

GRÜKELSPIEL



Die Erweiterung für das Kartenspiel
Beuteschneider!

Noch eine kleine Geschichte vorab? Na gut...

Wieder schreiben wir irgendeinen Tag im Mittelalter, und erneut befinden wir uns am Rande unseres bereits bekannten Marktplatzes. Auch heute ist es ein schöner Morgen, und wir sehen wiederum einem hoffentlich erfreulichen Matkttag entgegen. Und tatsächlich, da steht ein Einheimischer, der das langsam aufkeimende Treiben auf dem Marktplatz beobachtet. Und tatsächlich, es kommt da ein Fremder auf ihn zu. Na, da horchen wir doch nochmal zu, was sie sich zu sagen haben. Aber irgendwie kommen mir die beiden bekannt vor...

„Oh, einen schönen guten Morgen, Fremder. Ja, ein wunderschöner Morgen ist das, nicht wahr? Genau richtig für einen Markttag, wie heute. Mmh... aber sagt, wart Ihr nicht schon mal hier in der Stadt... Euer Gesicht kommt mir so vertraut vor. Wie? Ach so, ihr wart vor kurzem schonmal zum Matkttag hier. Nun, kann gut sein, daß wir uns damals über den Weg gelaufen sind.

Und? Es hat euch wohl damals so gut gefallen, daß Ihr jetzt schon wieder hier seid, oder? Wie bitte? Ihr habt das letzte Mal Euren Geldbeutel verloren, so daß Ihr den Markt gar nicht richtig auskosten konntet? Das ist aber wirklich Pech.

Aber dafür werdet Ihr Euch dann heute so richtig ins Getümmel stürzen, nicht wahr? Nun, Ihr habt Euch keinen schlechten Tag dafür ausgesucht. Denn heute wird es wirklich eine Besonderheit geben. Seht Ihr diese Gruppe bunter Gestalten, die sich um ihren Planwagen tummeln? Ja, ihr habt es richtig erkannt, die Gaukler sind in der Stadt. Sie werden das bunte Treiben auf dem Marktplatz noch ein wenig farbenfroher machen und uns bestimmt mit allerlei Albernheiten und Kunststücken unterhalten.

Nun, wen kann man denn jetzt schon in dieser Gruppe ausmachen? Da. Seht Ihr den mit der Schellenkappe auf dem Haupt? Das wird wohl der Narr der Truppe sein, der es versteht, mit seinen Späßen und Parodien die Mächtigen der Stadt so zu veralbern, daß sie gar nicht mehr sooo mächtig aussehen.

Und der junge Mann dort mit den Bällen in den Händen ist sehr schnell als der Jongleur der Truppe zu erkennen. Oh! Schaut Euch doch den

Kreis von Bällen an, den er in die Luft zu zaubern vermag. Es scheint gar kein Ende mehr zu nehmen.

Und wo wir gerade beim Zaubern sind: Der alte Mann dort, der vor dem kleinen Tisch mit den ganzen Töpfchen, Fläschchen und sonstigen Behältnissen steht, das scheint ein Meister der magischen Zubereitung, ein Alchimist, zu sein. Nun, ob er wohl auch Blei zu Gold verwandeln kann? Wie? Hahahaha, ja da habt Ihr recht, dann wäre er wohl nicht mehr bei der Truppe dort.

Nun, wen haben wir denn noch da? Ah, Ihr habt eure Augen auf ein weibliches Mitglied der Truppe geworfen. Kein Wunder! Da haben wir wahrlich eine Schönheit! Das scheint eine Tänzerin aus dem Osten des Landes zu sein, die für ein paar wenige Münzen wohl jedem ihre Kunst darbietet. Nun, da möchte ich den sehen, der da wiederstehen kann.

Und der Mann in dem Umhang? Er scheint ein Magier zu sein, der die Kunst der Täuschung versteht. Er kann einem Dinge vorzaubern, die nicht wirklich sind, die Ihr und ich aber durchaus für real halten. Nein, ich veralbere euch nicht, so etwas gibt es wirklich. Ihr könnt mir ruhig glauben.

Es ist genauso wahr, wie dieser Mann mit den stechenden Augen dort ein Hypnotiseur ist, der euch zwingen kann, Dinge zu tun, die ihr gar nicht tun wollt oder zu denen Ihr ohne Hypnose gar nicht fähig wärt. Probiert es ruhig aus. Ihr werdet überrascht sein... das heißt, WENN ihr wieder aus der Hypnose erwachen solltet...

