



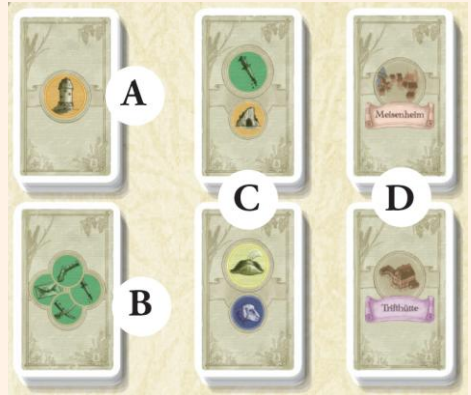
# Schinderhannes - besser spielen

## Vorbereitung (2 bis 4 Spieler)

### Nachziehstapel:

Die Infokarten werden in 6 Kartenstapel verdeckt wie folgt ausgelegt:

Alle Deliktarten in 1 Stapel (A), alle Gruppenkarten 1 Stapel (B), alle Bezirkskarten (C) und alle Ortskarten auf zwei Stapel aufgeteilt (D).



## Spielende (2 bis 4 Spieler)

Derjenige Spieler der das vorletzte Verbrechen zuordnen kann, erhält auch die Marker von der letzten Tat. Wurde noch kein Marker von diesem Verbrechen gelegt, erhält der Spieler fünf zusätzliche Siegpunkte ohne dass er hierzu Informationen geliefert hat. **Tip:** Ich schlagen daher vor, dass der Spieler für die letzte Tat nur 1 Punkt erhält, wenn die Marker von dieser Tat noch nicht gelegt wurden.

## Karte Typ D Ortschaftskarte (2 bis 4 Spieler)

In der Regel steht, dass die Ortschaftskarten nur gespielt werden können, wenn auf dieser Ortschaft bereits Hinweismarker liegen.

Änderung:

Die Ortschaftskarte darf auch gespielt werden, wenn eines der vier genannten Verbrechen in dieser Ortschaft genau definiert werden kann. Dies kommt vor, wenn die anderen drei Verbrechen bereits in anderen Ortschaften definiert sind.

## Spiel für 2 Spieler

### Infokarten ziehen:

Beginnend mit dem Startspieler wählen beide Spieler abwechselnd einen Kartenstapel. Von diesem Stapel nehmen sie die obersten 5 Karten und suchen sich anhand der Symbole auf der Rückseite 1 Karte aus (verdeckt). Die restlichen vier Karten werden wieder auf den Stapel zurückgelegt (die Reihenfolge darf nicht verändert werden). Dieser Vorgang wird wiederholt, bis jeder Spieler 4 Infokarten besitzt.

### Der Spielablauf:

Die Spieler spielen abwechselnd Infokarten oder Karte(n) „Marker entfernen“ und entfernen oder ergänzen entsprechend der Textvorgabe die Marker am Spielplan. Pro Spielzug darf ein Spieler 1 bis 3 Karten ausspielen. Am Ende des Zuges darf er 1 Infokarte nachziehen, unabhängig davon wie viele Karten er gespielt hat. Wie zu Beginn des Spiels darf der Spieler die neue Karte aus den obersten 5 verdeckten Karten eines Stapels auswählen. Anschließend darf er noch bis zu 2 Infokarten abwerfen und entsprechend viele Karten verdeckt nachziehen (ohne Vorschau).

Gegen Abgabe 1 Siegpunktes darf der aktive Spieler vor oder nach dem Kartenziehen 1 Kartenstapel mischen.

## Solospiel

*Erratum: Korrektur für das Solospiel*

**Lösung Rätsel Nr. 2:**  
 Hundsbach = Straßenraub, Meisenheim = Pferde,  
 Simmern = Ausbruch, Thiergarten = Einbruch

**Rätsel Nr. 4:**  
 Karte Nr. 9 und 13 anstelle Nr. 73 und 36

**Lösung:**  
 Obermoschel = Raubüberfall, Hundsbach = Hammel



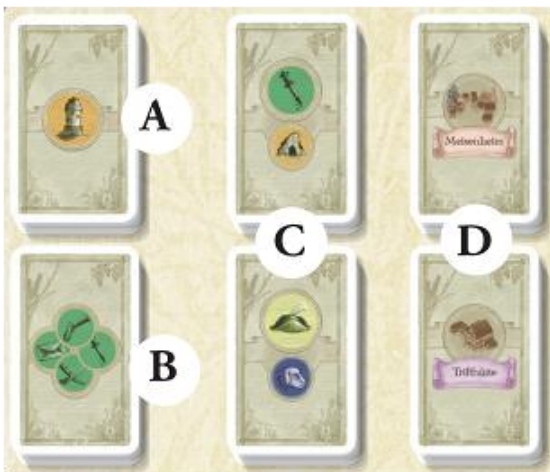
# Schinderhannes – playing better

Preparation (game for 2 to 4 players):

**Tip:**

Prepare the card decks for those of type A, B and C in the following way:

- One pile for the *Delict Cards* (A) and one pile for the *Group Cards* (B).
- Separate the *Location Cards* (D) and the *District Cards* (C) into two piles.



**End of the game:**

The player who pinpoints the last but one delict also removes the markers for the last delict. If no markers have yet been placed for this delict, the player would score 5 points without having to present any extra information.

**Tip:** I therefore suggest that if the markers have not yet been placed on the board, the player only scores 1 point for the final delict.

**Game for 2 players:**

**Tip** (for experienced players): You may play up to 2 cards per turn. But you still only draw one card. Rule No. 15 (maximum of three markers per location) only counts at the end of a player's turn.

**Erratum**

symbol	English	German
	Arrest	Verhaftung
	Jailbreak	Ausbruch
	Imprisonment	Gefängnis
	Hideout	Unterschlupf

*Erratum: Correction for the Solo game*

**Solution Puzzle No. 2:**  
 Solution: Hundsbach = Highway Robbery, Meisenheim = Horse, Simmern = Jailbreak, Thiergarten = Break-in

**Puzzle No. 4:**  
 Cards No. 9 and 13 instead of No. 73 and 36

**Solution :**  
 Antes Mühle = Robbers Ball, Bärenbach = Arrest, Boos = Jailbreak, Griebelschied = Bee hives, Hahnmühle = Hideout, Herrstein= Donkey, Hundsbach = Sheep, Kirn = Murder, Lettweiler= Show of Power, Meddersheim = Horse, Meisenheim = Highway Robbery, Oberhausen = Imprisonment, Obermoschel = Robbery, Simmern = Extortion, Thiergarten = Break-in, Trifflütte= Stolen Goods

