Stephan Riedel

SchinderHannes

SPIELREGEL (S.1-16)

+ HISTORISCHEM ANHANG (S.17-23)

RULES (P.25-40)

+ HISTORICAL BACKGROUND (P.41-46)

Schinderhannes - Die Person

An einem trüben, „neblicht nassen“ Herbsttag vor 200 Jahren endete das Leben von Johannes Bückler. Er starb nicht allein.

Ihn umgaben einige Tausend Menschen, die Zeugen waren, als er in Mainz am 21. November 1803 mittags kurz nach ein Uhr auf das eigens für ihn errichtete Blutgerüst geführt, auf einem Brett festgeschnallt und damit unter das Fallbeil der Guillotine geschoben wurde.

Johannes Bückler war weder der erste Delinquent, der von der französischen Justiz in den gerade erst eroberten rheinischen Départements zum Tode verurteilt und hingerichtet wurde, noch war er in den nachfolgenden zehn Jahren der letzte. Aber Johannes Bückler, der als Schinderhannes bis heute unvergessen ist, war zweifellos der bekannteste.

Wer war eigentlich jener Johannes Bückler, genannt Schinderhannes?

Schinderhannes wurde 1778 als Sohn eines armen „Wasenmeisters“, d. h. Abdeckers in Mühlen (Miehlen) im Taunus geboren. Seine Laufbahn als Dieb begann im Herbst 1796, als er zusammen mit Johann Nikolaus Nagel einen Hammel stiehlt und in Kirn verhaftet wird. Schinderhannes kann über das Dach des Rathauses fliehen. Als ausgebrochener Dieb war ihm aber die Rückkehr in die bürgerliche Gesellschaft verschlossen.

Schinderhannes war kein politischer Rebell oder gar Freiheitskämpfer. Die Verhältnisse wollte er nicht ändern. Sein Ziel war die persönliche Bereicherung. Durch massive Drohungen oder Geldzuwendungen hielt er die Bauern und Bürger in den Dörfern in Schach. Von den Bauern benannte Wucherer und Geldschneider überfiel er. Wer nicht überfallen werden wollte, musste sich eine Sicherheitskarte kaufen.

Als im Jahre 1801 Schinderhannes mit seiner Bande den jüdischen Kaufmann Seckel Löw in Staudernheim überfällt, regt sich Widerstand in der Bevölkerung, die dem beliebten Kaufmann mit Waffen zu Hilfe eilt. Schinderhannes merkt, dass seine Zeit vorbei ist. Anfang 1802 versucht er, ein bürgerliches Leben zu beginnen. Am 31. Mai 1802 wird er von einer Polizeistreife kontrolliert. Schinderhannes flieht, wird jedoch von einer berittenen Streife gefasst. Der Versuch als Soldat unter dem Namen Jakob Schweikard anzuheuern scheitert, weil er verraten wird.

Schinderhannes wird zwischen Juni 1802 und März 1803 in Mainz vernommen. Ende Oktober wird die Anklage eröffnet in der Schinderhannes zum Tode verurteilt wird.

Während sich seine Geburt in Miehlen beinahe anonym vollzogen hatte, waren am letzten Lebenstag des Hannes auf einer Anhöhe vor den Toren von Mainz über zehntausend Menschen die Zeugen seines Todes. Zugegen waren auch zwei Medizinstudenten, die die noch warmen Körper der Enthaupteten für Experimente mit Elektrizität benutzten. 1817 erscheint in England, zunächst anonym, der Roman „Frankenstein“. Die Inspiration zu dem Roman, in dem eine Kreatur aus Leichenteilen geschaffen und mit Strom zum Leben erweckt wird, scheint von der Hinrichtung des Johannes Bückler zu stammen.

Quellen: Bayerlein, P. (2003): Schinderhannes-Chronik. Von Miehlen bis Mainz. Verlag Ernst Probst, Mainz
Bayerlein, P. (2003): Schinderhannes Ortslexikon. Von Abentheuer bis Züsch. Verlag Ernst Probst, Mainz
Kropp, F.P. (2007): Der Schinderhannes und das Bandenwesen an der Mosel. http://www.net-art.de/kropp/schinder.htm

Schinderhannes- Das Spiel

Spielidee: Stephan Riedel
Grafische Gestaltung:
Christian Opperer
1 – 4 Spieler
ab 9 Jahren
45 Minuten Spielzeit

Vorwort

Bei der Wanderung durch den Soonwald trifft man überall auf den Namen Schinderhannes, den Räuber, der Ende des 18 Jahrhunderts hier gelebt hat. Die Geschichte des Räubers hat mich dazu inspiriert ein spannendes Spiel über Schinderhannes zu entwickeln. So entstand in der Zeit von 2007 bis 2009 das vorliegende Spiel.

Für die Gestaltung des Spiels möchte ich mich sehr herzlich bei Christian Opperer bedanken, der es geschafft hat mit Witz und Charme die Straftaten des Schinderhannes grafisch festzuhalten.

Dank gilt auch Walter Brusius für seine Beratung besonders bei der Entstehung des Spieles. Ebenso möchte ich mich bei Peter Bayerlein bedanken, der mir die Rechte zu seinem Buch „Schinderhannes-Ortslexikon“ für meine Spielregel überlassen hat. Nicht vergessen möchte ich Steve McKeogh, der mich bei der Übersetzung ins Englische tatkräftig unterstützt hat.

Stephan Riedel

Spielgeschichte und Spielziel

Die Spieler schlüpfen in die Rolle der Bewohner des Soonwaldes im Jahre 1802. Sie sitzen zusammen in einer alten Taverne an ihrem Stammtisch, die Landkarte der Gegend vor ihnen ausgebreitet. Die Landkarte bzw. der Spielplan zeigt die Bezirke und Ortschaften, in denen der Schinderhannes seine Verbrechen verübt hat.

Die Spieler berichten von seinen Verbrechen. Jeder hat etwas anderes gehört oder in der Zeitung und in Polizeiberichten gelesen. Zusammen versuchen sie herauszufinden, wo Schinderhannes welches Delikt verübt hat.
Hinweise zu den Ortschaften der Delikte erhalten die Spieler über die Infokarten (wie z.B. „Im Herbst 1798 versuchen Schinderhannes und Peter Petrie einen Esel zu stehlen“ oder „Schinderhannes begeht ein schweres Verbrechen im Osten“).

Die vielen Informationen sind jedoch sehr ungenau. Mit dem Einsetzen von Hinweismarkern werden die Lösungsmöglichkeiten reduziert.

Durch das Ausspielen weiterer Infokarten kommen immer mehr Informationen zusammen, so dass Marker entfernt und die möglichen Ortschaften immer weiter eingegrenzt werden. Ist von einem Delikt nur noch ein Marker auf dem Spielplan, ist der Ort des Geschehens bestimmt. Der Marker wird durch die entsprechende Tatscheibe ersetzt. Jeder Marker, der entfernt wird (oder nicht eingesetzt werden muss) zählt einen Siegpunkt.

Je mehr Informationen ein Spieler somit für die Rekonstruktion der Delikte liefert, desto mehr Punkte erhält er.
Am Ende, wenn alle Ereignisse ihren Tatort gefunden haben, gewinnt der Spieler, der für die Rekonstruktion am meisten beitragen konnte.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 4 Wertungsfiguren
- 80 Hinweismarker (klein) und 16 Tatscheiben (groß):

16 verschiedene Delikte in 4 Gruppen

- 1 Spielregel
- 4 Karten „Marker entfernen“

- 76 Infokarten

IM DETAIL: INFOKARTEN & DELIKTE

Die vier Infokarten-Typen (siehe auch S.6/7)

Typ A: Deliktkarten

Typ B: Gruppenkarten

Typ C: Bezirkskarten

Typ D: Ortschaftskarten

Die vier Delikt-Gruppen

Viehdiebstahl (blau)

Esel-, Hammel-, Pferde- und Bienenstockdiebstahl

Straftat (gelb)

