

Rudi Hoffmann

& Heuchel Wenchel



franckh

Spiele-Galerie

Heuchel & Meuchel

**Eine mittelalterliche Rängelei
um Macht und Ansehen
für 3–6 Spieler**

von Rudi Hoffmann

In der guten, alten Zeit, die wir in unserem Unverstand fälschlich als finsternes Mittelalter abtun, in jener Zeit also, ging alles noch in geordneten Bahnen. Fein säuberlich war Rang und Stand getrennt. Auch innerhalb der einzelnen Stände und Zünfte gab es strenge Ordnungen. Weh' dem, der sich hervortat, der mehr gelten wollte, als ihm zustand. Das ist natürlich heutzutage ganz anders!

Wer vor dem Stärkeren demütig katzbuckeln mußte, versuchte damals klammheimlich, sich die, die weniger galten, zu unterwerfen. Auch das ist natürlich heutzutage ganz anders! Selbst der Spielmann, der ja nun wahrlich kein hohes Ansehen genoß, blickte hochnäsiger auf den armen, herzensguten Feuerschlucker herab und versuchte, ihn gefügig zu machen. Die Mächtigen von damals bedienten sich ihrer Untertanen nach Lust und Laune. Sie förderten sie, wenn es dem eigenen Ansehen nutzte, ließen sie aber auch genauso schnell wieder fallen, wenn es die Interessenlage erforderte.

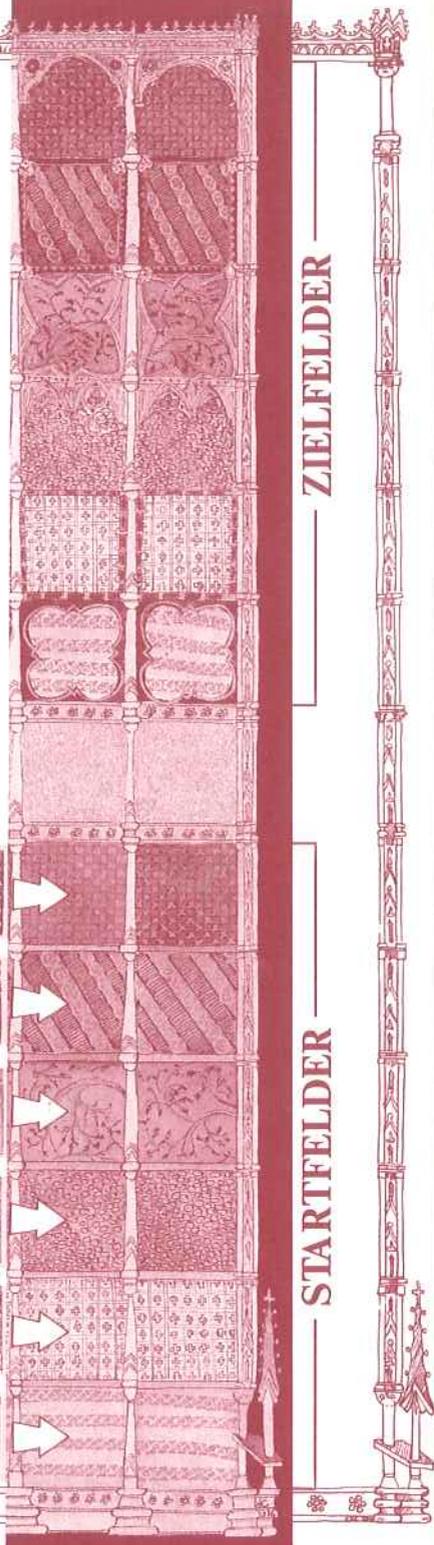
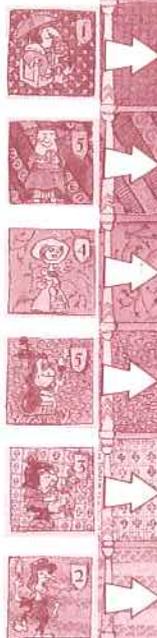
Um Macht und Ansehen zu gewinnen, war beinahe jedes Mittel recht – zumindest aber heucheln und meucheln . . .