Und seht ihr die alte Frau dort, die aus dem Wagen steigt? Ja, genau, die mit der Glaskugel in der Hand. Ihr habt recht, das ist eine Wahrsagerin, die die Zukunft Weissagen kann. Na ja, obwohl ich gehört habe, daß sie auch manchmal falsch liegt mit ihren Voraussagen... So, ich denke aber, ich werde mich jetzt erst mal selbst ins Getümmel stürzen. Also, ich wünsche Euch einen angenehmen Tag. Und vielleicht sieht man sich ja mal wieder..."

Und so verschwindet der Einheimische in der Menge, die sich inzwischen gebildet hat. Der Fremde bleibt hingegen noch ein wenig am Rande des Marktplatzes stehen, sieht sich das langsam ansteigende Treiben auf dem Marktplatz an und freut sich zunehmend auf diesen Tag. Diese Freude wird aber wohl nicht lange währen, da er wahrscheinlich

schon bald bemerken wird, daß die Stelle, die eben noch von seinem Geldbeutel geziert wurde...aber ich glaube, auch das hatten wir schon einmal...

Gaukelspiel

Erweiterungsset für das Kartenspiel **Beutelschneider**
von Mark Sienholz

Graphische Gestaltung: Daniel Alles

Colorierung: Nicolina Schöfer

Kartengestaltung: Sebastian Fugenzi

Regel-Lektorat: Ralf Sandfuchs

Ausstattung

- ein Deckblatt
- sieben Gaukler-Karten
- ein Regelblatt

Spielprinzip

Gaukelspiel ist ein Erweiterungset für das Kartenspiel **Beutelschneider** und kann nicht ohne das Grundspiel gespielt werden. Es wird folgendermaßen ins Spiel integriert:

Die sieben **Gaukelspiel**-Karten werden vor jedem neuen Spiel vom Spieler rechts vom Geber gemischt. Dann erhält jeder der Spieler zusätzlich zu seinen Beutelschneider-Karten jeweils verdeckt eine Gaukelspiel-Karte. Die übrigen **Gaukelspiel**-Karten werden verdeckt zur Seite gelegt.

Die Gaukler im Spiel

Die **Gaukler** fungieren als eine Art Ereigniskarten, die auch für altgediente "Beutelschneider" noch einige Überraschungen parat haben.

Allgemeine Regeln für Gaukler

Ein Spieler kann, während des Spieles, eine der **Gaukelspiel**-Karten anstelle einer regulären **Beutelschneider**-Karte in einen Stich hineinspielen, wann immer er will (Ausnahme: Der *Illusionist*). Dabei unterliegen die **Gaukler** nicht dem Bedienen. Wird ein **Gaukler** als erste Karte aufgespielt, so bestimmt die zweite (oder dritte, oder vierte...) aufgespielte Karte, zu welcher Farbe bedient werden muß.

Die Wirkungen der Spielkarten im einzelnen

Der Alchimist

Der **Alchimist** ist etwas unfähig und verwandelt in dem Stich, in den er gespielt wird, alle Goldstücke und Goldsäcke in Blei. Diese sind damit wertlos und dürfen bei der Abrechnung am Schluß der Runde nicht mitgezählt werden. Der Gewinner des Stiches und damit der, der den nächsten aufspielt, ist nach wie vor der Spieler mit der höchsten Karte im Stich, auch wenn diese zum Beispiel ein Goldsack sein sollte.

Die Bauchtänzerin

Die **Bauchtänzerin** ist ein verführerisches Wesen, bei dem die Männer gerne bereit sind, für ihren Tanz ihr ganzes Kleingeld herzugeben. Wenn also ein Spieler die **Bauchtänzerin** in einen Stich spielt, so darf er sich alle Goldstücke aus dem abgeschlossenen Stich herausziehen. Goldsäcke fallen nicht darunter. Der Rest des Stiches geht an den regulären Gewinner, der auch die nächste Karte ausspielt. Diese Karte wirkt nicht, wenn der Gewinner des Stiches der holden Weiblichkeit angehört. Das heißt: SpielerINNEN sind gegen diese Karte immun.

Der Hypnotiseur

Der **Hypnotiseur** hat die Macht, Leute etwas tun zu lassen, was sie gar

nicht wollten oder vorher auch gar nicht konnten. Wird der *Hypnotiseur* also in einen Stich gespielt, so hat er folgende Auswirkungen auf den nächsten Stich:

Jeder Spieler spielt bei diesem Stich keine seiner eigenen Karten, sondern zieht blind vom seinem rechten Mitspieler eine Karte, die danach jedoch als seine gilt. Haben das alle Spieler getan, so nimmt derjenige, der die höchste Karte in den Stich gespielt hat, diesen nach den regulären Regeln mit und spielt die nächste Karte auf. Die normale Bedien-Regel ist für diese Runde natürlich aufgehoben.