Einbruch, Räuberball, Beute verkauft, Machtdemonstration

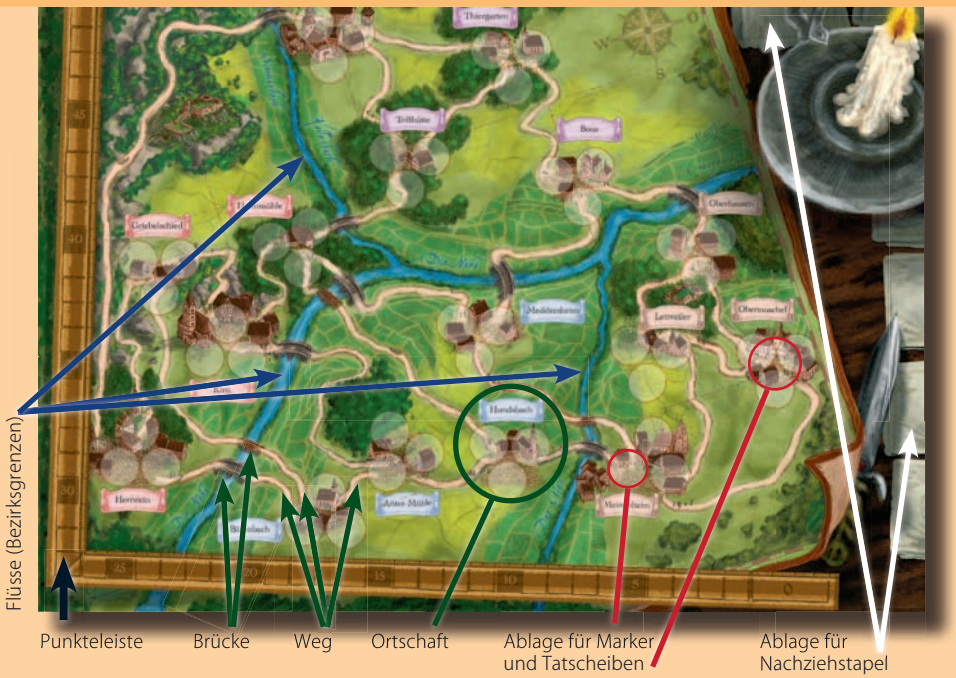
Ausbruch/Gefängnis (orange)

Verhaftung, Ausbruch, Gefängnis, Unterschlupf

Schweres Verbrechen (grün)

Raubüberfall, Erpressung, Mord, Straßenraub

IM DETAIL: SPIELPLAN & HIMMELSRICHTUNGEN



Simmern, Thiergarten, Trifthütte, Boos, Griebelschied, Hahnmühle, Kirn, Herrstein

Oberhausen, Meddersheim, Lettweiler, Obermoschel, Hundsmühle, Bärenbach, Antes Mühle, Meisenheim

Griebelschied, Hahnmühle, Kirn, Meddersheim, Herrstein, Bärenbach, Antes Mühle, Hundsbach

Simmern, Thiergarten, Trifthütte, Boos, Oberhausen, Lettweiler, Obermoschel, Meisenheim

VORBEREITUNG

- Der Spielplan wird auf dem Tisch ausgebreitet.
- Jeder Spieler wählt **eine Figur** aus und setzt sie auf das Feld „0“ der Punkteleiste.
- Der Spieler, der Schinderhannes am ähnlichsten sieht, wird **Startspieler**. Dieser Spieler ist auch der **Spielleiter**.
- Jeder Spieler erhält **eine Karte „Marker entfernen“** (bei weniger als vier Spielern werden die restlichen Karten nicht benötigt).
- Die **16 Tatscheiben** werden neben dem Spielplan offen ausgelegt.
- Die **80 Hinweismarker** werden sortiert und auf die entsprechenden Tatscheibe abgelegt.
- Die Karten **Nr. 73 bis 76 („S“ auf der Rückseite) werden aussortiert** . Sie werden für das Mehrpersonenspiel nicht benötigt.
- Alle **Infokarten mit Delikten auf der Rückseite** werden nach den **4 Farben sortiert** und so 4 Stapel gebildet. Bei den Infokarten Typ C bestimmt die **Farbe des großen Delikts (oben)** auf welchen Stapel die Karte gelegt wird. Jeder Stapel wird getrennt gemischt und verdeckt neben dem Spielplan abgelegt.
- Alle **Infokarten mit einer Ortschaft auf der Rückseite** werden gemischt und auf **zwei extra Stapel** neben den anderen vier Kartenstapeln verdeckt abgelegt.

Beachte: Es liegen insgesamt 6 Kartenstapel neben dem Spielplan.

SPIELBEGINN

Beginnend beim Startspieler zieht jeder Spieler von einem beliebigen Kartenstoß reihum 1 Karte, bis jeder **4 Karten** auf der Hand hat. Die Karte „Marker entfernen“ nehmen die Spieler ebenfalls auf die Hand.

Tipp: Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, sollten Sie zu Spielbeginn nur Karten von Typ A, B und C ziehen.

DER SPIELZUG

Der Spieler, der am Zug ist, führt folgende Aktionen durch:

- er spielt **eine** beliebige Handkarte aus
- er **kann** zusätzlich **eine** Handkarte **abwerfen**
- er **zieht so viele** Karten nach, wie er gespielt, bzw. abgelegt hat

Will oder kann der Spieler keine Karte spielen (=**„passen“**), **kann** er

- **beliebig viele Handkarten abwerfen** und so viele Karten nachziehen, wie er abgelegt hat **plus eine zusätzliche Karte**.

Am Ende des Zuges kommen alle gespielten und abgeworfenen Karten Schachtel zurück. Seine(n) gewonnenen Marker legt der Spieler in die Spielschachtel zurück und zieht seine Wertungsfigur auf der **Punkteleiste** um entsprechend viele Felder weiter.

Bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt, kontrolliert der Spielleiter die Nachziehstapel auf unspielbare Karten (siehe Regel 11).

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn

- die Ortschaften aller Straftaten definiert sind, d.h. **auf jeder Ortschaft eine Tatscheibe** liegt, **oder**
- der **Nachziehstapel aufgebraucht** ist und alle spielbaren Handkarten gespielt wurden.

Der Spieler mit den meisten Punkten auf der Punkteleiste gewinnt das Spiel.

DAS SPIELEN DER KARTEN

Hinweis: Das Spiel enthält viele neue und ungewöhnliche Spielelemente, die man am Besten durch das Ausprobieren im Spiel kennen- und verstehen lernt. Die Regeln **1 -12** sind die **Grundregeln**. Sollten während des Spiels Fragen zur Spielbarkeit der Karten auftauchen, lesen Sie die Regeln 13-16 sowie alle Beispiele.

Zu Spielbeginn kann an jedem Ort jedes der 16 Delikte stattgefunden haben (mathematisch sind das 16! = 20 Billionen Möglichkeiten). Mit Hilfe der Infokarten werden diese Möglichkeiten reduziert, bis am Ende **jeder Ortschaft genau ein Delikt zugeordnet** ist.

Infokarten haben zwei mögliche Wirkungen:

1. Befinden sich von dem Delikt auf der gespielten Karte **noch keine Marker** auf dem Spielplan, werden diese **eingesetzt**.

2. Befinden sich von dem Delikt auf der gespielten Karte **bereits Marker auf dem Spielplan,** kann ein Teil davon wieder **entfernt** und so zu Siegpunkten gemacht werden.

Der aktive Spieler darf **jede beliebige Karte von jedem Typ** (auch die Karte Marker entfernen) **zu jeder Zeit spielen**, solange er sich an die **nachfolgenden Regeln (S.8-15)** hält. **Alle Regeln gelten für alle Karten und Kartentypen**, unabhängig von den genannten Karten in den Beispielen (Ausnahme: Regel 5+6).

IM DETAIL: DIE KARTENTYPEN

TYP A: Deliktkarte
Der Hinweis dieser Karten bezieht sich auf ein bestimmtes **Delikt** (z.B. Eseldiebstahl). Dieses Delikt wird auf der Kartenvorder- und Rückseite mit einem **Symbol** (z.B. einem Esel) dargestellt.

Es gibt immer **vier mögliche Ortschaften** (z.B. Antes Mühle, Bärenbach, Hundsbach, Meddersheim) an denen das Delikt stattgefunden haben kann.

Diese Karten können jederzeit gespielt werden (sind v.a. zu Beginn des Spiels nützlich).

TYP B: Gruppenkarte
Der Hinweis dieser Karten bezieht sich auf eine bestimmte **Gruppe von Delikten** (z.B. Gefängnis/Ausbruch) und eine **Himmelsrichtung** (Norden/Süden/Osten/Westen).

Der Spieler dieser Karte wählt **eines der vier genannten Delikte** aus.

Zu Beginn gibt es acht mögliche Ortschaften an denen das Delikt stattgefunden haben kann. Da es nur fünf Marker pro Delikt gibt, **können diese Karten erst gespielt werden, wenn mindestens drei der Orte definiert sind oder die Marker der gewählten Delikts bereits am Spielplan liegen**.