Das brauchen Sie zum Spielen:

- 1 Spielplan
- 1 Würfel (nur für die Spielvariante)
- 36 Karten mit Spielfiguren, je 6 für die 6 Gesellschaftsschichten:
 - Fürst
 - Bischof
 - Patrizierin
 - Quacksalber
 - Spielmann
 - Feuerschlucker

Der Spielplan ist in Anlehnung an burgundische Buchmalereien des ausgehenden 14. Jahrhunderts gestaltet. Je höher die gesellschaftliche Position einer Spielfigur, desto höher liegt ihr Startfeld in der unteren Hälfte des Spielbretts (erkennbar am gleichen Grundmuster der Karten), desto höher liegt auch ihr Ziel im oberen Bereich.

Jedem Spieler gehört eine **senkrechte** Reihe von Feldern. Nur hier zieht er seine Karten. Was auf den anderen Reihen passiert, ist dennoch für ihn interessant: Fremde Karten niederen Ranges kann man »heuchel-meucheln« und auf die eigene Reihe herüberziehen.



ZIELFELDER

STARTFELDER

Die 6 Karten einer Gesellschaftsschicht sind im Wappen mit Kartenwerten von 1 bis 6 durchnummeriert. Diese Werte geben die Rangfolge der Figuren **innerhalb einer Schicht** an. Der Spielmann mit der 6 ist beispielsweise ranghöher als der Spielmann mit der 5, aber schlechter gestellt als der Quacksalber mit der 1.

Darum geht es im Spiel:

Die Spielkärtchen müssen von ihren jeweiligen Startfeldern aus zu ihren Zielfeldern bewegt werden. Dabei kommt es zu hinterhältigen Rängeleien um die besten Positionen quer durch alle Stände und Schichten. Am Ende entscheiden die Zahlenwerte der Karten auf den Zielfeldern über den Sieg. Ein Heucheln und Meucheln – wohin das Auge blickt. Nur gut, daß in unseren Tagen alles so ganz anders ist! (?)

So geht's los:

Einigen Sie sich, wer den Anfang macht, die anderen Spieler folgen dann im Uhrzeigersinn. Jeder von Ihnen sucht sich eine senkrechte Reihe aus, in der er seinen Figuren zum Aufstieg verhilft.

Jetzt entscheidet sich, aus welchen Figuren sich die Gruppe jedes Spielers zusammensetzt: **Alle 36 Figuren-Karten** werden verdeckt **gemischt**. Nacheinander nimmt sich jeder **6 Karten** und legt sie **offen** in seiner Reihe auf die **Felder mit dem entsprechenden Grundmuster** in der **unteren** Hälfte des Spielplans (Startfelder).

Haben Sie **mehrere Karten für dasselbe Feld**, können Sie selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge Sie sie dort **als Stapel** übereinander legen. Die anderen Spieler brauchen nicht zu wissen, welche Zahlenwerte verdeckt liegen. Ein Stapel, der auf dem Spielplan abgelegt wurde, darf **nicht mehr umsortiert** werden. (»Was liegt, das liegt.«)

Sobald alle Spieler ihre 6 Figuren-Karten abgelegt haben, beginnt das Spiel.

Wenn Sie am Zug sind . . .

