

BEUTELSCHNEIDER



**Ein Kartenspiel für 4 oder 3 Personen
von Mark Sienholz**

Illustrationen: Daniel Alles
Colorierung: Thorsten Felden
Kartengestaltung: Guido Paul
Regel-Lektorat: Ralf Sandfuchs

Eine kleine Geschichte vorab...

Wir schreiben irgendeinen Tag im Mittelalter. Es ist noch früh am Morgen. Wir befinden uns am Rande des Marktplatzes irgendeiner Handelsstadt. Ein Reisender, der bei Sonnenaufgang in die Stadt eingeritten ist, steht dort und beobachtet den langsam erwachenden Markt.

Aha, ein Einheimischer gesellt sich zu ihm. Was er dem Neuankömmling wohl zu sagen hat? Hören wir ihm doch mal zu...

“Einen guten Morgen wünsche ich Euch! Phantastisches Wetter heute, nicht wahr? Das wird noch mächtig heiß heute, das kann ich Euch versprechen. Seid Ihr für den Markt hier angereist? Nun, ich sage Euch, Eure Reise hat sich gelohnt. Unser Markt hier hat einiges zu bieten. Schaut Euch das an; es ist zwar noch früh am Morgen, aber es tummeln sich schon eine Menge Leute auf und rund um den Marktplatz:

Da hätten wir natürlich die vielen Bettler, die es auf die Großzügigkeit der reichen Bürger unserer Stadt abgesehen haben. Und die Schankmägde, die in den Wirtshäusern auf ein ordentliches Trinkgeld der Gäste hoffen. Doch an einem solchen Tag verdienen die Wirte von all den Schenken und Gasthäusern hier natürlich am meisten am Durst und Hunger der Leute.

Die wirklich interessanten Summen werden aber einmal mehr in die Taschen der reichen Kaufleute fließen, wie eh und je. Seht nur, wie diese reichen Schnösel da herumflanieren. Tja, um Geld geht es hier und heute, und darum, am Ende des Tages mit einem schönen Gewinn nach Hause zu gehen.

Aber es sind auch noch andere Leute auf dem Marktplatz, die nicht unbedingt hier sind, um ihre Börse aufzufüllen. Dort seht Ihr zum Beispiel einen der Gardisten der Stadt. Er ist hier, um Recht und Ordnung aufrecht zu erhalten. Er wird übrigens bei Sonnenuntergang mit dem Läuten einer Glocke den Markttag beenden. Ob er sich wohl irgendwann heute diese düstere Gestalt da drüben vornehmen wird? Würde mich

nicht wundern, wenn dieser Mann etwas Finsteres im Schilde führt. Zum Glück gibt's aber auch ein paar fröhlichere Gestalten hier, wie dieser Abenteurer mit dem frechen Grinsen dort. Und... oh... seht doch, dieses wunderschöne Edelfräulein. Das ist die Comtesse. Es scheint, als habe sie ein Auge auf den Abenteurer geworfen. Und er wohl auch auf sie. Was? Wer der ältere Mann hinter ihr ist, fragt Ihr? Das ist unser Herr, der Fürst dieser Gegend, das Oberhaupt unserer Stadt und auch der Vater der Comtesse.

Ja, ja, es wird ein aufregender Tag werden. Aber entschuldigt mich jetzt bitte. Ich habe auf dem Markt noch einige Geschäfte zu erledigen. Ich wünsche Euch noch einen schönen Tag."

Und schon verschwand der Einheimische zwischen den vielen kleinen Gruppen, die sich inzwischen auf dem Marktplatz angesammelt hatten. Der Reisende fragte sich noch, was für Geschäfte der Mann wohl gemeint haben mochte, doch fand er die Frage dann doch nicht so wichtig, als daß er noch hinter dem Mann hergelaufen wäre und ihn gefragt hätte. Und so blieb er stehen und beobachtete weiter das bunte Treiben auf dem Marktplatz.

Hätte er jedoch einen Blick zu seinem Gürtel geworfen, so hätte er bemerkt, daß die Stelle, die heute morgen noch von seinem Geldbeutel geziert wurde, nun nur noch ein zerschnittenes Lederbändchen aufweisen konnte. Und somit erfuhr er zunächst auch nicht, welchem Geschäft der Einheimische nachging. Denn dieser hatte "vergessen", eine Gruppe von Personen zu erwähnen, die man wahrlich auf jedem Marktplatz im Mittelalter antrifft, auch wenn man es meist erst zu spät bemerkt. Es handelt sich dabei um die...

