von
Waldböckelheim)
ZEIT: 1797
DIEBSTAHL MEHRERER
BIENENSTÖCKE*

In Boos beging der Schinderhannes 1797 einen weiteren seiner zahlreichen kleineren Diebstähle, an denen Peter Petri (Sohn des Schwarzen Peters) beteiligt war. In diesem Fall stahlen sie lediglich mehrere Bienenstöcke, die sie entweder sofort ausraubten (um an den Honig zu gelangen) oder um sie als Ganzes wieder zu verkaufen. Auch solche Diebstähle wurden zu jener Zeit keineswegs als Bagatelle betrachtet.



Griebelschied

LAGE: nördlich von Kirn,
über dem Hahnenbachtal

ZEIT: 1800

RÄUBERBALL

Die prächtigen neuen Kleider, die der Schinderhannes im Spätsommer 1800 aus den geraubten Stoffen von Hottenbach für sich und Julia Bläsius anfertigen ließ, wurden auf einem rauschenden Fest im Saal des Gasthauses Adam Keßler in Griebelschied öffentlich vorgeführt. Das Fest, zu dem der Schinderhannes eingeladen hatte, war dem Vernehmen nach außerordentlich gut besucht – dies verdeutlicht mehr als genug, dass man damals in der ganzen Umgebung (also nicht nur in Griebelschied) recht gut um den Aufenthaltsort des Räuberhauptmanns Bescheid wusste. Auch der Wirt wusste Bescheid, wer seinen Saal gemietet hatte, denn „gesagter Keßler stellte einige Wachen aus, die ich bezahlte“. Sozusagen als Entschuldigung für den Wirt fügte Schinderhannes erklärend hinzu: „und da er Wirth ist, konnte er sich nicht wohl davon frei machen, mich in sein Haus aufzunehmen“ und „im übrigen nahm besagter Keßler keinen Antheil an einem meiner Vergehen“. Auch wenn dies wohl stimmen mag, so ging „besagter Keßler“ natürlich ebenfalls nicht hin, und zeigte den Vorfall bei den Behörden an. Im Saal des Gasthofs spielte übrigens auch eine eingeladene Musikkapelle zum Tanz auf, bei der auch die älteste Schwester von Julia Bläsius, die mit einem Musikanten Namens Boßmann verheiratet war, mitspielte. Während des festlichen Abends soll der Schinderhannes ein von allen Mädchen der Umgebung umschwärmter Tanzpartner gewesen sein. Der öffentliche Ball von Griebelschied mit seinen eingeladenen Gästen markierte sicherlich den Höhepunkt in der kurzen Karriere des Johannes Bückler.



Hahnmühle

LAGE: bei Simmern
unter Dhaun

(heute Simmertal bei Kirn)

ZEIT: 2. Januar 1802

PFERDEDIEBSTAHL

Am 2. Januar 1802 beging Schinderhannes zusammen mit Johann Nikolaus (Hannikel) Müller einen Pferdediebstahl bei Philipp Heck auf der Hahnemühle (Hahnmühle) unterhalb von Dhaun. Die beiden gestohlenen Pferde brachten sie danach wie gewöhnlich bei Hamm über den Rhein und von dort nach Semd. Wegen der Eisschollen auf dem Grenzstrom verlangten die Brüder Seibel 18 Francs (etwa 8,5 Gulden) für diese Überfahrt.

Herrstein

LAGE: Herrstein

ZEIT: Juli 1798

GEFÄNGNIS

Nach der Verhaftung in der Weidener Mühle wurde der Schinderhannes am 10. Juli 1798 in den Hauptort des Cantons, also nach Herrstein, gebracht, wo er in einem Turm vorläufig eingesperrt wurde. Noch in derselben Nacht unternahm er dort einen Fluchtversuch über das Dach, der jedoch scheiterte, weil er von den Wachen bemerkt worden war. Daher wurden die beiden Verhafteten am nächsten Tag nach Oberstein (Idar-Oberstein) zum Verhör überführt, wo man das Gefängnis für sicherer hielt. Im Turm, in dem der Schinderhannes eine Nacht eingesperrt war und der heute – natürlich – „Schinderhannesturm“ heißt, befindet sich ein kleines Heimatmuseum, in dem auch des populärsten Hunsrück-Räubers gedacht wird.

