

# Guillotine™

von Paul Peterson



Nur nicht den Kopf verlieren!

**SPIELER:** 2 – 5

**INHALT:** 50 Adelskarten

**ALTER:** ab 12 Jahren

60 Aktionskarten

**DAUER:** ca. 45 Minuten

1 Guillotine

## SPIELIDEE

Beim Henker, in diesem Spiel werden bis zum Ende viele Köpfe rollen. Zwölf Adlige sind vor der Guillotine aufgereiht. In jeder Spielrunde trifft das Fallbeil den Vordersten in der Reihe zuerst. Die Spieler können Aktionskarten ausspielen und so die Reihenfolge der Adligen verändern. Denn nur wer die edelsten Häupter einsammelt, wird den anderen Spielern immer einen Kopf voraus sein.

Für jeden Adligen erhält ein Spieler Punkte. Bei einem Grafen oder Herzog sind es mehr Punkte als bei einem Geistlichen oder einer tragischen Figur aus dem gemeinen Volke. Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt.

## SPIELVORBEREITUNG

Die Adelskarten und die Aktionskarten werden getrennt gemischt. Jeder Spieler erhält fünf Aktionskarten auf die Hand. Von den Adelskarten werden zwölf Karten verdeckt abgezählt und offen in einer Reihe auf den Tisch gelegt. Danach werden die restlichen Adels- und Aktionskarten jeweils als Stapel (Adelsstapel und Aktionsstapel) verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Zwischen den beiden Kartenstapeln sollte genügend Platz für zwei Ablagestapel bleiben.

Ein Spieler nimmt die Guillotine und stellt sie an ein Ende der Kartenreihe mit den Adelskarten. Dort wo die Guillotine steht, ist die Spitze der Reihe und dort wird im Laufe des Spiels immer der erste Adlige geköpft.

Der Spieler mit dem längsten Hals beginnt den ersten Tag.



Kartenreihe mit zwölf Karten und Guillotine



Zugstapel für  
Aktionskarten



Ablagestapel für  
Aktionskarten



Ablagestapel für  
Adelskarten



Zugstapel für  
Adelskarten



Aktionskarten auf der Hand bei Spielbeginn (vier Spieler)



## SPIELABLAUF



### Der erste Tag

Der Spielzug eines Spielers muss in der folgenden Reihenfolge ausgeführt werden:

1. Er kann eine Aktionskarte ausspielen.
2. Er muss den vordersten Adligen köpfen.
3. Er muss eine Aktionskarte ziehen.

Danach folgen die Spieler im Uhrzeigersinn.

### 1. Eine Aktionskarte ausspielen

Zuerst muss sich der Spieler entscheiden, ob er eine Aktionskarte ausspielen möchte oder nicht. Möchte er eine Aktionskarte ausspielen, dann nimmt er sie aus der Hand, liest sie laut vor, führt die Aktion aus und legt die Karte auf den Ablagestapel.

Es gibt Aktionskarten, die nach dem Ausspielen nicht sofort auf den Ablagestapel gelegt werden, sondern offen vor einen Spieler. Aktionskarten, die vor einem Spieler liegen, gehören nicht zu den Karten auf der Hand.

Aktionskarten erlauben es, die Reihenfolge der Adligen vor der Guillotine zu verändern, Adlige aus der Reihe zu entfernen und auf den Ablagestapel zu legen, Adlige zu der Reihe vom Adelsstapel hinzuzufügen, Extrapunkte zu bekommen oder zusätzliche Karten zu ziehen.

Will ein Spieler keine Aktionskarte ausspielen, muss er sofort einen Adligen köpfen.

## 2. Einen Adligen köpfen

Wer einen Adligen köpft, nimmt die Adelskarte von der Spitze der Reihe und legt sie offen vor sich ab. Weitere Adelskarten werden offen darauf gelegt. So entsteht der eigene Punktestapel.

**Achtung:** Einige Adelskarten enthalten zusätzliche Anweisungen. Ein Spieler, der einen solchen Adligen köpft, muss die Anweisung sofort befolgen.