TYP C: Bezirkskarten

Diese Karten geben Hinweise, ob **zwei Delikte in benachbarten Ortschaften** stattgefunden haben, d.h. ihre Hinweismarker oder Tatscheiben durch einen Weg miteinander verbunden sind. Dabei können die beiden Delikte (je nach Karte) entweder **im gleichen Bezirk** oder **in angrenzenden Bezirken** (Fluss = Bezirksgrenze) liegen.

Um diese Karten spielen zu können, müssen entweder von mindestens einem der auf der Karte genannten Delikte Hinweismarker bzw. Tatscheibe auf dem Spielplan liegen und/oder die ein oder mehrere Orte durch Tatscheiben definiert sein.

Achtung:

1. Es gibt Orte, die **nicht** mit einem Ort im N**ebenbezirk** verbunden sind.
2. Die **Größe** der Delikte auf der Rückseite dient nur als Hilfe zum Ordnen der Karten bei Spielbeginn. Für das Ausspielen der Karte hat sie **keine Bedeutung.**
3. Auf **welcher** der drei Ablageflächen einer Ortschaft die Marker liegen, spielt für die „Nachbarschaft" keine Rolle. Die **Wege** gelten immer **für den gesamten Ort** (also für alle 3 Ablageflächen).

TYP D: Ortschaftskarten

Diese Karten geben Hinweise, **welche Delikte** in einer **Ortschaft** stattgefunden haben können.

Diese Karten können erst gespielt werden, wenn auf dieser Ortschaft bereits Hinweismarker liegen. Falsche Delikte können so in den genannten Ortschaften ausgeschlossen werden.

HINWEISMARKER EINSETZEN

(1) ALLGEMEINE EINSETZREGEL

Der Spieler nimmt **alle Hinweismarker** des auf der Infokarte genannnten Delikts auf die Hand (die Tatscheibe bleibt noch liegen), und legt auf jeden genannten Ort **einen Marker**. Jeder Marker, der von diesem Delikt **nicht** auf den Spielplan gelegt werden muss, darf dieser Spieler behalten. **Jeder Marker zählt einen Siegpunkt.**

Beispiel:
Das Delikt „Einbruch" befindet sich noch nicht am Spielplan. Spieler A spielt die Karte Nr. 11: Er legt auf beliebige Ablageflächen der Ortschaften Oberhausen, Obermoschel, Meddersheim und Lettweiler jeweils einen Marker Einbruch ab. Da der Spieler nur 4 Marker ablegen muss, darf er den fünften behalten. Er zieht seine Wertungsfigur um ein Feld auf der Punkteleiste weiter.

(2) ORTE MIT TATSCHEIBE

Liegt auf einer Ortschaft bereits eine **Tatscheibe**, dann darf **kein Marker** dazugelegt werden. Für jeden Hinweismarker, der aufgrund dieser Regel nicht eingesetzt werden kann, erhält der Spieler je **einen Siegpunkt**.

(3) ZWEI ORTE - ZWEI DELIKTE

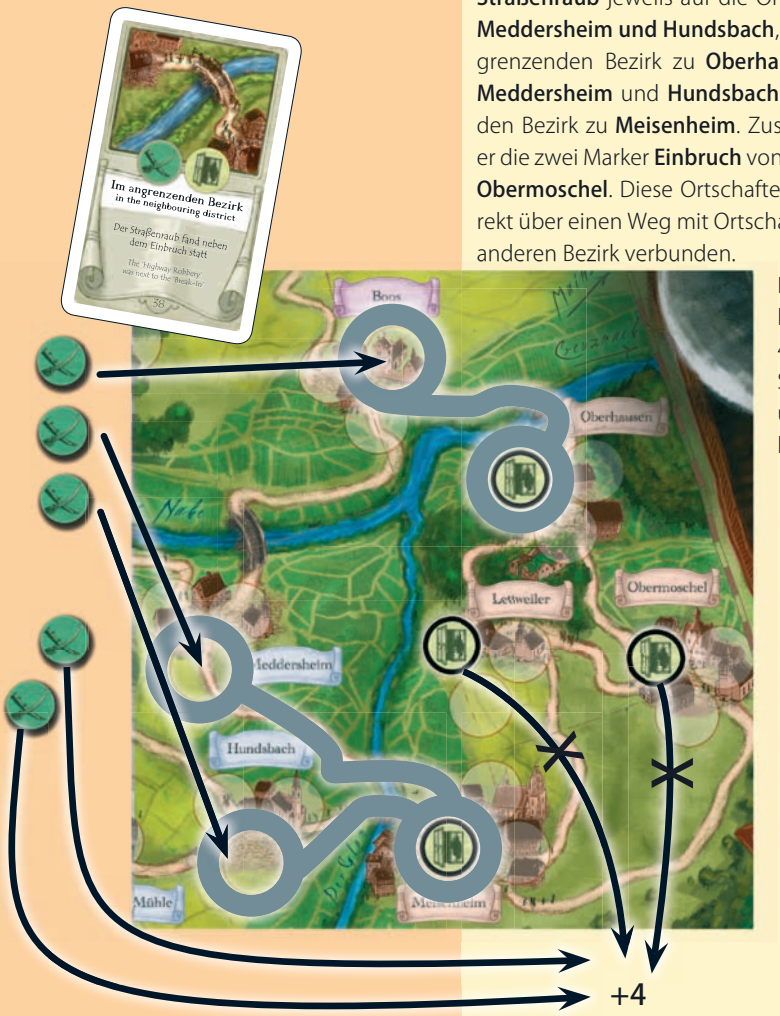
Liegen auf zwei Ortschaften jeweils dieselben **zwei Marker und** sind von diesen zwei Delikten **keine weiteren Marker mehr** auf dem Spielplan, ist es nicht erlaubt, noch einen weiteren Marker eines anderen Delikts auf diese zwei Ortschaften zu legen. Begründung: In **zwei** Ortschaften ist nur **Platz für zwei definierte** Delikte (= 2 Tatscheiben).
Für jeden Hinweismarker, der aufgrund dieser Regel nicht eingesetzt werden kann, erhält der Spieler je **einen Siegpunkt**.

Beispiel
Auf den Ortschaften Oberhausen und **Boos** liegen jeweils die Marker **Einbruch** und **Straßenraub**. Spieler C spielt die **Karte Nr. 3**: Er legt nun 3 Marker von dem Delikt **Bienenstockdiebstahl** auf die Ortschaften **Trifthütte, Thiergarten** und **Simmern**. Auf die Ortschaft **Boos** darf er keinen Marker legen. Hat nämlich in **Boos** der **Einbruch** stattgefunden, fand der **Straßenraub** in **Oberhausen** statt. Wurde jedoch der **Straßenraub** in **Boos** verübt, war in **Oberhausen** der **Einbruch**. Ein anderes (drittes) Delikt kann somit in **Boos** nicht statt gefunden haben. Der Spieler C erhält 2 Punkte für die 2 übrig gebliebenen Marker.

HINWEISMARKER ENTFERNEN

(4) ALLGEMEINE ENTFERN-REGEL

Alle Marker auf dem Spielplan, die der Information auf der **soeben gespielten** Karte widersprechen, entfernt der Spieler und schreibt sie sich als **Siegpunkte** gut. Natürlich darf es **nicht** passieren, dass **alle Marker entfernt** werden müssen. Dann ist die Karte nicht spielbar.



Beispiel

Auf dem Spielplan liegen die 4 Marker **Einbruch** auf folgenden Ortschaften: **Oberhausen, Obermoschel, Meisenheim** und **Lettweiler**. Der Spieler B spielt die **Karte Nr. 38**: Im angrenzenden Bezirk fand der **Straßenraub** neben dem **Einbruch** statt. Der Spieler legt die 3 Marker **Straßenraub** jeweils auf die Ortschaften **Boos, Meddersheim und Hundsbach**, da **Boos** im angrenzenden Bezirk zu **Oberhausen** liegt und **Meddersheim** und **Hundsbach** im angrenzenden Bezirk zu **Meisenheim**. Zusätzlich entfernt er die zwei Marker **Einbruch** von **Lettweiler** und **Obermoschel**. Diese Ortschaften sind nicht direkt über einen Weg mit Ortschaften aus einem anderen Bezirk verbunden.

Der Spieler erhält insgesamt 4 Marker (2 x Straßenraub und 2 x Einbruch).