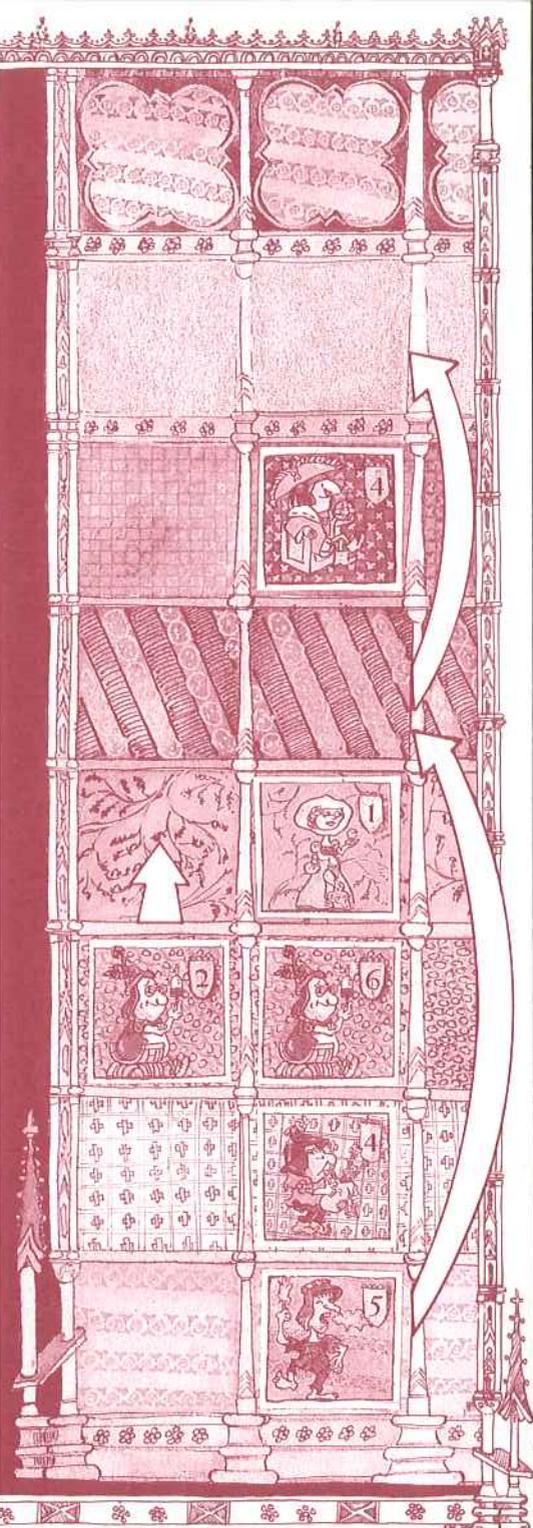
. . . haben Sie natürlich nichts Besseres zu tun, als Ihre Figuren dem Ziel näher zu bringen: Ziehen Sie **eine Karte oder einen Kartenstapel**

- entweder auf das **nächsthöhere** Feld, wenn es frei ist,
- oder **springen** Sie über direkt anschließende, besetzte Felder auf den nächsten freien Platz. Ist das Feld direkt darüber ebenfalls besetzt, können Sie mehrmals springen.

Beispiele:

- *Der Quacksalber in der 1. Reihe zieht auf das 4. Feld. Dort muß er stehenbleiben.*
- *Der Feuerschlucker in der 2. Reihe springt auf das 7. Feld. Weiter kann er jetzt nicht ziehen. Er könnte aber auch schon auf dem 5. Feld stehenbleiben, wenn der Spieler das aus taktischen Gründen für richtig hält.*

Jeder strebt nach Höherem. Alle Figuren ziehen deshalb **von unten nach oben**, niemals umgekehrt, niemals diagonal oder seitwärts. Ziehen oder springen darf man immer nur auf ein freies Feld. Das Grundmuster spielt dabei keine Rolle, es markiert nur die Start- und Zielfelder.



Liegt auf dem Ausgangsfeld ein Kartenstapel, bleibt es Ihnen überlassen, ob Sie mit dem ganzen Stapel ziehen oder nur mit ein oder mehreren Karten, die Sie von oben abheben (der Reststapel bleibt dann liegen). Die Reihenfolge der Karten innerhalb eines Stapels dürfen Sie nicht verändern.

Nichtstun ist verpönt: Wer an der Reihe ist, **muß** ziehen, niemand kann auf seinen Zug verzichten.

Und so wird geheuchelt und gemeuchelt:

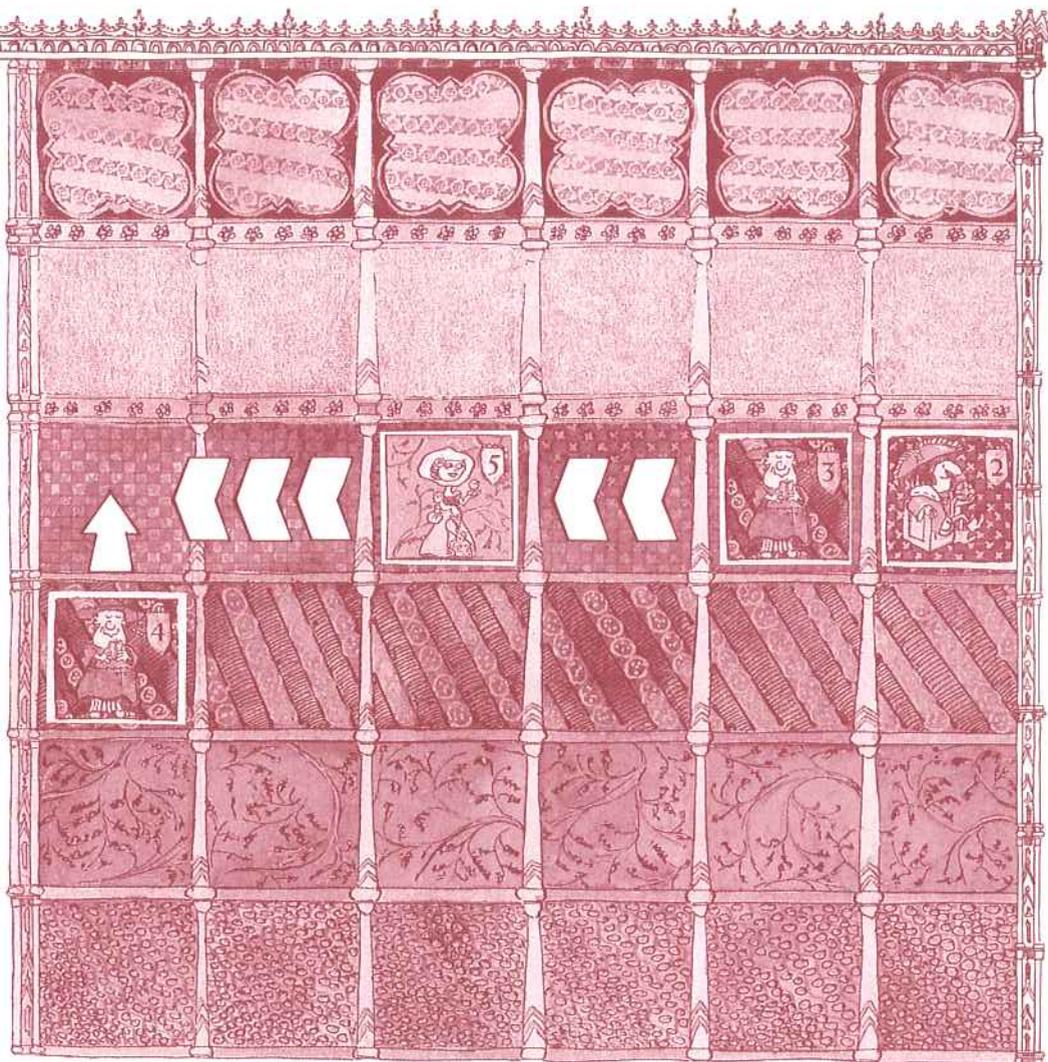
Das hehre Ziel eines jeden Spielers ist, sich im Geiste vortrefflichster Großmütigkeit der niederen Spielfiguren anderer Spieler anzunehmen. Sie mit gönnerhafter Miene auf seine Seite zu ziehen, verhilft zu Macht und Ansehen – und zu den Punkten, die man am Ende braucht.

Wenn am Ende eines Zuges **rangniedere Karten oder Stapel** in einer der anderen Reihen **auf gleicher Höhe** liegen, können Sie Ihre eigene Großzügigkeit unter Beweis stellen und diese Figuren unter Ihre Fittiche nehmen. Legen Sie sie unter Ihre eigene Karte oder Ihren Stapel (s. Abbildung nächste Seite).

Heuchel-meucheln können Sie nur mit einer Karte oder einem Stapel, die (den) Sie gerade gezogen haben.

Wieviel Karten eines Stapels Sie an sich nehmen, bleibt Ihrer eigenen hochwohllöblichen Gesinnung überlassen. Sie können nach Belieben auch nur einen Teil des Stapels abheben und den Rest stehen lassen. Aber: Vorher nachsehen gilt nicht! Sie können natürlich (aus taktischen Gründen) auch ganz darauf verzichten, andere Karten zu übernehmen.