Die Adelskarten sind unterschiedlich viele Punkte wert. Es gibt Adlige mit Pluspunkten, Adlige mit Minuspunkten und Adlige mit einem Stern anstelle der Zahl.

## 3. Eine Aktionskarte ziehen

Ein Spieler beendet seinen Zug, indem er eine Aktionskarte vom Aktionsstapel in der Tischmitte auf die Hand nimmt. Wer dies vergisst, darf dies später nicht nachholen. Für die Anzahl an Aktionskarten auf der Hand eines Spielers gibt es keine Begrenzung.

Hat ein Spieler seinen Zug beendet, ist sein linker Mitspieler an der Reihe. Für jeden Spieler gilt immer die gleiche Reihenfolge: eine Aktionskarte spielen (wenn er möchte), einen Adligen köpfen und eine Aktionskarte ziehen.

### Beispiel für einen Spielzug:



Markus ist am Zug.  
Er entscheidet sich  
dafür, den Idioten  
(Aktionskarte)  
auszuspielen.  
Diese Karte  
erlaubt es ihm,



einen beliebigen Adligen bis zu zwei Plätze in der Reihe nach vorne zu bewegen. Er legt die Karte Flotter Fürst zwei Plätze nach vorne.

Die Reihe sieht nun so aus:



Markus köpft den Flotten Fürsten. Dadurch muss er einen zusätzlichen Adligen an der Spitze der Reihe köpfen.

Also erhält Markus zusätzlich den Herzog. Er legt die beiden Adelskarten offen vor sich auf seinen Punktestapel. Danach zieht Markus eine Karte vom Aktionsstapel und der nächste Spieler ist an der Reihe.

## Der zweite und dritte Tag

Der erste Tag endet, wenn am Anfang des Spielzuges eines Spielers kein Adliger vor der Guillotine liegt. Für den zweiten Tag muss dieser Spieler, bevor er seinen Zug durchführt, zwölf neue Karten vom Adelsstapel aufdecken und der Reihe nach, beginnend vor der Guillotine, auf den Tisch legen.

Für den neuen Tag behalten die Spieler ihre Aktionskarten auf der Hand und ebenso die Adels- und Aktionskarten, die sie vor sich liegen haben. Liegt erneut keine Adelskarte vor der Guillotine, dann endet der zweite Tag und es wird noch ein dritter Tag gespielt. **Beachte:** Die Karten *Robespierre* und *Scharlachroter Rächer* können einen Tag vorzeitig beenden!

## SPIELENDE

Wenn der dritte Tag vorbei ist, wird abgerechnet.

**Achtung:** Die Spieler dürfen jetzt noch eine oder mehrere Aktionskarten ausspielen, die die Punktzahl in den Punktestapel mit Adligen noch positiv oder negativ beeinflussen können.

Alle Spieler zählen die Punkte ihrer geköpften Adligen zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

**Abrechnungsbeispiel:** Markus hat sieben Adlige in unterschiedlichen Farben mit zusammen 17 Pluspunkten und einen grauen Adligen mit einem Minuspunkt in seinem Punktestapel. Er spielt bei Spielende die Aktionskarte Militärische Unterstützung aus. Dadurch erhält er für jeden roten Adligen in seinem Stapel (Markus hat zwei rote Adlige in seinem Stapel) einen zusätzlichen Pluspunkt. Markus hat daher:  $17 - 1 + 2 = 18$  Pluspunkte!

# Anmerkungen zu den Aktionskarten

Wer eine Aktionskarte ausspielt, auf der *Bestimme einen Spieler* steht, kann auch sich selbst bestimmen.

Wer **Späte Ankunft** ausspielt, zieht die drei obersten Karten vom Adelsstapel, legt einen Adligen davon ans Ende der Reihe und die beiden anderen auf den Ablagestapel.

Wer **Regenpause** ausspielt, sammelt alle Karten ein, die alle Spieler auf der Hand haben, und vermischt sie mit dem Aktionsstapel. Danach gibt er jedem Spieler fünf neue Aktionskarten.

