

SCHUSSELIGE Schurken



Ein ausgefuchstes Merkspiel
für 3 bis 8 Schurken ab 8 Jahren

Als echter Schurke machst du Beute. So viel, dass du sie in Schatzkammern verstecken musst. Wenn du dir nur merken könntest, wo zum Kuckuck du sie gebunkert hast. 18 Türen – und alle sehen identisch aus. Aber wo war gleich wieder eine Falle versteckt? Behältst du den Überblick oder tappst du mitten hinein?

UND DAS STECKT IN DER SCHACHTEL

112 Karten:

- 18 Schatzkammern (nummeriert von 1 bis 18)
- 18 Schätze (Schatztruhe und 3 kleine Diamanten auf der Vorderseite, Tür auf der Rückseite)
- 60 Fallen (1 Abbildung und 1 kleiner Totenkopf auf der Vorderseite, Tür auf der Rückseite)
- 16 Strafkarten (gelbe Karten mit Totenkopf auf Vorder- und Rückseite)



WAS MÜSST IHR TUN?

Ihr geht nacheinander Schatzkammer für Schatzkammer durch. Dabei nennt jeder von euch reihum die Nummer der jeweils nächsten Schatzkammer. Ihr startet mit der „1“ und arbeitet euch bis zur „18“ vor. Klingt einfach, aber Vorsicht: In manchen Schatzkammern sind Fallen versteckt. Und dann müsst ihr nicht mehr die Nummer nennen, sondern ein Codewort sagen oder ein Geheimzeichen machen. Nur so entkommt ihr der Falle. Erwischt dich die Mitschurken bei einem Fehler? Pech, denn dann gibt's Strafpunkte. Erwischtst du die anderen? Dann kriegst du Punkte. Wer hat am Ende das beste Gedächtnis und die meisten Punkte?

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR

Legt die **Schatzkammern** wie abgebildet in aufsteigender Reihenfolge als Kreis aus. Mischt die **Schätze** und legt immer einen davon mit der Tür nach oben auf jede Schatzkammer. Achtet darauf, dass über jeder Tür die Nummer der Schatzkammer sichtbar bleibt.

Hinweis: Die Türen von Schätzen und Fallen sehen gleich aus. Ihr könnt sie im Laufe des Spiels nicht voneinander unterscheiden. Deshalb müsst ihr euch gut merken, ob hinter einer Tür ein Schatz liegt oder eine Falle lauert.

Nehmt pro Spieler zwei **Strafkarten** und legt sie als Stapel in die Mitte des Kreises. Restliche Strafkarten kommen zurück in die Schachtel. Ihr braucht sie für diese Partie nicht.

Mischt alle **Fallen** und zieht verdeckt 15 davon. Legt sie mit der Tür nach oben als Stapel neben die Strafkarten. Das ist euer Nachziehstapel.



DIE FALLEN VERSTECKEN

Vor Spielbeginn und während des Spiels müsst ihr Fallen verstecken. Und das geht so:

Vor Spielbeginn: Der jüngste Schurke darf drei Fallen verstecken. Bist du das? Dann ziehst du zunächst eine Falle vom Nachziehstapel in der Mitte. Decke sie auf und zeige sie deinen Mitschurken.

Was zeigt die Falle?

- **Gegenstand, Person oder Tier:** Dann nenne für alle hörbar einen Begriff oder Namen, der zur Falle passt. Das ist nun das neue Codewort.
Beispiel: Anna deckt diese Falle auf (Pirat): Ein passendes Codewort ist zum Beispiel „Pirat“. Natürlich kann sie es auch extra schwer machen und dem Piraten einen Namen geben, z. B. „Säbel-Siggi“.
Tipp: Macht es nicht zu kompliziert. Je besser ein Codewort zu der Falle passt, desto leichter könnt ihr es euch merken.
- **Geheimzeichen:** Siehst du oben auf der Falle eine blaue Hand? Dann darfst du nichts sagen, sondern musst das abgebildete Geheimzeichen für alle sichtbar vormachen.
Beispiel: Emils Falle zeigt dieses Geheimzeichen (Faust auf Tisch): Er schlägt mit seiner Faust auf den Tisch.
- **Zahl:** Die Falle zeigt eine Zahl? Dann sage für alle hörbar diese Zahl. Das ist ebenfalls ein Codewort.
Tipp: Bringt die Zahlen (Codewort) nicht mit den Nummern der Schatzkammern durcheinander. Weil Codewörter eben auch Zahlen sein können, ist die Verwechslungsgefahr hier groß.