Hundsbach

LAGE: zwischen
Meisenheim und Kirn
(ca. 8 km westlich von
Meisenheim)

ZEIT: Nov./Dez. 1799

STRASSENRAUB

Im Spätherbst bzw. Winter 1799 beging der Schinderhannes in der Nähe von Hundsbach einen gemeinschaftlichen bewaffneten Straßenraubüberfall. Die Überfallenen waren die Bürger Daniel, Joseph und Jakob Seligmann, Händler aus Hundsbach. Der genaue Tatort wird nicht angegeben und es fehlen exakte Angaben zur Höhe der Beute. Die Komplizen des Schinderhannes bei diesem Raubüberfall waren Karl Engers von Sonnchied und Martin Schmitt (der desertierte Husar).

Kirn

LAGE: Stadt Kirn
an der Nahe

ZEIT: 11. Dezember 1796

VERHAFTUNG

Als Wasenmeister Nagel (Bärenbach) von den mehrfachen Hammel-diebstählen seiner beiden Knechte erfuhr, zeigte er Johannes Bückler und Johann Nikolas Nagel wegen Diebstahls bei den Behörden an (und dies, obwohl sie entfernt mit ihm verwandt waren). Die beiden wurden daraufhin am 10. Dezember 1796 verhaftet und im Rathaus von Kirn vorläufig eingesperrt.

Lettweiler

LAGE: ca. 4 km westlich
von Obermoschel

ZEIT: 1797

BEUTE VERKAUFT

In Lettweiler verkauften der Schinderhannes und der Rote Fink (Jakob Fink) einen Teil der Herde von etwa 20 bis 30 Schweinen, die sie kurz zuvor in Hungenrodt gestohlen hatten. Ob die beiden Diebe sich in Lettweiler als durchreisende Viehhändler ausgaben oder ob der Käufer ein ihnen bekannter Hehler war, der wusste, dass es sich um gestohlene Schweine handelte, ist unbekannt. Da der Schinderhannes jedoch eine ganze Reihe von „guten Bekannten“ bzw. heimliche Helfer in Lettweiler hatte, kann durchaus vermutet werden, dass der oder die Käufer wusste(n), es habe sich dabei um gestohlene Tiere gehandelt.

Meddersheim

LAGE: an der Nahe,
ca. 2 km westlich
von Sobernheim

ZEIT: 1800

MACHT-

DEMONSTRATION

Unter den vom Schinderhannes nach Meddersheim herbeizitierten jüdischen Händlern befand sich auch Isaak Herz aus Sobernheim. Von ihm liegt eine recht anschauliche Schilderung dieser denkwürdigen Begegnung vor, bei der Schinderhannes auch beträchtliche Anzeichen von Größenwahn offenbarte. In seinem Bericht schildert Herz wie er an dem für ihn bestimmten Tag zur Mittagszeit zum Haus des Jakob Hexamer kam, um dort sein „Schutzgeld“ zu hinterlegen.

Vor der Haustür stand eine herausgeputzte Schildwache. Nachdem Herz sich vorgestellt hatte, führte ihn die Wache in die Wohnstube, wo Schinderhannes residierte. Er saß prächtig gekleidet an einem Tisch auf dem ein Perspektiv lag (d. h. ein zusammensteckbares Fernrohr mit einem Objektiv) und neben ihm saß seine Frau (also Julia Bläsius). Noch ehe er zu Wort kam, fuhr Bückler ihn an und fragte, warum er denn immer nur in Begleitung von Gendarmen reise? Und fuhr triumphierend fort, das werde ihm aber überhaupt nichts nützen, denn er könnte ihn immer leicht aus ihrer Mitte herausschießen. Nachdem Isaak Herz einige unverbindliche Entschuldigungen hervorgebracht und schließlich sechs Kronentaler (etwa 15 bis 17 Gulden) gezahlt hatte, wurde er gnädig entlassen und von den beiden Schildwachen wieder auf die Straße gebracht.

Anfang 1797 führte der Schinderhannes in Meisenheim seinen ersten Einbruch durch (oder zumindest einen seiner ersten Einbrüche). Dabei stieg er eines Nachts in das Haus eines Gerbermeisters ein und stahl einen Teil der Ledervorräte, die er dann (angeblich) am nächsten Tag dem Gerber wieder zum Verkauf anbot und auch verkaufte. Diese Tat soll noch vor einem ähnlichen Einbruch in Birkenfeld stattgefunden haben, sie muss also demnach bereits Ende Januar 1797 passiert sein. Für diesen Diebstahl nennt der Schinderhannes keinen Komplizen, sondern bestand darauf, ihn alleine verübt zu haben.