Wer **Verzählt** ausspielt, bestimmt einen Mitspieler, nimmt sich dessen Punktestapel und gibt ihm seinen Stapel. Beide suchen sich aus dem Stapel des anderen einen Adligen heraus. Danach werden die Stapel ihren Besitzern wieder zurückgegeben und die ausgesuchten Adligen auf den eigenen Stapel gelegt.

**Warte mal** ist die einzige Karte, die außer der Reihe gespielt werden kann. Sie wird in dem Moment ausgespielt, in dem ein Spieler einen Adligen aus der Reihe nehmen und auf seinen Punktestapel legen will. Der Spieler, der diese Karte ausspielt, sagt *Warte mal* und nimmt alle Adligen aus der Reihe, mischt sie und legt sie wieder aus, beginnend bei der Guillotine. Erst danach köpft der Spieler, der am Zug ist, den vordersten Adligen.

Alle Spieler, mit Ausnahme des Spielers, der die Karte **Zwangspause** ausgespielt hat, müssen ihre Aktionskarten auf der Hand mischen, verdeckt eine Karte ziehen und offen auf den Ablagestapel legen.

Wer **Fehlende Köpfe** ausspielt, bestimmt einen Mitspieler, der die Karten seines Punktestapels mischen und danach die oberste Karte auf den Ablagestapel legen muss. Die anderen Karten werden wieder als Stapel offen vor dem Mitspieler abgelegt.

Wer **Herzlose Wachen** ausspielt, legt sie offen vor sich ab. Solange diese Karte vor ihm liegt, darf kein Spieler, auch er selbst nicht, eine Aktionskarte ausspielen, die die Reihenfolge der Adligen verändert. Dazu gehören auch Karten, die Adlige aus der Reihe entfernen oder der Reihe hinzufügen. Der Spieler, der diese Karte vor sich liegen hat, darf sie jederzeit auf den Ablagestapel legen.

Wer **Gleichgültiges Volk** ausspielt, legt sie offen vor sich ab. Für ihn zählt jeder graue Adlige in seinem Stapel in der Abrechnung je einen Pluspunkt anstelle seines aufgedruckten Minuswertes.

Normalerweise endet ein Tag, wenn kein Adliger in der Reihe liegt. Aber wer **Scharlachroter Rächer** ausspielt, beendet einen Tag sofort am Ende seines Zuges. Der Spieler köpft noch einen Adligen und zieht eine Aktionskarte. Aber dann legt er alle Adligen, die sich noch in der Reihe befinden, auf den Ablagestapel. Der folgende Spieler beginnt den neuen Tag, indem er zwölf neue Adlige in der Reihe auslegt.

## Anmerkungen zu den Adelskarten

Wenn eine einzelne **Palastwache** in einem Punktestapel ist, zählt sie einen Punkt. Zwei *Palastwachen* in einem Stapel zählen jeweils zwei Punkte. Da es fünf *Palastwachen* im Spiel gibt, kann jede *Palastwache* fünf Punkte wert sein, wenn sie alle im Punktestapel eines Spielers sind.

Ist die **Tragische Figur** als einziger grauer Adliger im Punktestapel eines Spielers, dann zählt er einen Minuspunkt. Ist mit ihm ein weiterer grauer Adliger im Punktestapel, dann zählt die *Tragische Figur* zwei Minuspunkte. Sie kann sieben Minuspunkte wert sein, wenn alle sieben grauen Adligen im Punktestapel eines Spielers sind.

Wenn **Robespierre** geköpft wurde, ist ein Tag vorzeitig beendet. Der Spieler zieht noch eine Aktionskarte, dann legt er alle Adligen, die sich noch in der Reihe befinden auf den Ablagestapel. Der folgende Spieler beginnt den neuen Tag.

## Vive la révolution!

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!  
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH  
Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
E-Mail: [redaktion@amigo-spiele.de](mailto:redaktion@amigo-spiele.de)

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMII

© 1998 Wizards of the Coast, Inc. Guillotine und Wizards of the Coast sind eingetragene Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. Alle Rechte vorbehalten.