

Unser Programm steht für Zeitvertreib
mit Niveau und Witz.

Kennen Sie bereits

“Tycoon”?

**Das spannende Wirtschaftsspiel um Geld und Einfluß
für ausgebuffte Strategen.**

“Bonmot”?

**Das amüsante Spiel um Lebensweisheiten.
Gerade richtig für einen anregenden Abend
mit Ihren Freunden und Bekannten.**

Schinderhannes die Räuberjagd

Familienspiel für 2 - 4 Personen, ab 8 Jahren

© 1992 by Dr. K.-H. Schlotthauer, Frankfurt am Main

Schinderhannes und seine Bande trieben vor ungefähr 200 Jahren im Hunsrück, Taunus und der Eifel ihr Unwesen. Beim einfachen Volk war Schinderhannes beliebt. Man sagte ihm nach, daß er nur Reiche berauben und den Armen helfen würde. Je mehr er zum Volksheld wurde, desto bedrohlicher erschien er der damaligen französischen Besatzungsmacht. Lange Zeit konnte sich Schinderhannes den Nachstellungen der Gendarmen entziehen. Seine Festnahme im Mai 1802 auf rechtsrheinischem Gebiet war einem glücklichen Zufall zuzuschreiben. Nach einjähriger Gerichtsverhandlung wurde Schinderhannes - gerade 24 Jahre alt - mit 19 seiner Kumpanen zum Tode verurteilt und vor Tausenden von Zuschauern am Mittag des 21. November 1803 in Mainz mit der Guillotine hingerichtet.

Carl Zuckmayer hat die Faszination des Schinderhannes so beschrieben:

“Solche Gestalten, die sich allmählich aus der historischen Wirklichkeit lösen, legendär und unsterblich werden, verkörpern immer die Sehnsucht, die Liebe, die heimlichen Wunschträume und das innerste Wesen eines Volkes... Der Schinderhannes, auf den die Frauen fliegen und der mit seinem Elan, seiner Jugend, seiner wilden Grazie und stählernen Energie die Bande wüster Krakeeler und Marodeure beherrscht und zwingt: so ein Kerl möchte jeder gern sein, und selbst wer bei Tag bis über beide Ohren in Ehrbarkeit steckt, nachts regt sich auch in ihm zuweilen der Drang zum verfeulten Burschen.”

Literaturhinweise

Manfred Franke, Schinderhannes, Das kurze wilde Leben des Johannes Bückler, Insel Verlag, Frankfurt 1990

Johannes Bückler, Skizze meines Lebens, Charivari Verlag, Idar-Oberstein 1991

Spielausstattung

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
 - 3 Gendarmen
 - 1 Schinderhannes
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

Zusätzlich werden Papier und Stift benötigt.

Spielregel

„Schinderhannes - die Räuberjagd“ ist ein Würfelspiel für 2-4 Personen ab 8 Jahren.

Gendarmen von Mainz, Koblenz und Kirm sind auf der Jagd nach dem berüchtigten Räuberhauptmann. Die Gendarmen haben es nicht leicht. Schinderhannes kennt Verstecke und Geheimwege.

Schinderhannes Ziel ist es, Beute zu machen, ohne sich von den Gendarmen erwischen zu lassen.

Spielvarianten: 2 Spieler

Erster Spieler: Schinderhannes
Zweiter Spieler: 3 Gendarmen

3 Spieler

Erster Spieler: Schinderhannes
Zweiter und Dritter Spieler: 3 Gendarmen,
wobei ein Gendarm nach Absprache als gemeinsame Figur geführt wird.

4 Spieler

Erster Spieler: Schinderhannes
Zweiter Spieler: Gendarm
Dritter Spieler: Gendarm
Vierter Spieler: Gendarm

Schinderhannes startet als erster von seinem Hauptquartier im Hochwald (gelbes Feld mit schwarzem Punkt). Startpunkte der Gendarmen sind die farblich hervorgehobenen Felder bei Mainz (rot), Koblenz (blau) und Kirm (grün).

Nur Schinderhannes kann die besonders gekennzeichneten Schleichwege (gepunktete Linien) benutzen. Die Gendarmen müssen sich immer an die normalen Wege halten.

Es wird frei gewürfelt. Führt ein Spieler mehrere Gendarmen, so entscheidet er nach jedem Wurf, welcher Gendarm gezogen wird.

Jeder Gendarm kann nur einmal - entsprechend der gewürfelten Augenzahl - in jeder Spielrunde bewegt werden.

Schinderhannes kann - jeweils einmal pro Spiel - folgende Überfälle begehen:

1. Auf die Mühle in der Eifel (Beute 1500 Taler)
2. Auf die Postkutsche im Taunus (Beute 1000 Taler)
3. Auf die reisenden Kaufleute im Hochwald (Beute 500 Taler)
4. Auf die Tuchfabrik bei Kirm (Beute 2000 Taler)
5. Auf den Neudorfer-Hof bei Lettweiler (Beute 2000 Taler)

Ein Überfall gilt als begangen, wenn Schinderhannes den entsprechend gekennzeichneten "Überfallpunkt" erreicht oder über ihn hinweggeht. Die jeweilige Beute wird notiert.

Ein Spiel ist beendet, wenn Schinderhannes entweder alle Überfälle begangen hat oder durch die Gendamerie verhaftet worden ist. Schinderhannes ist verhaftet, wenn ihn ein Gendarm mit direkter Würfelzahl erreicht.

Es bleibt für Schinderhannes also ohne Folgen, wenn er auf dem gleichen Feld wie ein Gendarm zum Stehen kommt, er einen Gendarm überholt oder ein Gendarm an ihm vorbeizieht.

Jeder Mitspieler sollte mindestens einmal, besser jedoch drei- oder fünfmal, in die Rolle des Schinderhannes schlüpfen. Gewonnen hat, wer in der Endabrechnung die meisten Taler vorweisen kann.

Viel Spaß bei der wilden Räuberjagd durch Hunsrück, Eifel, Taunus, an Rhein, Mosel und Nahe entlang!

Empfohlener Verkaufspreis DM 35,-,-.

Vertrieb:



Orca Verlag
Rita Schlotthauer
Lindenstraße 54
56290 Bellheim-Sevenich
Telefon & Fax 06762-6431