(5) DELIKTE AUSSCHLIESSEN

Mit den Ortschaftskarten (Typ D) können **Delikte ausgeschlossen** werden. Ortschaftskarten können nicht verwendet werden, um Marker einzusetzen, sondern nur um sie zu entfernen. Für die entfernten Hinweismarker erhält der Spieler je **einen Siegpunkt**.

Beispiel

Auf dem Spielplan liegen auf der Ortschaft **Oberhausen** folgende Marker:
Einbruch, Beute verkauft und **Mord**. Der Spieler A spielt die Karte **Nr. 71**:
Mit dieser Karte schließt der Spieler aus, dass in **Oberhausen** sowohl das Delikt **Beute verkauft** als auch das Delikt **Mord** stattgefunden hat. Der Spieler entfernt die beiden Marker **Beute verkauft** und **Mord** und erhält zwei Siegpunkte.

(6) KARTE „MARKER ENTFERNEN“

Die Karte Marker entfernen kann **anstelle einer Infokarte** gespielt werden. Spielt ein Spieler diese Karte, so darf er **einen beliebigen Marke**r vom Spielplan nehmen. Er erhält hierfür **einen Siegpunkt**. Wird diese Karte geschickt eingesetzt, können unter Umständen ein oder mehrere Delikte definiert werden.

Beispiel

Die Marker **Einbruch** liegen auf den Ortschaften **Oberhausen** und **Meisenheim**.
Der Spieler B spielt die **Karte Marker entfernen** und nimmt sich den Marker **Einbruch** von der Ortschaft **Meisenheim**.
Da nun nur noch ein Marker des Delikts **Einbruch** auf dem Spielplan liegt, darf er diesen Marker durch die **Tatscheibe Einbruch** ersetzen (siehe Regel 7). Der Spieler B erhält insgesamt zwei Marker (Siegpunkte).

Gesamt:+2

TATSCHEIBE LEGEN

(7) LETZTER HINWEISMARKER

Liegt auf dem Spielplan von einem bestimmten Delikt **nur noch ein Marker**, wird der Marker durch die entsprechende **Tatscheibe** ersetzt, da der Ort dieses Delikts nun **eindeutig definiert** ist. Die Tatscheibe wird so gelegt, dass sie alle 3 Ablageflächen bedeckt. Die Ablageflächen sind somit blockiert (siehe Regel 2). Der aktive Spieler erhält den ersetzten Marker als **Siegpunkt**.

Beispiel

Auf dem Spielplan liegen die 3 Marker **Straßenraub** auf folgenden Ortschaften: **Boos, Meddersheim** und **Hundsbach**. Der Spieler C spielt die nun **Karte Nr. 27** und entscheidet sich für das schwere Verbrechen **Straßenraub**.

Er entfernt die zwei Marker **Straßenraub** von den Ortschaften **Meddersheim** und **Hundsbach**, da diese Ortschaften im Süden liegen (siehe Regel 4).

Jetzt liegt nur noch ein Marker **Straßenraub** auf dem Spielplan (in Boos). Dieser Marker wird durch die entsprechende **Tatscheibe** ersetzt.

Der Spieler bekommt insgesamt 3 Siegpunkte (für die entfernten Marker bei **Meddersheim** und **Hundsbach** und für den ersetzten Marker in Boos).

Gesamt:+3

WEITERE REGELN

(8) INFOS BEREITS GESPIELTER KARTEN

Auf Informationen von bereits gespielten Karten darf im weiteren Spielverlauf **nicht mehr zurückgegriffen** werden. Es gelten die Hinweismarker und Tatscheiben auf dem Plan.

(9) FEHLERBEHEBUNG

Bei Spielern, die das Spiel zum ersten Mal spielen, kann es durch eine Unachtsamkeit passieren, dass nach Ende eines Spielzugs zwei verschiedene Marker auf einer Ortschaft liegen und keine weiteren Marker dieser Delikte mehr auf dem Spielplan sind. Die Marker bleiben dann solange liegen, bis bis **eines der Delikte** durch eine entsprechende Karte festgelegt wird. Die Marker, die entfernt werden, erhält der aktive Spieler.

(10) SIEGPUNKTE ÜBERSEHEN

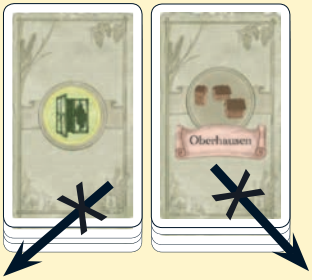
Hat ein Spieler seinen Spielzug beendet und übersehen, dass auf Grund einer logischen Schlussfolgerung ein oder mehrere Marker vom Spielbrett genommen werden können, so kann ein Mitspieler **„STOPP"** rufen, die entsprechenden Marker an sich nehmen und sich als **Siegpunkte** gut schreiben.

(11) UNSPIELBARE KARTEN AM NACHZIEHSTAPEL

Der Spielleiter überprüft, ob auf den Nachziehstapeln Karten liegen, die **absolut nicht mehr gespielt** werden können und **nimmt diese aus dem Spiel** (=zurück in die Schachtel).

Beispiel

Auf den Ortschaften **Oberhausen** liegt die **Tatscheibe Einbruch** (d.h. die Ortschaft ist für dieses Delikt definiert). Liegt oben auf einem der Nachziehstapel die Ortskarte **Oberhausen**, muss er diese Karte entfernen. Das Gleiche gilt auch für die **Karte Nr. 11** mit der Information für den **Einbruch** (diese Karte liefert keine neuen Informationen mehr).



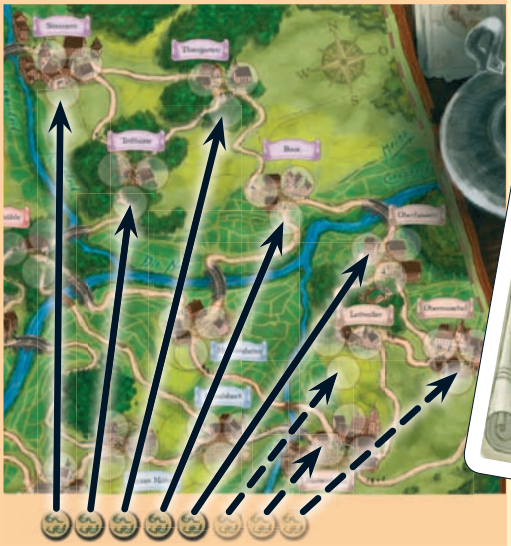
(12) NACHZIEHSTAPEL AUFGEBRAUCHT

Sollten die Nachziehstapel **aufgebraucht** sein, **bevor** alle Delikte den Ortschaften zugeordnet werden konnten, spielen die Spieler mit ihren **Handkarten** weiter, bis kein Spieler mehr eine spielbare Infokarte auf der Hand hat. Das Spiel ist dann zu Ende.

WANN IST EINE KARTE **NICHT** SPIELBAR?

(13) MEHR ALS 5 MARKER NÖTIG

In dem Spiel befinden sich nur 5 Marker pro Delikt. Somit dürfen **keine Infokarten** gespielt werden, die **mehr als 5** mögliche Ortschaften vorgeben.



Beispiel

Spieler B möchte die **Karte Nr. 18** spielen: Bei dieser Karte darf der Spieler von den vier vorgegebenen Delikten (**Gefängnis, Ausbruch, Verhaftung, Unterschlupf**) ein Delikt auswählen.

Der Spieler B entscheidet sich für **Ausbruch**. Der Spieler müsste nun auf jede der acht Ortschaften (im Osten) einen Marker legen. Im Spiel befinden sich jedoch nur fünf Marker pro Delikt. Solange nicht mindestens drei der acht Ortschaften bereits mit Tatscheiben (siehe Regel 2) oder Markern (siehe Regel 3) belegt sind, darf er diese Karte nicht spielen.

(14) WIDERSPRUCH ZU TATSCHEIBEN

Es dürfen nur **Infokarten** gespielt werden, deren Informationen keinen Widerspruch zu den **Tatscheiben** auf dem Spielplan darstellen.

Beispiel

Auf der Ortschaft **Meddersheim** liegt die **Tatscheibe Verhaftung**.

Spieler C möchte die **Karte Nr. 48** spielen: Da **Meddersheim** nur mit Ortschaften im **angrenzenden Bezirk** verbunden ist und die Tat Verhaftung bereits feststeht, ist es nicht erlaubt, diese Karte zu spielen.