Großmütiges Mäzenatentum wird belohnt: Wenn Sie sich fremder Figuren angenommen haben, dürfen Sie sofort **nochmal ziehen**, wenn Sie wollen. Dabei können Sie auch mit einer anderen Karte oder einem anderen Stapel vorrücken. Wenn Sie dabei erneut fremde Figuren unter Ihre Fittiche nehmen, sind Sie weiter an der Reihe – so lange, bis Sie keine Opfer Ihrer Großzügigkeit mehr finden.



Heuchel-meucheln: rangniedere Karten werden unter die eigene Karte bzw. unter den eigenen Kartenstapel gelegt.

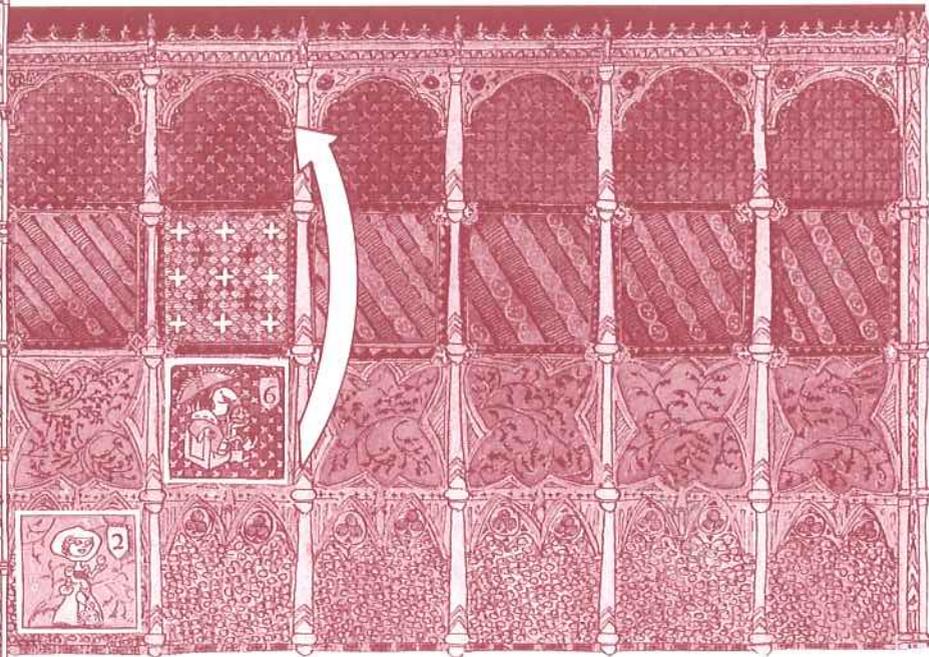
Beispiel:

- Der Bischof (Wert 4) zieht auf das 6. Feld und »heuchel-meuchelt« dort die Patrizierin in Reihe 3 und den Bischof (Wert 3) in Reihe 5. Der Fürst ist ranghöher und bleibt an seinem Platz.*

Jeder Aufstieg hat ein Ende

Wie Sie am Grundmuster der Felder erkennen, ist der Weg vom Start zum Ziel für jede Figur nur 7 Felder lang. **Keine Figuren-Karte darf über ihr Zielfeld hinausziehen**, das wäre anmaßend. Liegt sie allerdings **innerhalb** eines Stapels, darf sie auch höher aufsteigen, weil sie dann unter dem Schutz der obersten Karte des Stapels steht.

Karten oder Stapel, die ihr Zielfeld erreicht haben, werden umgedreht (Rückseite nach oben). Damit sind sie vor den Machtgelüsten – pardon!, dem Großmut anderer Spieler sicher und können **nicht mehr übernommen werden**. Zielfelder, auf denen umgedrehte Karten liegen, sind für andere Karten oder Stapel mit demselben Ziel weiterhin frei; für ranghöhere Karten gelten sie als besetzt.