Meisenheim

LAGE: Stadt Meisenheim
am Glan

ZEIT: Anfang 1797

EINBRUCH

Unter den vom Schinderhannes nach Meddersheim herbeizitierten jüdischen Händlern befand sich auch Isaak Herz aus Sobernheim. Von ihm liegt eine recht anschauliche Schilderung dieser denkwürdigen Begegnung vor, bei der Schinderhannes auch beträchtliche Anzeichen von Größenwahn offenbarte. In seinem Bericht schildert Herz wie er an dem für ihn bestimmten Tag zur Mittagszeit zum Haus des Jakob Hexamer kam, um dort sein „Schutzgeld“ zu hinterlegen.



Oberhausen an der Nahe

LAGE: *an der Nahe
zw. Sobernheim und
Münster am Stein*
ZEIT: *Februar 1802*
ERPRESSUNG

Hof. Diesen Brief brachte der Schwager von Peter Haas, Leonard Körper von Duchroth, zum einsam gelegenen Hof Zürchers im Bauwald (östlich von Lettweiler). Nach dieser Aussage des Schinderhannes verhaftet, wurde Körper deswegen in Mainz 1803 zu zehn Jahren Zwangsarbeit verurteilt. Peter Haas dagegen, dessen Beihilfe nicht geringer war, wurde freigesprochen.

Obermoschel

LAGE: *Stadt Obermoschel
(zw. Alsenz und Glan)*
ZEIT: *15. November 1801*
RAUBÜBERFALL

Von Lettweiler aus ging der Schinderhannes an jenem Abend zunächst zum Dreiweiher Hof, wo sich die ganze Räuberbande versammelte. Von dort aus marschierten sie gemeinsam nach Obermoschel, wo sie zunächst einmal das „Thörchen“ (ein kleines Nebentor in der Ortsumfriedung, die Obermoschel als Marktflecken besitzen durfte) ausgehoben hätten, um sich auf diese Weise einen weiteren Fluchtweg zu schaffen. An diesem Tor blieben später Gustav Müller und Peter Weber zurück, um Wache zu halten und um den Rückzug zu sichern. Der Schinderhannes ging danach mit den übrigen Leuten aus Lettweiler in den Ort, um sich von ihnen das Haus des Elias Joel zeigen zu lassen. Nachdem sie die Örtlichkeit kurz erkundet hatten, eilten sie anschließend noch bei einem Wagner vorbei, wo sie einen Balken zum Aufstoßen der Haustür entwendeten. Erst danach holten sie die anderen Räuber ab, die bis dahin außerhalb des Marktfleckens gewartet hatten, um mit ihnen gemeinsam die Haustür des Joel aufzustoßen. Nachdem sie die Tür eingerammt hatten, sei er, so Schinderhannes, mit dem Krug Joseph, dem Hannikel

Müller und dem Heinrich Walter ins Haus gegangen. Da der Hausbesitzer, Elias Joel, aber noch während des gewaltsamen Einstoßens der Haustür hinten aus dem Fenster gesprungen war, mussten sich die eingedrungenen Räuber an dessen Frau halten. Nach deren späteren Aussagen rief der Anführer der Räuberbande (also wahrscheinlich der Schinderhannes), als er die Flucht des Hausherrn bemerkte: „Aha, der alte Spitzbube ist schon weg!“.

Danach rief er an dessen Frau gewandt: „Wo ist das Geld?“ Als sie sagte, dies wisse sie nicht, ging er zum Schreibpult ihres Mannes und schlug es mit einem aus der Küche herbeigeholten Instrument auf und entnahm daraus 50 Gulden, zwei silberne Becher, eine silberne Kanne sowie eine mit Silber beschlagene Tabakspfeife, außerdem steckte er eine goldene Taschenuhr und eine Pistole ein, die beide an der Wand hingen. Mittlerweile war Elias Joel schon zum Haus des Friedensrichters Joseph Schmitt gerannt, der sofort Alarm schlug, als er hörte was geschehen ist, und er ließ unverzüglich den Bürgermeister benachrichtigen. Aus diesem Grund – und dem nächtlichen Geschrei auf den Gassen – brach nun im ganzen Marktflecken große Unruhe aus. Da einige der aufgeschreckten Amtspersonen überdies Waffen besaßen, peitschten kurz darauf mehrere Schüsse gegen das überfallene Haus. Dabei wurde zwar niemand getroffen, aber dies veranlasste die Räuber, sofort in größter Hast zum ausgehängten Seitentörchen zu rennen, durch das sie dann in der Dunkelheit verschwanden. Die am Seitentor aufgestellten Wachposten aus Lettweiler hätten, wie der Schinderhannes später erbittert berichten sollte, überdies aus Versehen sogar noch einmal auf sie geschossen, weshalb er sich mit seinen Kameraden in großer Eile bis in den Wald bei Lettweiler zurückgezogen habe, wo sie auf einem Heuboden übernachteten und sich am nächsten Tag wieder getrennt hätten.