(15) ORTSCHAFT IST VOLL

Pro Ortschaft dürfen am Ende eines Zuges nur **3 Marker** liegen. Liegen auf einer Ortschaft bereits 3 Marker, ist es (zu diesem Zeitpunkt) **nicht** erlaubt, eine Karte zu spielen, bei der **ein weiterer Marker** auf diesen Ort gelegt werden muss.

Beispiel

Auf dem Spielplan liegen auf der Ortschaft **Oberhausen** folgende Marker: **Einbruch, Beute verkauft** und **Mord**.

Der Spieler A möchte die **Karte Nr. 12** spielen: Jetzt müsste der Spieler noch einen Marker **Erpressung** auf **Oberhausen** legen. Dies ist zu diesem Zeitpunkt nicht erlaubt. Der Spieler kann diese Karte ggf. zu einem anderen Zeitpunkt spielen.

(16) (MOMENTAN) UNSPIELBARE KARTEN

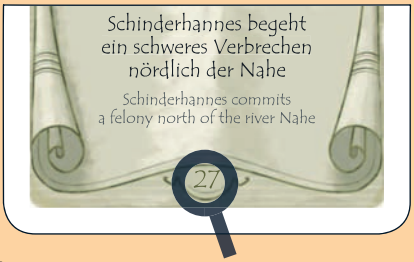
Momentan nicht spielbare Karten können im weiteren Spiel **wieder spielbar** werden. Es gibt auch Karten, die keinesfalls mehr gespielt werden können (z.B. weil die Ortschaft des genannten Delikts bereits definiert wurde). Diese Karten können im Rahmen des Spielzuges „Karte abwerfen" oder „passen" **abgelegt** werden.

Autor und Illustrator bedanken sich bei folgenden Testspielern und Regellesern ganz herzlich für ihr Engagement: Harald Topf, Julia Schindler, René Holzer, Ralph Obkircher, Verena Lutz, Friedrich Stepanek, Sabine Mirrione.

DAS SPIEL FÜR 1 PERSON

Das Solospiel spielt sich wie ein logisches Rätsel. D. h. anhand von den Informationen, die dem Spieler zur Verfügung stehen, versucht er das Rätsel zu lösen.

Die Infokarten, die für das Spiel benötigt werden, werden aus dem Kartenstapel herausgesucht (hierzu werden auch die Karten 73-76 benötigt). Die restlichen Karten legt der Spieler in die Schachtel zurück. Der Spieler darf beim Spielen die Informationen auf den Karten **in beliebiger Reihenfolge** nutzen.



Kartennummer

Am Ende des Spiels sollte j**eder Ortschaft genau ein Delikt zugeordnet** sein und **keine der Infokarten im Widerspruch** zu der Lösung stehen. Es gelten für das Solospiel nur **folgende Regeln** aus dem Mehrpersonenspiel: **1, 2 , 3, 4, 5, 7, 13, 14 (Regel 6 und 8 gelten nicht!!**).

Tipp: Als Unterstützung ist es sinnvoll, den Spielplan und die Hinweismarker und Tatscheiben zu verwenden.

DIE FÜR DAS SOLOSPIEL BENÖTIGTEN INFOKARTEN:

Rätsel Nr.1			
3	**39**	**50**	**66**
4	**40**	**51**	**68**
6	**42**	**53**	**70**
11	**43**	**57**	
15	**47**	**60**	
38	**48**	**64**	

Rätsel Nr.2			
1	**12**	**39**	**54**
3	**14**	**40**	**58**
6	**15**	**41**	**60**
7	**16**	**42**	**68**
9	**35**	**48**	**69**
10	**37**	**53**	**75**

Rätsel Nr.3			
2	13	43	73
4	14	45	
5	33	47	
8	34	56	
9	35	63	
12	41	72	

Rätsel Nr.4		
8	**48**	**63**
10	**49**	**64**
33	**50**	**71**
35	**51**	**73**
36	**56**	**74**
41	**58**	**76**

LÖSUNGEN (FÜR DAS SOLOSPIEL)

Ort	Rätsel Nr. 1	Rätsel Nr. 2	Rätsel Nr. 3	Rätsel Nr.4:
Antes Mühle	Esel	Hammel	Esel	Räuberball
Bärenbach	Hammel	Macht	Hammel	Verhaftung
Boos	Bienenstöcke	Bienenstöcke	Bienenstöcke	Ausbruch
Griebelschied	Räuberball	Gefängnis	Mord	Bienenstöcke
Hahnmühle	Pferde	Verhaftung	Pferde	Unterschlupf
Herrstein	Gefängnis	Mord	Ausbruch	Esel
Hundsbach	Verhaftung	Pferde	Straßenraub	Raubüberfall
Kirn	Straßenraub	Räuberball	Verhaftung	Mord
Letzweiler	Beute verkauft	Beute verkauft	Unterschlupf	Macht
Meddersheim	Macht	Esel	Räuberball	Pferde
Meisenheim	Einbruch	Straßenraub	Erpressung	Straßenraub
Oberhausen	Erpressung	Erpressung	Macht	Gefängnis
Obermoschel	Raubüberfall	Raubüberfall	Raubüberfall	Hammel
Simmern	Mord	Einbruch	Gefängnis	Erpressung
Thiergarten	Ausbruch	Ausbruch	Einbruch	Einbruch
Trifthütte	Unterschlupf	Unterschlupf	Beute verkauft	Beute verkauft

Historischer Anhang: Die im Spiel genannten Ortschaften

Antes-Mühle
LAGE: am Bärenbach etwa 3 km südlich von Schmidthachenbach
ZEIT: Oktober 1798
ESELDIEBSTAHL

Im Herbst 1798 versuchten der Schinderhannes, Peter Petri (Sohn des Schwarzen Peters) und Johannes Welsch von der einsam gelegenen Antes-Mühle des Müllers Horbach einen Esel zu stehlen. Als er, so sagte Schinderhannes später aus, zusammen mit Peter Petri bereits in den Stall eingedrungen war, da seien sie beide plötzlich „von den Einwohnern überfallen" worden, so dass sie sich nur durch eine rasche Flucht hätten retten können. Als sie davonrannten, da hätten die Bewohner der Mühle sogar auf sie geschossen und dabei sei Peter Petri von Schrotkugeln getroffen worden. Deshalb habe er ihn zurück lassen müssen. Anschließend sei er alleine zum Steinerten Hof (Steinhardter Hof) geeilt, wo die Mutter von Peter Petri damals wohnte. Auf die dringenden Bitten der Mutter sei er dann wieder zurückgekehrt, um den verletzten Peter Petri zu suchen (Welschröther Hof).

Bärenbach
LAGE: südlich von Kirn, an der Nahe
ZEIT: Ende 1796
HAMMELDIEBSTAHL

Nach einer Unterbrechung, während er als Abdeckerknecht bei einem entfernten Vetter in Sobernheim gearbeitet hatte, sei er erneut in die Dienste des Wasenmeisters Mathias Nagel in Bärenbach getreten – der ihn damit trotz des Diebstahls der Tierhäute noch einmal bei sich aufnahm, angeblich weil er auf der Flucht vor den Franzosen sei. In den Gerichtsakten heißt es zu dieser Frage: „der Bettelbube" (d. h. der Schinderhannes) sei im September 1796 von dem ehrenwerten Mann (also Mathias Nagel) „als Beiläufer zu seinem Hauptknecht" aufgenommen worden. Dort traf er auch wieder den Schinderknecht Johann Nikolaus Nagel, mit dem er zusammen in der Folge eine Reihe von Diebstählen von Hammeln durchführte. Als Wasenmeister Nagel von ihren Diebstählen erfuhr, zeigte er seine beiden Knechte an. Johannes Bückler und Johann Nikolaus Nagel wurden daraufhin verhaftet und in Kirn eingesperrt.

Boos
LAGE: an der Nahe (südlich von Waldböckelheim)
ZEIT: 1797
DIEBSTAHL MEHRERER BIENENSTÖCKE

In Boos beging der Schinderhannes 1797 einen weiteren seiner zahlreichen kleineren Diebstähle, an denen Peter Petri (Sohn des Schwarzen Peters) beteiligt war. In diesem Fall stahlen sie lediglich mehrere Bienenstöcke, die sie entweder sofort ausraubten (um an den Honig zu gelangen) oder um sie als Ganzes wieder zu verkaufen. Auch solche Diebstähle wurden zu jener Zeit keineswegs als Bagatelle betrachtet.