Hinweis: Es kann vorkommen, dass ein Codewort zu mehreren Fallen passt. Im Spiel müsst ihr aber für jede Falle ein anderes Codewort festlegen.



Hast du ein Codewort oder Geheimzeichen für die Falle festgelegt? Dann tausche sie mit der Tür einer beliebigen Schatzkammer. Ob es sich dabei um einen Schatz oder eine Falle handelt, spielt keine Rolle. Du nimmst sie verdeckt aus dem Spiel. Lege die neue Falle verdeckt als neue Tür auf die frei gewordene Schatzkammer. Die Falle ist jetzt „versteckt“. Merkt euch gut, wo sie liegt.

Zum Spielbeginn wiederholst du das noch zweimal. Nun sind drei Fallen versteckt und das Spiel beginnt.

Während des Spiels versteckst du Fallen wie oben beschrieben – mit einem Unterschied: Hast du die neue Falle mit der Tür einer beliebigen Schatzkammer getauscht? Dann nimmst du diese Tür diesmal nicht aus dem Spiel. Stattdessen legst du sie als **Beute** offen vor dir ab. Sind darauf drei Diamanten abgebildet? Dann sind das deine **drei Pluspunkte**.

Ist dort ein Totenkopf zu finden? Dann ist das **ein Minuspunkt**.

SO WIRD'S GESPIELT

Der jüngste Schurke ist noch immer an der Reihe. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

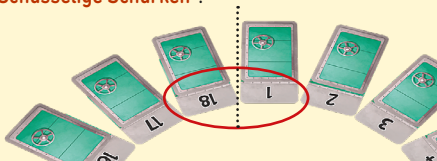
Bist du an der Reihe? Dann schau dir die nächste Schatzkammer an. Zu Beginn des Spiels ist das Schatzkammer 1. Nun hast du zwei Möglichkeiten:

- **Hier ist bestimmt ein Schatz:** Denkst du, dass in dieser Schatzkammer ein Schatz liegt? Dann nennst du einfach die Nummer der Schatzkammer.
- **Oh, oh! Vorsicht, Falle:** Denkst du, dass in dieser Schatzkammer eine Falle liegt? Dann musst du das Codewort nennen bzw. das Geheimzeichen machen.

Danach ist dein linker Nachbar mit der nächsten Schatzkammer an der Reihe. Das macht ihr so lange, bis ihr bei Schatzkammer 18 seid. Danach ist ein Durchgang beendet.

Was machst du am Ende eines Durchgangs?

Hat dein rechter Nachbar einen Durchgang mit der Schatzkammer 18 beendet? Dann darfst du nicht mit Schatzkammer 1 weitermachen. Rufe stattdessen laut „**Schusselige Schurken**“.



Anschließend darfst du eine neue Falle verstecken. Ziehe wie unter „Die Fallen verstecken“ beschrieben eine Falle vom **Nachziehstapel**. Decke sie auf, benenne sie und tausche sie verdeckt mit der Tür einer beliebigen Schatzkammer. Die eingetauschte Tür ist deine **Beute**. Diese kann dir – je nachdem, wie gut du aufgepasst hast – Plus- oder Minuspunkte einbringen. **Lege sie offen vor dir ab.**

Es beginnt ein neuer Durchgang und dein linker Nachbar startet wieder bei Schatzkammer 1.



Was zählt als Fehler?

Als Fehler gilt eine der folgenden Möglichkeiten:

- **Falsche Nummer:** Du vergisst, welche Schatzkammer an der Reihe ist oder nennst aus einem anderen Grund eine falsche Nummer.
- **Falle vergessen:** Du übersiehst eine Falle und nennst die Nummer der Schatzkammer anstelle des Codewortes bzw. anstatt das Geheimzeichen zu machen.
- **Falsches Codewort oder falsches Geheimzeichen:** Du nennst ein falsches Codewort oder machst ein falsches Geheimzeichen.
- **„Schusselige Schurken“ vergessen:** Dein rechter Nachbar hat einen Durchgang beendet. Du vergisst, „Schusselige Schurken“ zu rufen, und machst bei Schatzkammer 1 weiter.
- **Zu langsam:** Du bist an der Reihe und zögerst zu lange, bevor du etwas tust. Deine Mitspieler können dich unter Druck setzen und langsam laut bis „5“ zählen. Spätestens bei „5“ musst du die richtige Nummer oder das Codewort nennen, das Geheimzeichen machen oder „Schusselige Schurken“ rufen. Sonst ist auch das ein Fehler.