Beispiel:

- *In der 1. Reihe darf die Patrizierin nicht weiter als bis zu ihrem Zielfeld ziehen. In der 2. Reihe liegt sie innerhalb des Stapels, der vom Fürsten angeführt wird. Er darf sie (im Stapel) bis zu seinem Zielfeld mitnehmen.*

Wird in der oberen Hälfte des Spielplans von einem anderen Spieler nur ein Teil eines Kartenstapels übernommen und die oberste Karte des Reststapels ist **über ihr Zielfeld hinausgezogen**, wird diese Anmaßung bestraft: **Der gesamte Reststapel verfällt**. Die Karten werden vom Brett genommen und vor dem Spieler, dem sie gehörten, als Verlustkarten abgelegt. Ihre Werte zählen zum Schluß als Minuspunkte.

Wer hat gewonnen?

Das Spiel endet, sobald nur noch ein Spieler spielen kann, während die anderen ihre Karten im Ziel haben. Dann wird abgerechnet.

Der Wert jeder Karte, die ihr Zielfeld **erreicht hat** oder innerhalb eines Stapels darüber hinausgezogen ist, zählt als **Pluspunkte**.

Die Werte der Karten, die ihr Zielfeld **nicht erreicht** haben, und die Werte der vor dem Spieler abgelegten **Verlustkarten** zählen als **Minuspunkte**.

Wer die höchste Gesamtpunktzahl erreicht, kann sich auf die Schulter klopfen: Er hat das Spiel gewonnen und damit seinen Edelmut unter Beweis gestellt.



Spielvariante mit Würfel

Spielablauf

Wer am Zug ist, würfelt und bewegt eine beliebige Karte oder einen Kartenstapel entsprechend weit auf ein höheres, freies Feld. Besetzte Felder werden übersprungen, zählen aber mit. Die Augenzahl muß vollständig ausgenutzt werden. Bei einer 6 wird nicht nochmal gewürfelt.

Auch für die Würfel-Variante gilt:

- Sie können nach Belieben mit einem ganzen Kartenstapel oder einem Teil davon ziehen.
- Karte oder Stapel dürfen nicht über ihr Zielfeld hinausgezogen werden.
- Rangniedere Figuren auf gleicher Höhe in anderen Reihen können Sie »heuchel-meucheln«.

Letzteres gibt Ihnen die Möglichkeit, noch einmal zu würfeln, wenn Sie wollen. Sie können auch darauf verzichten. Sobald Sie aber gewürfelt haben, müssen Sie den Zug auch ausführen. Sonst gelten für Sie die Regeln über »Zugzwang«.

Zugzwang

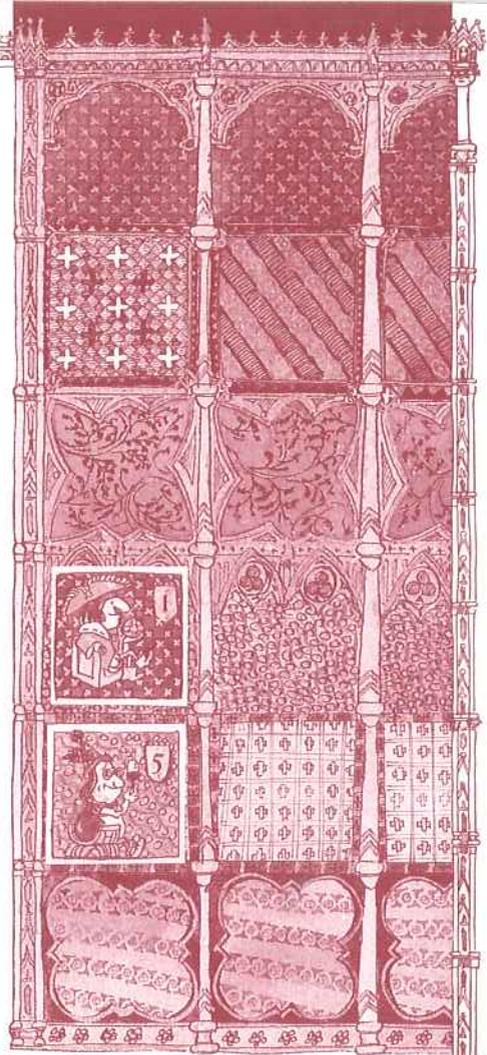
Wenn Sie an der Reihe sind, **müssen Sie ziehen**. Können Sie das nicht, weil die Würfelzahl nicht paßt, **verlieren Sie** sofort eine beliebige Karte, die Sie vom Brett nehmen und vor sich als Verlustkarte ablegen. Sie wird zum Schluß von Ihrer erreichten Punktzahl abgezogen.