Simmern

LAGE: Stadt Simmern

ZEIT: 20. August 1799

AUSBRUCH

Nach seiner Verhaftung in Schneppenbach wurde Schinderhannes von den Gendarmen zunächst zum Verhör nach Kirn gebracht, wo er eine Reihe von Straftaten gestand. Da Kirn im Februar 1799 zum Arrondissement Simmern gehörte, wurde der Schinderhannes schließlich nach Simmern überführt, wo sich das Gefängnis des Bezirks befand, das in einem alten Wehrturm an der Stadtmauer untergebracht war (dieser Turm, der heute – natürlich – „Schinderhannesturm“ genannt wird, steht noch immer und kann deshalb von jedem, der auf den Spuren des Schinderhannes wandeln möchte, besichtigt werden).

Im Sommer 1799 saß auch Philipp Arnold aus Argenthal im Gefängnis zu Simmern ein, wobei er in dem Raum direkt über dem unterirdischen Verließ untergebracht war. Sobald es dem Schinderhannes schließlich erlaubt war, sich tagsüber in den oberirdischen Räumen aufzuhalten, freundete er sich mit Arnold an und gewann ihn für seinen Fluchtplan (Philipp Arnold wurde später ebenfalls einer der Komplizen des Schinderhannes). Aus dem Stroh im unterirdischen Verließ, auf dem er schlief, drehte der Schinderhannes sich ein Seil. In der für die Flucht vor-

gesehenen Nacht warf er dieses Seil auf ein verabredetes Zeichen hinauf zum wartenden Arnold und konnte auf diese Weise aus dem unterirdischen Verließ entkommen. Mit dem bereits oben erwähnten Messer (das, wie es damals üblich war, wahrscheinlich zu einer Säge umgestaltet worden war) hatten sie zuvor bereits eines der Bretter der Wand halb durchtrennt. Durch das entstandene Loch konnte der Schinderhannes in die direkt angrenzenden Wirtschaftsräume eindringen. Von dort gelangte er in die Küche und an ein der Stadt abgewandtes Fenster, aus dem Bückler das eingemauerte Gitter herausriß, das aber vielleicht ebenfalls zuvor bereits von ihm selbst oder von einem Helfer gelockert worden war, und sprang in den darunter liegenden Stadtgraben. Nachdem der Schinderhannes aus dem Fenster gesprungen war, erhob Arnold im Turm ein lautes Geschrei – wohl zum einen, um die Aufmerksamkeit von dem Flüchtling abzulenken, und zum anderen auch, um sich selbst vom Verdacht einer Fluchthilfe zu befreien. Bei dem gewagten Sprung brach Bückler sich ein Bein (zumindest nach seiner eigenen Aussage).

Vom Stadtgraben von Simmern aus will Schinderhannes sich anschließend trotz des gebrochenen Beins, teils auf den Knien krabbelnd, teils auf einer unterwegs ausgerissenen oder aufgefundenen Hopfenstange gestützt, drei Tage lang ohne Nahrung durch den Wald geschleppt haben.



Thiergarten

LAGE: auf der Passhöhe im

Soonwald, unterhalb des

Schanzer Kopfes, zwischen

Argenthal und Stromberg

ZEIT: 14. August 1798

MORD

Am 27. oder 30. „Thermidor“ des Jahres VI kamen der Schwarze Peter (Peter Petri), der „seit vier bis fünf Jahren in dieser Gegend herumschwärmte“ und der Schinderhannes in die mitten im Soonwald gelegene Gaststätte am Thiergarten. Die beiden wollten dort dem Bauern Klump von Ellern die Pferde „zurückverkaufen“, die sie ihm einige Tage zuvor gestohlen hatten. Die Wartezeit bis zur Ankunft des Bauern nutzten sie, um ausgiebig zu zechen. Als sie durch einen Boten schließlich erfuhren, dass Klump doch nicht käme, suchten sie,

betrunken wie sie mittlerweile waren, Streit mit anderen Gästen und zwangen eine zufällig vorüberziehende Gruppe von Musikanten, in die Gaststätte zu kommen, um dort aufzuspielen. Gerade in diesem ungünstigen, spannungsgeladenen Augenblick kam der jüdische Viehhändler Simon Seligmann, der eine Kuh bei sich führte, auf dem Heimweg über die Passhöhe und bat draußen vor der Gastwirtschaft um einen Schluck Wasser. Der Anblick von Seligmann versetzte (so die Aussage des Schinderhannes) den Schwarzen Peter, der „eine solche Menge Branntwein getrunken hatte, dass er fast gänzlich seiner Sinne beraubt war“, endgültig in rasende Wut.