Griebelschied

LAGE: nördlich von Kirn, über dem Hahnenbachtal
ZEIT: 1800
RÄUBERBALL

Die prächtigen neuen Kleider, die der Schinderhannes im Spätsommer 1800 aus den geraubten Stoffen von Hottenbach für sich und Julia Bläsius anfertigen ließ, wurden auf einem rauschenden Fest im Saal des Gasthauses Adam Keßler in Griebelschied öffentlich vorgeführt. Das Fest, zu dem der Schinderhannes eingeladen hatte, war dem Vernehmen nach außerordentlich gut besucht – dies verdeutlicht mehr als genug, dass man damals in der ganzen Umgebung (also nicht nur in Griebelschied) recht gut um den Aufenthaltsort des Räuberhauptmanns Bescheid wusste. Auch der Wirt wusste Bescheid, wer seinen Saal gemietet hatte, denn „gesagter Keßler stellte einige Wachen aus, die ich bezahlte". Sozusagen als Entschuldigung für den Wirt fügte Schinderhannes erklärend hinzu: „und da er Wirth ist, konnte er sich nicht wohl davon frei machen, mich in sein Haus aufzunehmen" und „im übrigen nahm besagter Keßler keinen Antheil an einem meiner Vergehen". Auch wenn dies wohl stimmen mag, so ging „besagter Keßler" natürlich ebenfalls nicht hin, und zeigte den Vorfall bei den Behörden an. Im Saal des Gasthofs spielte übrigens auch eine eingeladene Musikkapelle zum Tanz auf, bei der auch die älteste Schwester von Julia Bläsius, die mit einem Musikanten Namens Boßmann verheiratet war, mitspielte. Während des festlichen Abends soll der Schinderhannes ein von allen Mädchen der Umgebung umschwärmter Tanzpartner gewesen sein. Der öffentliche Ball von Griebelschied mit seinen eingeladenen Gästen markierte sicherlich den Höhepunkt in der kurzen Karriere des Johannes Bückler.

Hahnmühle

LAGE: bei Simmern unter Dhaun (heute Simmertal bei Kirn)
ZEIT: 2. Januar 1802
PFERDEDIEBSTAHL

Am 2. Januar 1802 beging Schinderhannes zusammen mit Johann Nikolaus (Hannikel) Müller einen Pferdediebstahl bei Philipp Heck auf der Hahnenmühle (Hahnmühle) unterhalb von Dhaun. Die beiden gestohlenen Pferde brachten sie danach wie gewöhnlich bei Hamm über den Rhein und von dort nach Semd. Wegen der Eisschollen auf dem Grenzstrom verlangten die Brüder Seibel 18 Francs (etwa 8,5 Gulden) für diese Überfahrt.

Herrstein

LAGE: Herrstein
ZEIT: Juli 1798
GEFÄNGNIS

Nach der Verhaftung in der Weidener Mühle wurde der Schinderhannes am 10. Juli 1798 in den Hauptort des Cantons, also nach Herrstein, gebracht, wo er in einem Turm vorläufig eingesperrt wurde. Noch in derselben Nacht unternahm er dort einen Fluchtversuch über das Dach, der jedoch scheiterte, weil er von den Wachen bemerkt worden war. Daher wurden die beiden Verhafteten am nächsten Tag nach Oberstein (Idar-Oberstein) zum Verhör überführt, wo man das Gefängnis für sicherer hielt. Im Turm, in dem der Schinderhannes eine Nacht eingesperrt war und der heute – natürlich – „Schinderhannesturm" heißt, befindet sich ein kleines Heimatmuseum, in dem auch des populärsten Hunsrück-Räubers gedacht wird.

Hundsbach

LAGE: zwischen Meisenheim und Kirn (ca. 8 km westlich von Meisenheim)
ZEIT: Nov./Dez.1799
STRASSENRAUB

Im Spätherbst bzw. Winter 1799 beging der Schinderhannes in der Nähe von Hundsbach einen gemeinschaftlichen bewaffneten Straßenraubüberfall. Die Überfallenen waren die Bürger Daniel, Joseph und Jakob Seligmann, Händler aus Hundsbach. Der genaue Tatort wird nicht angegeben und es fehlen exakte Angaben zur Höhe der Beute. Die Komplizen des Schinderhannes bei diesem Raubüberfall waren Karl Engers von Sonnschied und Martin Schmitt (der desertierte Husar).

Kirn

LAGE: Stadt Kirn an der Nahe
ZEIT: 11. Dezember 1796
VERHAFTUNG

Als Wasenmeister Nagel (Bärenbach) von den mehrfachen Hammeldiebstählen seiner beiden Knechte erfuhr, zeigte er Johannes Bückler und Johann Nikolas Nagel wegen Diebstahls bei den Behörden an (und dies, obwohl sie entfernt mit ihm verwandt waren). Die beiden wurden daraufhin am 10. Dezember 1796 verhaftet und im Rathaus von Kirn vorläufig eingesperrt.

Lettweiler

LAGE: ca. 4 km westlich von Obermoschel
ZEIT: 1797
BEUTE VERKAUFT

In Lettweiler verkauften der Schinderhannes und der Rote Fink (Jakob Fink) einen Teil der Herde von etwa 20 bis 30 Schweinen, die sie kurz zuvor in Hungenrodt gestohlen hatten. Ob die beiden Diebe sich in Lettweiler als durchreisende Viehhändler ausgaben oder ob der Käufer ein ihnen bekannter Hehler war, der wusste, dass es sich um gestohlene Schweine handelte, ist unbekannt. Da der Schinderhannes jedoch eine ganze Reihe von „guten Bekannten" bzw. heimliche Helfer in Lettweiler hatte, kann durchaus vermutet werden, dass der oder die Käufer wusste(n), es habe sich dabei um gestohlene Tiere gehandelt.

Meddersheim

LAGE: an der Nahe, ca. 2 km westlich von Sobernheim
ZEIT: 1800
MACHT-DEMONSTRATION

Unter den vom Schinderhannes nach Meddersheim herbeizitierten jüdischen Händlern befand sich auch Isaak Herz aus Sobernheim. Von ihm liegt eine recht anschauliche Schilderung dieser denkwürdigen Begegnung vor, bei der Schinderhannes auch beträchtliche Anzeichen von Größenwahn offenbarte. In seinem Bericht schildert Herz wie er an dem für ihn bestimmten Tag zur Mittagszeit zum Haus des Jakob Hexamer kam, um dort sein „Schutzgeld" zu hinterlegen. Vor der Haustür stand eine herausgeputzte Schildwache. Nachdem Herz sich vorgestellt hatte, führte ihn die Wache in die Wohnstube, wo Schinderhannes residierte. Er saß prächtig gekleidet an einem Tisch auf dem ein Perspektiv lag (d. h. ein zusammensteckbares Fernrohr mit einem Objektiv) und neben ihm saß seine Frau (also Julia Bläsius). Noch ehe er zu Wort kam, fuhr Bückler ihn an und fragte, warum er denn immer nur in Begleitung von Gendarmen reise? Und fuhr triumphierend fort, das werde ihm aber überhaupt nichts nützen, denn er könnte ihn immer leicht aus ihrer Mitte herausschießen. Nachdem Isaak Herz einige unverbindliche Entschuldigungen hervorgebracht und schließlich sechs Kronentaler (etwa 15 bis 17 Gulden) gezahlt hatte, wurde er gnädig entlassen und von den beiden Schildwachen wieder auf die Straße gebracht.

Meisenheim

LAGE: Stadt Meisenheim am Glan
ZEIT: Anfang 1797
EINBRUCH

Anfang 1797 führte der Schinderhannes in Meisenheim seinen ersten Einbruch durch (oder zumindest einen seiner ersten Einbrüche). Dabei stieg er eines Nachts in das Haus eines Gerbermeisters ein und stahl einen Teil der Ledervorräte, die er dann (angeblich) am nächsten Tag dem Gerber wieder zum Verkauf anbot und auch verkaufte. Diese Tat soll noch vor einem ähnlichen Einbruch in Birkenfeld stattgefunden haben, sie muss also demnach bereits Ende Januar 1797 passiert sein. Für diesen Diebstahl nennt der Schinderhannes keinen Komplizen, sondern bestand darauf, ihn alleine verübt zu haben.