Karten oder Stapel, die bereits im Ziel sind, bleiben davon unberührt. Nehmen Sie die Karte von einem anderen Stapel in der oberen Hälfte des Spielplans und es kommt eine Karte zum Vorschein, die über ihr Ziel hinausgezogen ist, muß sie ebenfalls sofort entfernt und zu den Minuspunkten gelegt werden. Das wiederholt sich, bis eine Figur erscheint, die höherrangig ist oder auf das Zielfeld paßt. Paßt sie, ist sie (oder der Reststapel) im Ziel und wird umgedreht.

Beispiel:

– Sie würfeln eine 5, eine Zahl, die Sie in dieser Situation nicht gebrauchen können.

Sie nehmen den Fürsten vom Brett und legen ihn vor sich ab, weil dieser am Ende nur 1 Minuspunkt zählt (der Quacksalber würde 5 Minuspunkte bringen). Dadurch kommt auf dem Stapel aber ein Spielmann zum Vorschein, der über sein Ziel hinausgezogen ist. Auch er muß entfernt werden. Danach liegt ein Quacksalber zuoberst, der damit sein Ziel erreicht hat und mitsamt der Karten, die unter ihm liegen, umgedreht wird.



Spielende

Jeder spielt so lange, bis er entweder seine Karten oder Stapel ins Ziel gebracht hat oder keine Karten mehr hat. Das kann bedeuten, daß der letzte Spieler mehrere Male hintereinander spielen muß, während die anderen schon fertig sind.

Abgerechnet wird wie beim Spiel ohne Würfel.

DER AUTOR



Geboren ist Rudi Hoffmann (65) in Höxter an der Weser, einer nicht gerade spielerisch motivierten oder motivierenden Gegend, wie er schmunzeln zugesteht. Sein Vater wollte, daß der Sohn was Rechtes studierte. An ein Studium an der Kunstakademie in Karlsruhe dachte er dabei aber weniger. Rudi Hoffmann schloß es als »Figürlicher Graphiker« ab. Viele seiner Spiele, wie auch HEUCHEL & MEUCHEL, tragen seine Zeichnungen.

Seit 10 Jahren ist Rudi Hoffmann hauptberuflich mit der Entwicklung neuer Spielideen beschäftigt. Über 50 Spiele sind inzwischen von ihm erschienen. Mehrere davon erhielten Auszeichnungen. So das 1988 bei FRANCKH-KOSMOS erschienene JANUS. Den bisher größten Erfolg errang Rudi Hoffmann mit seinem Spiel CAFE INTERNATIONAL, das 1989 zum Spiel des Jahres gewählt wurde.

DER GRAFIKER

Harald Germer (1952 geb.) studierte nach dem Abitur an der Münchener Kunstakademie. Als Maler und Zeichner hat er mehrere große Ausstellungen vorzuweisen. Einige seiner Bilder befinden sich in Museen und öffentlichen Institutionen. Er lebt mit seiner Tochter Laura in Klingenberg/Main.

Für Heuchel & Meuchel hat er die Pracht eines spätmittelalterlichen burgundischen Codex zu einem edlen Spielplan umgesetzt. Dabei arbeitete er mit den seltenen Erden von Pozzuoli, Verona und Cypern, mit echtem Blattgold und den kostbaren, heute kaum mehr erhältlichen Pigmenten Smalte, Malachit, Realgar und Auripigment.



Idee: Rudi Hoffmann
Text: Rudi Hoffmann, Knut-Michael Wolf
Gestaltung und Grafik: Harald Germer,
Rudi Hoffmann, Ernst Vollmer
© 1990 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH + Co.
Das Spiel einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsge-

setzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Verwendung der Perhuhnfeder erfolgt mit freundlicher Genehmigung von Karin Wittig, Edition Perlhuhn.