Der *Illusionist*

Der *Illusionist* hat die Macht, anderen etwas vorzugaukeln, was nicht wirklich ist, aber dennoch glauben alle daran. Er wird als einzige Karte nicht im Spiel, sondern zwischen zwei Stichen ausgespielt. Ist also gerade ein Stich beendet und hat ein Spieler den *Illusionisten* auf der Hand, so darf dieser Spieler die Karte des *Illusionisten* mit einer Karte aus dem abgeschlossenen Stich austauschen und diese auf seine Hand nehmen.

Der *Jongleur*

Der *Jongleur* kann mit seinen Bällen eine schier unendliche Zeit im Kreis jonglieren. Spielt ein Spieler den *Jongleur* in einen Stich, so wird der Stich um eine Runde verlängert, das heißt es landen sechs bzw. acht Karten in dem Stich. Es muß aber nach wie vor regulär bedient werden, und der Spieler der höchsten von allen ausgespielten Karten nimmt diesen Stich mit.

Der *Narr*

Der *Narr* macht sich über die Mächtigen der Stadt lustig und nimmt ihnen dadurch ihre Macht. Wird also der *Narr* ausgespielt, so werden in dem entsprechenden Stich alle Trümpfe annulliert. Auch geben eventuell auftretende Sonderkombinationen keine zusätzlichen Punkte.

Wird der *Narr* als erste Karte aufgespielt, so muß jeder Spieler eine Trumpfkarte in den Stich spielen, sofern er eine hat.

In jedem Fall nimmt der Spieler der höchsten Nicht-Trumpfkarte den Stich mit.

Sind außer der *Narren*-Karte nur noch Trümpfe im Stich, nimmt der Spieler des *Narren* den Stich mit und spielt den nächsten Stich auf.

Die Wahrsagerin

Okay, okay, okay... ich weiß. Auf der Karte steht **Wahrsager**. Wir haben einfach zwei Buchstaben vergessen. Kann passieren, okay. Also wollt Ihr jetzt wissen, was **die Wahrsagerin** kann oder weitermeckern. Also wirklich...

Die *Wahrsagerin* kann die Zukunft voraussagen, obwohl sie auch manchmal daneben liegt. Spielt also ein Spieler die *Wahrsagerin* in einen Stich, so darf dieser Spieler vor dem nächsten Stich bestimmen, welche Farbe der rauskommende Spieler ausspielen muß (er darf jedoch keine **Gaukelspiel**-Karte verlangen). Hat der Spieler, der die erste Karte ausspielt, die entsprechende Farbe nicht, so darf er eine beliebige Karte ausspielen.

Und doch ein Booster-Pack!

Ja, ich höre schon, was alle sagen werden: **Beutelschneider** sollte doch kein Sammelkartenspiel sein. Und ich sage: Das ist es auch nicht. Diese Erweiterung ist nur dadurch entstanden, daß ich mit dem ursprünglichen **Beutelschneider** zwar sehr zufrieden war (besonders, wenn man bedenkt, wie und unter welchem Zeitdruck es entstanden ist), aber irgendwie hatte ich immer noch zuviele unrealisierte Ideen für **Beutelschneider** im Kopf. Das Spiel war mir eben noch nicht chaotisch genug. Ich liebe das Chaos (jedenfalls im Spiel [und auch im Verlagswesen; der Regel-Lektor]).

Im Laufe des letzten Jahres, in dem mein Erstling auf dem Markt ist, hat es mich immer am meisten gefreut zu hören, daß viele Spieler

Beutelschneider und die Regeln als Grundgerüst genommen haben, um die fröhliche Zockerei so zu gestalten, wie sie ihnen am besten gefällt. **Gaukelspiel** war für mich nur eine Möglichkeit, **Beutelschneider** noch mehr so zu machen, wie es mir gefällt, nicht mehr.

Natürlich würde ich mich freuen, etwas über Eure Versionen von Beutelschneider zu hören. Schreibt mir doch einfach, auch wenn Ihr meint, noch Ideen für zukünftige Erweiterungen zu haben; vielleicht bleibt dieses Set nicht das einzige für **Beutelschneider** - würde mich freuen.

Ach ja, eine Sache noch: Was den Vorzug der weiblichen Spielerschaft bei der *Bauchtänzerin* angeht, so hoffe ich, daß dies als Entschuldigung für die *Schankmagd* akzeptiert wird...

Mein Dank geht an Alessandro, Rudi, Andi und an alle anderen, die mir auf dem Frühjahrs-Con 1998 des IMAGINE E.V. beim Entwickeln und Austesten dieses Ergänzungssets geholfen haben.

Mark Sienholz
München, 01.08.1998

EIN SPIEL AUS:



C/O
MARK SIENHOLZ
BARERSTRASSE 65
80799 MÜNCHEN
TEL.: 089/2716961