Oberhausen an der Nahe

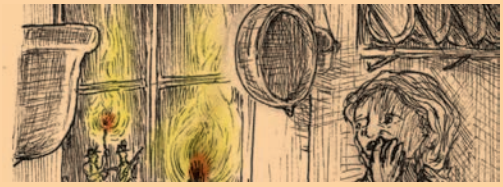
LAGE: an der Nahe zw. Sobernheim und Münster am Stein
ZEIT: Februar 1802
ERPRESSUNG

In Oberhausen, im Haus des Fährschiffers Peter Haas, schrieb Johann Leyendecker (zusammen mit dem Schinderhannes) den Erpresserbrief an den Pächter Heinrich Zürcher vom Neudorfer Hof. Diesen Brief brachte der Schwager von Peter Haas, Leonard Körper von Duchroth, zum einsam gelegenen Hof Zürchers im Bauwald (östlich von Lettweiler). Nach dieser Aussage des Schinderhannes verhaftet, wurde Körper deswegen in Mainz 1803 zu zehn Jahren Zwangsarbeit verurteilt. Peter Haas dagegen, dessen Beihilfe nicht geringer war, wurde freigesprochen.

Obermoschel

LAGE: Stadt Obermoschel (zw.Alsenz und Glan)
ZEIT: 15. November 1801
RAUBÜBERFALL

Von Lettweiler aus ging der Schinderhannes an jenem Abend zunächst zum Dreiweiher Hof, wo sich die ganze Räuberbande versammelte. Von dort aus marschierten sie gemeinsam nach Obermoschel, wo sie zunächst einmal das „Thörchen“ (ein kleines Nebentor in der Ortsumfriedung, die Obermoschel als Marktflecken besitzen durfte) ausgehoben hätten, um sich auf diese Weise einen weiteren Fluchtweg zu schaffen. An diesem Tor blieben später Gustav Müller und Peter Weber zurück, um Wache zu halten und um den Rückzug zu sichern. Der Schinderhannes ging danach mit den übrigen Leuten aus Lettweiler in den Ort, um sich von ihnen das Haus des Elias Joel zeigen zu lassen. Nachdem sie die Örtlichkeit kurz erkundet hatten, eilten sie anschließend noch bei einem Wagner vorbei, wo sie einen Balken zum Aufstoßen der Haustür entwendeten. Erst danach holten sie die anderen Räuber ab, die bis dahin außerhalb des Marktfleckens gewartet hatten, um mit ihnen gemeinsam die Haustür des Joel aufzustoßen. Nachdem sie die Tür eingerammt hatten, sei er, so Schinderhannes, mit dem Krug Joseph, dem Hannikel Müller und dem Heinrich Walter ins Haus gegangen. Da der Hausbesitzer, Elias Joel, aber noch während des gewaltsamen Einstoßens der Haustür hinten aus dem Fenster gesprungen war, mussten sich die eingedrungenen Räuber an dessen Frau halten. Nach deren späteren Aussagen rief der Anführer der Räuberbande (also wahrscheinlich der Schinderhannes), als er die Flucht des Hausherrn bemerkte: „Aha, der alte Spitzbube ist schon weg!“. Danach rief er an dessen Frau gewandt: „Wo ist das Geld?“ Als sie sagte, dies wisse sie nicht, ging er zum Schreibpult ihres Mannes und schlug es mit einem aus der Küche herbeigeholten Instrument auf und entnahm daraus 50 Gulden, zwei silberne Becher, eine silberne Kanne sowie eine mit Silber beschlagene Tabakspfeife, außerdem steckte er eine goldene Taschenuhr und eine Pistole ein, die beide an der Wand hingen. Mittlerweile war Elias Joel schon zum Haus des Friedensrichters Joseph Schmitt gerannt, der sofort Alarm schlug, als er hörte was geschehen ist, und er ließ unverzüglich den Bürgermeister benachrichtigen. Aus diesem Grund – und dem nächtlichen Geschrei auf den Gassen – brach nun im ganzen Marktflecken große Unruhe aus. Da einige der aufgeschreckten Amtspersonen überdies Waffen besaßen, peitschten kurz darauf mehrere Schüsse gegen das überfallene Haus. Dabei wurde zwar niemand getroffen, aber dies veranlasste die Räuber, sofort in größter Hast zum ausgehängten Seitentörchen zu rennen, durch das sie dann in der Dunkelheit verschwanden. Die am Seitentor aufgestellten Wachposten aus Lettweiler hätten, wie der Schinderhannes später erbittert berichten sollte, überdies aus Versehen sogar noch einmal auf sie geschossen, weshalb er sich mit seinen Kameraden in großer Eile bis in den Wald bei Lettweiler zurückgezogen habe, wo sie auf einem Heuboden übernachteten und sich am nächsten Tag wieder getrennt hätten.



Simmern

LAGE: Stadt Simmern
ZEIT: 20. August 1799
AUSBRUCH

Nach seiner Verhaftung in Schneppenbach wurde Schinderhannes von den Gendarmen zunächst zum Verhör nach Kirn gebracht, wo er eine Reihe von Straftaten gestand. Da Kirn im Februar 1799 zum Arrondissement Simmern gehörte, wurde der Schinderhannes schließlich nach Simmern überführt, wo sich das Gefängnis des Bezirks befand, das in einem alten Wehrturm an der Stadtmauer untergebracht war (dieser Turm, der heute – natürlich – „Schinderhannesturm" genannt wird, steht noch immer und kann deshalb von jedem, der auf den Spuren des Schinderhannes wandeln möchte, besichtigt werden).

Im Sommer 1799 saß auch Philipp Arnold aus Argenthal im Gefängnis zu Simmern ein, wobei er in dem Raum direkt über dem unterirdischen Verließ untergebracht war. Sobald es dem Schinderhannes schließlich erlaubt war, sich tagsüber in den oberirdischen Räumen aufzuhalten, freundete er sich mit Arnold an und gewann ihn für seinen Fluchtplan (Philipp Arnold wurde später ebenfalls einer der Komplizen des Schinderhannes). Aus dem Stroh im unterirdischen Verließ, auf dem er schlief, drehte der Schinderhannes sich ein Seil. In der für die Flucht vorgesehenen Nacht warf er dieses Seil auf ein verabredetes Zeichen hinauf zum wartenden Arnold und konnte auf diese Weise aus dem unterirdischen Verließ entkommen. Mit dem bereits oben erwähnten Messer (das, wie es damals üblich war, wahrscheinlich zu einer Säge umgestaltet worden war) hatten sie zuvor bereits eines der Bretter der Wand halb durchtrennt. Durch das entstandene Loch konnte der Schinderhannes in die direkt angrenzenden Wirtschaftsräume eindringen. Von dort gelangte er in die Küche und an ein der Stadt abgewandtes Fenster, aus dem Bückler das eingemauerte Gitter herausriss, das aber vielleicht ebenfalls zuvor bereits von ihm selbst oder von einem Helfer gelockert worden war, und sprang in den darunter liegenden Stadtgraben. Nachdem der Schinderhannes aus dem Fenster gesprungen war, erhob Arnold im Turm ein lautes Geschrei – wohl zum einen, um die Aufmerksamkeit von dem Flüchtling abzulenken, und zum anderen auch, um sich selbst vom Verdacht einer Fluchthilfe zu befreien. Bei dem gewagten Sprung brach Bückler sich ein Bein (zumindest nach seiner eigenen Aussage).

Vom Stadtgraben von Simmern aus will Schinderhannes sich anschließend trotz des gebrochenen Beins, teils auf den Knien krabbelnd, teils auf einer unterwegs ausgerissenen oder aufgefundenen Hopfenstange gestützt, drei Tage lang ohne Nahrung durch den Wald geschleppt haben.

Thiergarten

LAGE: auf der Passhöhe im Soonwald, unterhalb des Schanzer Kopfes, zwischen Argenthal und Stromberg
ZEIT: 14. August 1798
MORD

Am 27. oder 30. „Thermidor" des Jahres VI kamen der Schwarze Peter (Peter Petri), der „seit vier bis fünf Jahren in dieser Gegend herumschwärmte" und der Schinderhannes in die mitten im Soonwald gelegene Gaststätte am Thiergarten. Die beiden wollten dort dem Bauern Klump von Ellern die Pferde „zurückverkaufen", die sie ihm einige Tage zuvor gestohlen hatten. Die Wartezeit bis zur Ankunft des Bauern nutzten sie, um ausgiebig zu zechen. Als sie durch einen Boten schließlich erfuhren, dass Klump doch nicht käme, suchten sie,

betrunken wie sie mittlerweile waren, Streit mit anderen Gästen und zwangen eine zufällig vorüberziehende Gruppe von Musikanten, in die Gaststätte zu kommen, um dort aufzuspielen. Gerade in diesem ungünstigen, spa-nungsgeladenen Augenblick kam der jüdische Viehhändler Simon Seligmann, der eine Kuh bei sich führte, auf dem Heimweg über die Passhöhe und bat draußen vor der Gastwirtschaft um einen Schluck Wasser. Der Anblick von Seligmann versetzte (so die Aussage des Schinderhannes) den Schwarzen Peter, der „eine solche Menge Branntwein getrunken hatte, dass er fast gänzlich seiner Sinne beraubt war", endgültig in rasende Wut.