BEUTELSCHNEIDER

Ausstattung

- ein Regelblatt
- 32 Karten:
 - ♦ Fehlfarben (rote, grüne und gelbe Karten), von unten nach oben
 - Goldstück (1)
 - Goldstücke (2)
 - Goldstücke (3)
 - Goldstücke (4)
 - Bettler (B)
 - Schankmaid (S)
 - Wirt (W)
 - Goldsack (10)
 - Kaufmann (K) / Beutelschneider
 - ♦ Trümpfe (blaue Karten), von unten nach oben:
 - Gardist (G)
 - Meuchelmörder (M)
 - Abenteurer (A)
 - Comtesse (C)
 - Fürst (F)

Spielprinzip

Das Spiel ist vom Grundsatz her für vier Spieler angelegt. Man kann aber es auch (mit einer kleinen Veränderung) mit drei Spielern spielen. Es geht bei **Beutelschneider** darum, möglichst viele Goldstücke an sich zu bringen. Die besondere Schwierigkeit dabei ist, nicht den *Beutelschneider* zu bekommen, da das einen Punktabzug bedeutet. Man kann aber auch Extrapunkte mit den unten aufgeführten Sonderkombinationen von Trümpfen machen.

Wer die meisten Punkte in einer Runde gemacht hat, hat diese gewonnen.

Diese Punkte können bei mehreren Runden auch aufgeschrieben worden; man spielt dann einfach bis zu einer gewissen Punktezahl (100, 200, 300 usw. Punkte). Wer diese Grenze dann als erster überschritten hat, geht als Sieger aus dem gesamten Spiel hervor.

Spielverlauf

Der Kartenstapel wird gemischt.

Bei **vier** Spielern erhält jeder acht Karten. Bei **drei** Spielern erhält jeder zehn Karten; die zwei obersten Karten des Stapels werden vor dem Austeilen zur Seite gelegt - verdeckt und ohne, daß ein Spieler sie ansehen darf (sie haben für das weitere Spiel keine Bedeutung).

Der Spieler links vom Geber spielt als erster eine Karte aus.

Die anderen Spieler haben nun mehrere Möglichkeiten:

- Wenn sie eine oder mehrere Karten der gleichen Farbe haben, müssen sie *bedienen* (das heißt, eine dieser Karten zu der bereits gespielten dazulegen; dies gilt auch, wenn die zuerst ausgespielte Karte ein Trumpf ist [dann muß ebenfalls ein Trumpf gespielt werden, sofern der Spieler einen hat]).
- Falls sie diese Farbe nicht haben, können sie entweder *abwerfen* (eine Karte einer beliebigen Fehlfarbe auf den Tisch legen) oder *trumpfen* (eine Trumpfkarte ausspielen).

Nachdem alle Spieler jeweils eine Karte abgelegt haben, wird entschieden, wer den *Stich* (alle ausgespielten Karten) an sich nehmen darf. Dies ist der Spieler, der die höchste Karte der ausgespielten Farbe abgelegt hat, oder, wenn getrumpft wurde, der Spieler, der den höchsten Trumpf abgelegt hat (siehe dazu aber auch die Sonderregeln für Trümpfe). Abgeworfene Karten haben keine Chance, einen Stich zu gewinnen.

Wer den Stich bekommt, muß die nächste Karte ausspielen. Eine Spielrunde endet mit dem letzten Stich.

Abrechnung

Man kann in einem Spiel maximal 60 Punkte erreichen (Sonderpunkte ausgenommen). Punkte geben die Goldstücke (1,2,3,4 Punkte) und der Goldsack (10 Punkte).

Der Spieler, der den *Beutelschneider* (die höchste Karte der Fehlfarbe Rot) in einem Stich hat wurde leider von diesem bestohlen und muß von seinen Punkten **20** abziehen, auch in den Minusbereich hinein.

Die Sonderregeln der Trümpfe

Grundsätzlich erhält ein Spieler, der eine Kombination ausspielt, nur dann zusätzliche Punkte, wenn er den jeweiligen Stich auch mitnimmt.