Hast du einen dieser Fehler gemacht und das hat mindestens ein Mitschurke mitbekommen? Dann kann er Einspruch erheben.



Wie erhebst du Einspruch?

Glaubst du, einer deiner Mitschurken hat einen Fehler gemacht? Dann darfst du jederzeit Einspruch erheben, solange er an der Reihe ist. Hebe dazu deine Hand und rufe laut „**Einspruch**“! Allerdings musst du nun seinen Fehler korrigieren. Nenne die richtige Nummer, das passende Codewort oder mache das korrekte Geheimzeichen. Decke anschließend die angezweifelte Türe der entsprechenden Schatzkammer auf. Jetzt gibt es drei Möglichkeiten:

- **Dein Einspruch war leider falsch?** Oh, nein! Du bekommst eine Verwarnung. Nimm dir eine Strafkarte aus der Mitte und lege sie offen vor dir ab. Jede Strafkarte zeigt einen Totenkopf. Jeder Totenkopf zählt 1 Minuspunkt.
- **Dein Einspruch war richtig?** Dein Mitschurke hat einen Fehler gemacht und bekommt eine Verwarnung. Er muss eine Strafkarte nehmen. Da du deinen Mitschurken erwischt hast, darfst du als Belohnung eine weitere Falle verstecken. Nimm sie vom **Nachziehstapel**, benenne sie und tausche sie gegen die Tür einer beliebigen Schatzkammer aus. Lege die eingetauschte Tür offen zu deiner Beute.
- **Dein Einspruch war zwar richtig, aber du hast auch einen Fehler gemacht?** Das ist Pech. Dann müsst ihr beide eine Strafkarte nehmen.

Liegen keine Strafkarten mehr auf dem Stapel in der Mitte? Dann nimm dir eine Strafkarte von einem beliebigen Mitschurken und lege sie vor dir ab.

***Hinweis:** Strafkarten musst du immer sichtbar vor dir ablegen. Lege sie deshalb **neben** deiner Beute ab.*

Decke die eben angezweifelte Tür wieder zu.

Anschließend setzt dein Mitschurke das Spiel fort, indem er die richtige Nummer, das Geheimzeichen oder das Codewort wiederholt. Dann ist sein linker Nachbar an der Reihe.

Hast du einen Fehler gemacht und niemand erhebt Einspruch? Dann hast du Glück und es passiert nichts. Das Spiel läuft einfach weiter.

Was passiert, wenn mehrere Mitschurken Einspruch erheben?



Nur der Schnellste von ihnen darf Einspruch erheben. Es gilt, wer zuerst seine Hand gehoben hat. Könnt ihr euch nicht einigen, wer von euch der Schnellste war? Dann darf derjenige von euch Einspruch erheben, der im Moment die wenigsten Punkte hat. Habt ihr gleich viele Punkte, dann darf derjenige Einspruch erheben, der weniger Strafkarten vor sich hat. Gibt es immer noch Gleichstand? Dann darf diesmal leider kein Mitschurke Einspruch erheben.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald einer von euch die letzte Falle vom Nachziehstapel nimmt. Hast du die letzte Falle? Dann musst du kein Codewort oder Geheimzeichen mehr dafür festlegen. Tausche die Falle gegen die Tür einer beliebigen Schatzkammer aus. Lege die eingetauschte Karte zu deiner Beute.

Jeder von euch nimmt sich seine Beute. Zählt die Pluspunkte (= Diamanten) und zieht die Minuspunkte (= Totenköpfe) davon ab. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Autor: Luca Bellini
Lizenz: Projekt Spiel
Illustration: Monika Suska
Grafik/Gestaltung: Volker A. Maas
Redaktion: Christian Sachseneder
Lektorat: Elke Vogel
Herstellung: Anja Trentepohl

© 2018 moses. Verlag GmbH
Arnoldstr. 13d · D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich

www.moses-verlag.de
Art.-Nr.: 90308

Der moses. Verlag dankt allen
Spieletestern in Bödefeld, Freiburg,
Düsseldorf und Kempen.

mōses.
SPIELE