Denn Petri konnte oder wollte nicht vergessen, dass der Händler Seligmann „am Tod der Frau des Iltis-Jakob“ schuld war (Seligmann soll einmal die Frau des Iltis-Jakob zusammen mit Petri im Wald bei Seibersbach in einer sehr „unschicklichen Situation“ beobachtet haben. Daraufhin schlug Iltis-Jakob (Jakob Krämer) nicht etwa den Schwarzen Peter, sondern seine Frau tot).

Als der Viehhändler nach einer kurzen Rast mit seiner Kuh weiter zog, folgten ihm einige Minuten später die beiden Räuber. Wenig später holten sie ihn in der Flur Heidensteil ein, überfielen sie ihn, schlugen ihn tot und raubten seine ganze Habe – die einsame Kuh wurde später in einem Gerstenacker aufgegriffen. Während der späteren gerichtlichen Untersuchungen versuchte der Schinderhannes, dem Schwarzen Peter die alleinige Schuld an der Tat zuzuschreiben. Er behauptete: „der Jude“ sei bereits tot gewesen, als er, der dem wie wild tobenden Schwarzen Peter erst einige Zeit später gefolgt sei, am Tatort ankam. Angesichts der langen Vorgeschichte, dem Hang des Schwarzen Peters zum Alkohol und dem Tod der Frau des Iltis-Jakob folgen ihm darin die meisten seiner neueren Biographen, obwohl er, wie er selbst zugab, natürlich an der Beraubung des Toten teilnahm und auch die Hälfte der Beute für sich beanspruchte.

Trifthütte

*LAGE: heute Trifthütte,
bei der Altenburg im
Soonwald a. d. Straße von
Gemeinden nach Pferdsfeld*
ZEIT: ab 1797
UNTERSCHLUPF

Die einsam gelegene Waldschänke von Treber-Hannes, deren Wirt auch eine Schankerlaubnis für Branntwein besaß, wurde vom Schinderhannes und seinen Kameraden häufig aufgesucht, wenn sie in die Gegend kamen. Besitzer des einsam gelegenen Hauses war der Wald- oder Treber-Hannes, der die kleine Wirtschaft zusammen mit seiner Frau, seiner Tochter und seinem Schwiegersohn betrieb. Die Waldschänke, die von manchen auch Waldhanneser Hütte genannt wurde, war in Räuber- und Gaunerkreisen weithin als „kochemer Bayes“ (vertraute Gastwirtschaft) bekannt und beliebt. Sie diente deshalb auch dem Schinderhannes und seinen Komplizen, wenn sie auf der Flucht nach Raubüberfällen waren, recht häufig als vorübergehender Zufluchts- und Erholungsort. Nach seinen eigenen Aussagen kam der Schinderhannes bereits Ende 1796 oder Anfang 1797 zum erstenmal in die Treberhannes-Hütte, wo er zufällig den Roten Fink (Jakob Fink aus Weiler bei Bingen) kennenlernte, der ihn bei den Hunsrück-Räubern in Liebshausen einführte und mit dem er in der nachfolgenden Zeit eine ganze Reihe von Pferdediebstählen beging. An der Stelle der Treberhannes-Hütte unterhalb der Altenburg im Soonwald steht heute noch heute ein Ausflugslokal.