- Der **Gardist** passt auf das Geschehen auf dem Markt auf und fängt die *Beutelschneider*. Liegt der *Beutelschneider* in einem Stich und wird irgendwann danach der *Gardist* auf ihn gespielt, so annulliert der *Gardist* die -20 Punkte des *Beutelschneiders*, egal, ob der Spieler, der den *Gardisten* ausgespielt hat, den Stich mitnimmt oder nicht. Nimmt er den Stich mit, erhält der Spieler zudem noch 10 Sonderpunkte.
- Zudem verkündet der *Gardist* bei Sonnenuntergang das Ende des Markttages ein. Macht der *Gardist* den letzten Stich, erhält der Stichgewinner 10 Sonderpunkte.
- Der **Meuchelmörder** ist von einer fremden Macht beauftragt worden, den *Fürsten* zu töten. Liegt der *Fürst* in einem Stich und legt ein anderer Spieler den *Meuchelmörder* in diesen Stich, so übertrumpft dieser den *Fürsten*, und der Spieler, der den *Meuchelmörder* ausgespielt hat, erhält 10 Sonderpunkte, sofern er nicht selbst danach vom *Abenteurer* oder der *Comtesse* übertrumpft wird.
- Der **Abenteurer** verführt die *Comtesse*. Liegt die *Comtesse* in einem Stich und spielt ein anderer Spieler danach den *Abenteurer* in diesen Stich, so übertrumpft der *Abenteurer* die *Comtesse* und kassiert 10 Sonderpunkte, wenn er den Stich mitnimmt.

- Andererseits kann die **Comtesse** auch den *Abenteuerverführen*. Liegt der *Abenteurer* in einem Stich und wird irgendwann danach die *Comtesse* in diesen Stich gespielt, so kassiert der Spieler der *Comtesse* 10 Sonderpunkte, wenn er den Stich mitnimmt.
- Der **Fürst** ist ein etwas kränklicher Mann, aber dennoch der uneingeschränkte Herrscher über sein Reich, die Stadt und den Markt. Er ist aber auch ein Mann, der viele Feinde hat, die ihn durch gedungene Meuchelmörder ins Jenseits befördern wollen.

Bekenntnisse eines Kartenspielers

Als sich mir dieses Jahr die Möglichkeit bot, ein Kartenspiel zu entwickeln und herauszugeben, da fragte ich mich als langjähriger Rollenspieler einerseits und begeisterter Doppelkopf- und Skat-Kloppler andererseits, was das für ein Spiel werden sollte.

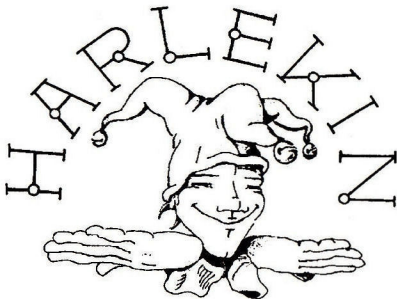
Doch diese Frage war schnell beantwortet: Es sollte auf jeden Fall ein Kartenspiel sein, das leicht verständlich ist und das man einfach so loszocken kann, wenn man gerade die passende Anzahl Leute zur Verfügung hat. Außerdem sollte es ein Fantasy-Thema beinhalten, bunt und lustig aussehen, sich automatisch für den Nobelpreis disqualifizieren und nicht sammelbar sein. So entstand **Beutelschneider**.

Bleibt mir also vom Leib, Ihr, die ihr einen höheren Sinn oder einen kulturellen Nährwert in diesem Spiel entdecken wollt, Ihr, die Ihr von jedem Spiel eine Innovation des jeweiligen Genres verlangt, Ihr, die Ihr **Beutelschneider**, weil es diese Eigenschaften eben nicht besitzt, verachtenswert finden werdet.

Und die anderen? Euch sehe ich am Spieltisch um die Ecke mit einem kühlen Getränk und einer Tüte Chips bei der nächsten Runde **Beutelschneider**.

8

EIN SPIEL VON



VERLAG FÜR FANTASTISCHE SPIELE

C/O MARK SIENHOLZ

BARERSTR. 65

80799 MÜNCHEN

E-MAIL: IPP@ONLINE.DE

**MELDET
EUCH DOCH MAL !!!**