

Gauner raus!

eingekreist
und aus die Maus

Autor: René Puttin
Illustration: Rolf Arvi Vogt
Grafik: Johann Rüttinger
Redaktion: Markus Müller
Kathi Kappler
©2016 Drei Hasen in der
Abendsonne GmbH

Spieler: 2-4
Alter: ab 10 Jahre
Spieldauer: 30 - 60 min.

Spielmaterial:

- 36 Gaunerkarten
- 1 Farbwürfel
- 1 Buchstabenwürfel
- 1 Deduktionsblock
- Spielanleitung



Geschichte

Der Mond scheint freundlich auf das alte, verlassene Fabrikgelände ... doch der Schein trügt! In dem verwinkelten Gebäude haben sich eine Menge Gauner und Banditen versteckt. Einer nach dem anderen wird von



Sondereinsatzkommandos eingekreist und abgeführt. Wer kann die meisten von ihnen ausfindig machen? Gauner raus! Aus die Maus!

Spielziel

Mit den beiden Würfeln werden mehr und mehr Informationen über die Verstecke der Gauner ermittelt und auf den Blättern der Spieler notiert. Jetzt muss kombiniert werden, um einen gegnerischen Gauner nach dem anderen zu entlarven. Das Spiel endet sofort, wenn alle Gaunerkarten eines Spielers herausgefunden sind. Wer die meisten Karten ermittelt hat, gewinnt das Spiel nach Punkten!



Spielvorbereitung

- Für jeden Spieler wird ein Stift bereit gelegt.
- Jeder Spieler erhält ein Blatt des Deduktionsblocks und legt es offen vor sich hin, sodass es jederzeit für alle einsehbar ist. (>>> Deduktionsblock)
- Alle Gaunerkarten (>>> Handkarten) werden verdeckt gemischt und so ausgeteilt:

*bei 2 Spielern: 12 Karten
bei 3 Spielern: 10 Karten
bei 4 Spielern: 8 Karten*

Übrige Karten werden verdeckt in die Schachtel zurückgelegt. Sie



*Spieler 1:
2 rote Karten + 2 x B = 4*

Der aktive Spieler hat rot und B gewürfelt. Alle durchsuchen ihre Karten nach rot und B und zählen die beiden Werte zusammen. Die jeweilige Summe trägt jeder im Raum „rot B“ ein.

*Spieler 2:
0 rote Karten + 1 x B = 1*

- dürfen nicht angeschaut werden.
- Jeder Spieler nimmt seine Karten geheim auf die Hand.
- Bevor das Spiel beginnt, werden erste Informationen ermittelt: **Reihum** würfelt jeder Spieler ein Mal mit beiden Würfeln.

Diese Ergebnisse gelten gleichermaßen für alle Spieler!

Nach jedem Wurf zählen also alle ihre Karten zusammen, die diesem Würfelerggebnis entsprechen und tragen die Summe – jeder für sich in den entsprechenden Raum auf ihrem eigenen Blatt ein.

- In einem Zweipersonenspiel würfelt jeder Spieler zwei Mal in dieser Vorrunde, um 4 Summen zu erhalten.



>>> Handkarten

Auf den Handkarten sind die Koordinaten der Gauner – und somit die Räume auf dem Deduktionsblatt, in denen sie versteckt sind – durch Farben und Buchstaben klar definiert.

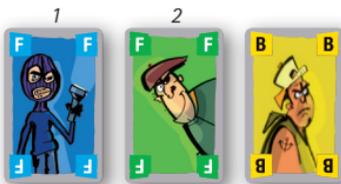
Der Spieler am Zug versucht, die Handkarten der Mitspieler heraus zu finden. Wird eine entdeckt, legt sie der Besitzer offen auf dem Tisch ab.

>>> Deduktionsblock

Auf jedem Blatt des Deduktions-Spielblocks ist der Grundriss eines Gebäudes zu sehen, dessen Räume durch 6 Farben und 6 Buchstaben festgelegt sind.

In diese Räume werden die Summen (Anzahl aller Karten, die den beiden Würfelergebnissen entsprechen) eingetragen.

In jedem Raum gibt es einen kleinen Hinweiskreis, in den die Spieler nach und nach entweder ein \otimes eintragen, wenn ein Versteck falsch getippt wurde – oder den Kreis ausmalen \bullet , wenn ein Gaunerversteck richtig getippt wurde.



ermittelte Gaunerkarten,
offen auf dem Tisch liegend



Handkarten



Spielverlauf

Haben alle Spieler ihre ersten Zahlen (Summen) notiert, beginnt der älteste. Sein Zug besteht aus zwei, manchmal sogar drei Aktionen:

- 1 **Würfeln:** Der aktive Spieler würfelt ein Mal, jetzt zählt nur er (!) seine Karten und notiert die Summe im entsprechenden Raum auf seinem Blatt.

>>> Karten zählen

- Der Spieler hat z. B. rot und B gewürfelt. Also zählt er unter seinen Handkarten all diejenigen zusammen, die diesem Ergebnis entsprechen, also alle Karten mit der **Würfel-Farbe** (in diesem Fall: Rot) und alle mit dem **Würfel-Buchstaben** (B).