Mainz

LAGE: am Rhein

ZEIT: 1802/03

DIE VERNEHMUNGEN UND DIE HINRICHTUNG

Die Stadt Mainz am Rhein war die letzte Station auf dem Lebensweg des Schinderhannes. Nach seiner vorläufigen Verhaftung in Wolfenhausen wurden der Schinderhannes und seine Kumpane im Sommer 1802 zur Vorbereitung ihres Strafprozesses in Mainz inhaftiert. In Mainz und nicht im Hunsrück wurde über ein Jahr später, im Herbst 1803, auch das endgültige Urteil über den Schinderhannes und 67 Mitangeklagte gesprochen, da die Stadt am Rhein zu jener Zeit die Hauptstadt des französischen Départements Mont-Tonnerre (Donnersberg) war und dort das für das Gebiet an der unteren Nahe und dem Glan zuständige Spezial-Tribunal (Strafgerichtshof) seinen Sitz hatte. Der Strafprozess gegen Johannes Bückler und 67 weitere Angeklagte, unter denen sich auch sein Vater Johann Bückler befand, wurde am 24. Oktober 1803 im großen Akademiesaal des ehemaligen kurfürstlichen Schlosses in Mainz eröffnet. Die Verhandlung gegen die anwesenden 68 Angeklagten leitete der überzeugte Jakobiner und damalige Präsident des Kriminalgerichts Mainz, Georg Friedrich Rebmann. Zu dem Prozess lud die Staatsanwaltschaft nicht weniger als 173 Zeugen vor und die neun Verteidiger der 68 Angeklagten weitere 260, so dass die Richter und die Schöffen insgesamt 433 Personen befragen mussten. Nicht nur aus diesem Grund war der ganze Prozess sehr aufwendig, er war auch sehr teuer. Insgesamt sollte er rund eine halbe Million Franc verschlingen (also etwa 230000 rheinische Gulden). Diese Kosten, welche natürlich die Steuerzahler zu tragen hatten, waren damit mehr als zehnmal so hoch als der Wert der Beute, die der Schinderhannes und seine Helfer in fünf Jahren geraubt oder gestohlen hatten. Im Prozess wurden alleine Johannes Bückler 53 Verbrechen zur Last gelegt.

Am 20. November verkündete das Tribunal endlich sein Urteil gegen 42 der Angeklagten, ein weiterer wurde zuständigkeithalber dem Gericht in Trier überstellt. Zwanzig der Verurteilten wurden mit dem Tode bestraft.

Das Urteil des Spezial-Tribunals des Départements Mont-Tonnerre wurde bereits am nächsten Tag nach

der Urteilsverkündung vollstreckt, also am 21. November 1803. Zu diesem Zweck baute man vor dem Weisenauer Tor und vor den breiten Festungswerken, welche die Stadt umgaben, eine aus Frankreich herbeigebrachte Guillotine auf. Dabei wählte man ein freies Gelände nahe des Rheins aus, dort wo, genau gegenüber der Mainmündung, bis zur französischen Besetzung von Mainz das kurfürstliche Sommerschlößchen, die Favorite, gestanden hatte.

Am frühen Nachmittag wurden die zwanzig Todeskandidaten auf fünf Leiterwagen verteilt und von 300 Soldaten gut bewacht vom Gefängnis zum Richtplatz hinausgeführt.

Am Richtplatz angekommen wurde der Schinderhannes als erster zum Schafott geführt, wo er dann alleine die Stufen zur Plattform hinaufstieg. Es wird berichtet, dass er, als er auf das Richtbrett geschnallt wurde, noch gerufen haben soll: „Ich habe den Tod verdient, aber von meinen Kameraden sterben wenigsten zehn unschuldig“. Wenige Sekunden später fiel das Beil und beendete das Leben des Schinderhannes.

Die Hinrichtung des Schinderhannes und der mit ihm zum Tode Verurteilten, nutzten – ganz im Zeichen des naturwissenschaftlich geprägten 19. Jahrhunderts – mehrere Medizinstudenten, um mit den Körpern der gerade Getöteten verschiedene medizinischphysikalische Experimente durchzuführen. Die noch warmen Körper der Enthaupteten wurden damals für Experimente mit Elektrizität benutzt. Wurde Strom durch die Körper geleitet, bäumten sie sich noch einmal auf. Diese brutalen Experimente wurden bald eingestellt, sie dienten aber der Autorin Mary Shelley als Vorlage für ihren bis heute berühmten und vielfach verfilmten Frankenstein-Roman.

Da der Anatom und Pathologe, der Schinderhannes damals ausgiebig untersucht hatte, die Überreste anschließend sozusagen als sein „Eigentum“ betrachtete, packte er, als er einige Zeit später Mainz verließ, auch die Knochen des Johannes Bückler in seine Koffer (Jena). Das sorgfältig präparierte Skelett des Schinderhannes befindet sich deshalb heute im Anatomischen Institut in Heidelberg.

Quelle: Mit freundlicher Unterstützung von Peter Bayerlein, aus dem Buch: Schinderhannes-Ortslexikon, Von Abentheuer bis Züsch. Verlag Ernst Probst, ISBN: 3-936326-28-2