- Er trägt die **Summe in den entsprechenden Raum (rote Spalte, Zeile B) ein!**
- Hat der Spieler schon Karten auf dem Tisch liegen, die einem oder beiden Würfelergebnissen entsprechen, **zählt er diese Karten immer mit und zwar als erste, bevor er diejenigen auf seiner Hand zählt!**



Besitzt ein Spieler exakt die Karte, welche die beiden Würfel anzeigen (z. B.: rot B), darf er diese Karte nur einmal zählen.

- Hat ein Spieler einen Raum erwürfelt, in dem er schon eine Summe notiert hatte, **würfelt er solange weiter**, bis er einen Raum ohne Eintrag gewürfelt hat.

Würfelt ein Spieler eine Kombination, von der er gar keine Karte auf der Hand hat. Dann muss er eine „0“ eintragen und ebenfalls „einkreisen“, also die beiden Achsen wie oben beschrieben entsprechend kennzeichnen.

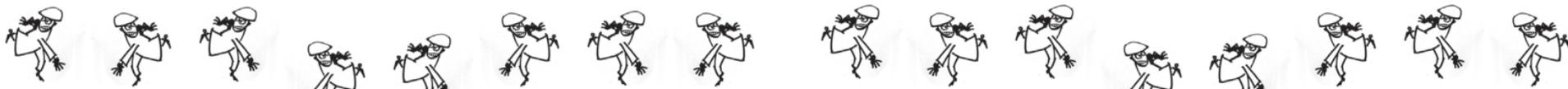
- 2 **Tippen:** Er fragt einen beliebigen Spieler nach einem beliebigen Raum, in dem er einen Gauner vermutet (z. B.: Hast du Gauner B in Rot?).

Der aktive Spieler hat falsch getippt:

- Der Befragte macht ein x in den Hinweiskreis (auf seinem eigenen Blatt), weil er die Karte nicht hat.
- Die anderen Spieler müssen nichts kennzeichnen.
- Der Spielzug ist beendet.

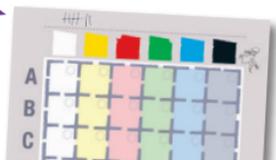
Der aktive Spieler hat richtig getippt:

- Der Befragte legt die ermittelte Gaunerkarte offen auf den Tisch.
- Der Befragte malt den Hinweiskreis im betreffenden Raum auf seinem Blatt aus \bullet .
- Alle anderen Spieler machen ein Kreuz \otimes in den gleichen, entsprechenden Hinweiskreis auf ihrem eigenen Blatt.
- Der aktive Spieler prüft, ob eine oder mehrere Zahlen auf dem



Blatt des Befragten eingekreist werden müssen. (>>> Einkreisen)

- Dann kann der aktive Spieler jeden beliebigen Spieler nach weiteren Gaunerkarten fragen.
- Tippt er falsch oder vergisst einzukreisen, ist sein Zug beendet! Darauf dürfen ihn die Mitspieler hinweisen!
- Der aktive Spieler notiert sich so viele Striche (Punkte) auf seinem Blatt, wie er Karten erraten hat.



3 Einkreisen: Hat ein Spieler bereits alle Karten der eingetragenen Summe (eines Raums) vor sich auf dem Tisch liegen, weiß man, dass er keine Karten in dieser Farbe und mit diesem Buchstaben mehr auf der Hand hat.

Um dies für alle kenntlich zu machen,

- kreist er die Zahl im Raum ein,
- macht in allen, noch leeren

Hinweiskreisen dieser Farbe ein ⊗ (Farbachse),

- macht in allen, noch leeren Hinweiskreisen dieses Buchstabens ebenfalls ein ⊗ (Buchstabenachse).
- Er kann zusätzlich zur Verdeutlichung auch das Farbquadrat und den Buchstaben durchstreichen.



Ende des Spiels

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler seine letzte Gaunerkarte herauslegen musste.

Sieger ist derjenige mit den meisten Punkten! Glückwunsch dem besten Ermittler! Er ist Meisterdetektiv!

Tipps:

- Auf Achsen, in denen hohe Summen eingetragen sind, kann man auch Karten raten.
- Wo niedrige Summen eingetragen sind, sollte man Karten wissen, bevor man tippt!
- Alle Spieler sind darauf angewiesen, dass jeder die richtige Summe gut lesbar im richtigen Raum notiert. Nur so ist es möglich, durch Kombination die Gauner verstecke zu finden!

Bemerkt man doch einmal eine falsch eingetragene Zahl – egal auf welchem Blatt, wird sie sauber korrigiert und man spielt einfach weiter!

Variante für mutige Ermittler

Hört der aktive Spieler auf, wenn er eine oder mehrere Gaunerkarten richtig ermittelt hat, notiert er seine Punkte wie gehabt.

Sobald er allerdings einen Fehler macht – also falsch tippt oder vergisst, einzukreisen, verliert er alle in diesem Zug erzielten Punkte!

Der nächste Spieler ist an der Reihe. Alle anderen Regeln bleiben gleich.

Gauner raus! hat ganz klare Regeln und lädt die Spieler doch stark dazu ein, Hausregeln einzuführen ... wie man das Deduktionsblatt ausfüllt, wie streng man das Einkreisen bewertet oder auch wie kooperativ man ermittelt – das ist unsere Erfahrung aus vielen spannenden Spielerunden.

Viel Spaß beim Kombinieren!