Denn Petri konnte oder wollte nicht vergessen, dass der Händler Seligmann „am Tod der Frau des Iltis-Jakob" schuld war (Seligmann soll einmal die Frau des Iltis-Jakob zusammen mit Petri im Wald bei Seibersbach in einer sehr „unschicklichen Situation" beobachtet haben. Daraufhin schlug Iltis-Jakob (Jakob Krämer) nicht etwa den Schwarzen Peter, sondern seine Frau tot).

Als der Viehhändler nach einer kurzen Rast mit seiner Kuh weiter zog, folgten ihm einige Minuten später die beiden Räuber. Wenig später holten sie ihn in der Flur Heidensteil ein, überfielen sie ihn, schlugen ihn tot und raubten seine ganze Habe – die einsame Kuh wurde später in einem Gerstenacker aufgegriffen. Während der späteren gerichtlichen Untersuchungen versuchte der Schinderhannes, dem Schwarzen Peter die alleinige Schuld an der Tat zuzuschieben. Er behaupte: „der Jude" sei bereits tot gewesen, als er, der dem wie wild tobenden Schwarzen Peter erst einige Zeit später gefolgt sei, am Tatort ankam. Angesichts der langen Vorgeschichte, dem Hang des Schwarzen Peters zum Alkohol und dem Tod der Frau des Iltis-Jakob folgen ihm darin die meisten seiner neueren Biographen, obwohl er, wie er selbst zugab, natürlich an der Beraubung des Toten teilnahm und auch die Hälfte der Beute für sich beanspruchte.

Trifthütte

LAGE: heute Trifthütte, bei der Altenburg im Soonwald a. d. Straße von Gemünden nach Pferdsfeld
ZEIT: ab 1797
UNTERSCHLUPF

Die einsam gelegene Waldschänke von Treber-Hannes, deren Wirt auch eine Schankerlaubnis für Branntwein besaß, wurde vom Schinderhannes und seinen Kameraden häufig aufgesucht, wenn sie in die Gegend kamen. Besitzer des einsam gelegenen Hauses war der Wald- oder Treber-Hannes, der die kleine Wirtschaft zusammen mit seiner Frau, seiner Tochter und seinem Schwiegersohn betrieb. Die Waldschänke, die von manchen auch Waldhanneser Hütte genannt wurde, war in Räuber- und Gaunerkreisen weithin als „kochemer Bayes" (vertraute Gastwirtschaft) bekannt und beliebt. Sie diente deshalb auch dem Schinderhannes und seinen Komplizen, wenn sie auf der Flucht nach Raubüberfällen waren, recht häufig als vorübergehender Zufluchts- und Erholungsort. Nach seinen eigenen Aussagen kam der Schinderhannes bereits Ende 1796 oder Anfang 1797 zum erstenmal in die Treberhannes-Hütte, wo er zufällig den Roten Fink (Jakob Fink aus Weiler bei Bingen) kennenlernte, der ihn bei den Hunsrück-Räubern in Liebshausen einführte und mit dem er in der nachfolgenden Zeit eine ganze Reihe von Pferdediebstählen beging. An der Stelle der Treberhannes-Hütte unterhalb der Altenburg im Soonwald steht heute noch heute ein Ausflugslokal.

Mainz

LAGE: am Rhein
ZEIT: 1802/03
DIE VERNEHMUNGEN UND DIE HINRICHTUNG

Die Stadt Mainz am Rhein war die letzte Station auf dem Lebensweg des Schinderhannes. Nach seiner vorläufigen Verhaftung in Wolfenhausen wurden der Schinderhannes und seine Kumpane im Sommer 1802 zur Vorbereitung ihres Strafprozesses in Mainz inhaftiert. In Mainz und nicht im Hunsrück wurde über ein Jahr später, im Herbst 1803, auch das endgültige Urteil über den Schinderhannes und 67 Mitangeklagte gesprochen, da die Stadt am Rhein zu jener Zeit die Hauptstadt des französischen Départements Mont-Tonnerre (Donnersberg) war und dort das für das Gebiet an der unteren Nahe und dem Glan zuständige Spezial-Tribunal (Strafgerichtshof) seinen Sitz hatte. Der Strafprozess gegen Johannes Bückler und 67 weitere Angeklagte, unter denen sich auch sein Vater Johann Bückler befand, wurde am 24. Oktober 1803 im großen Akademiesaal des ehemaligen kurfürstlichen Schlosses in Mainz eröffnet. Die Verhandlung gegen die anwesenden 68 Angeklagten leitete der überzeugte Jakobiner und damalige Präsident des Kriminalgerichts Mainz, Georg Friedrich Rebmann. Zu dem Prozess lud die Staatsanwaltschaft nicht weniger als 173 Zeugen vor und die neun Verteidiger der 68 Angeklagten weitere 260, so dass die Richter und die Schöffen insgesamt 433 Personen befragen mussten. Nicht nur aus diesem Grund war der ganze Prozess sehr aufwendig, er war auch sehr teuer. Insgesamt sollte er rund eine halbe Million Franc verschlingen (also etwa 230000 rheinische Gulden). Diese Kosten, welche natürlich die Steuerzahler zu tragen hatten, waren damit mehr als zehnmal so hoch als der Wert der Beute, die der Schinderhannes und seine Helfer in fünf Jahren geraubt oder gestohlen hatten. Im Prozess wurden alleine Johannes Bückler 53 Verbrechen zur Last gelegt.

Am 20. November verkündete das Tribunal endlich sein Urteil gegen 42 der Angeklagten, ein weiterer wurde zuständigkeitshalber dem Gericht in Trier überstellt. Zwanzig der Verurteilten wurden mit dem Tode bestraft.

Das Urteil des Spezial-Tribunals des Départements Mont-Tonnerre wurde bereits am nächsten Tag nach der Urteilsverkündung vollstreckt, also am 21. November 1803. Zu diesem Zweck baute man vor dem Weisenauer Tor und vor den breiten Festungswerken, welche die Stadt umgaben, eine aus Frankreich herbeigebrachte Guillotine auf. Dabei wählte man ein freies Gelände nahe des Rheins aus, dort wo, genau gegenüber der Mainmündung, bis zur französischen Besetzung von Mainz das kurfürstliche Sommerschlößchen, die Favorite, gestanden hatte.

Am frühen Nachmittag wurden die zwanzig Todeskandidaten auf fünf Leiterwagen verteilt und von 300 Soldaten gut bewacht vom Gefängnis zum Richtplatz hinausgefahren.

Am Richtplatz angekommen wurde der Schinderhannes als erster zum Schafott geführt, wo er dann alleine die Stufen zur Plattform hinaufstieg. Es wird berichtet, dass er, als er auf das Richtbrett geschnallt wurde, noch gerufen haben soll: „Ich habe den Tod verdient, aber von meinen Kameraden sterben wenigsten zehn unschuldig“. Wenige Sekunden später fiel das Beil und beendete das Leben des Schinderhannes.

Die Hinrichtung des Schinderhannes und der mit ihm zum Tode Verurteilten, nutzten –ganz im Zeichen des naturwissenschaftlich geprägten 19. Jahrhunderts – mehrere Medizinstudenten, um mit den Körpern der gerade Getöteten verschiedene medizinischphysikalische Experimente durchzuführen. Die noch warmen Körper der Enthaupteten wurden damals für Experimente mit Elektrizität benutzt. Wurde Strom durch die Körper geleitet, bäumten sie sich noch einmal auf. Diese brutalen Experimente wurden bald eingestellt, sie dienten aber der Autorin Mary Schelley als Vorlage für ihren bis heute berühmten und vielfach verfilmten Frankenstein-Roman.

Da der Anatom und Pathologe, der Schinderhannes damals ausgiebig untersucht hatte, die Überreste anschließend sozusagen als sein „Eigentum“ betrachtete, packte er, als er einige Zeit später Mainz verließ, auch die Knochen des Johannes Bückler in seine Koffer (Jena). Das sorgfältig präparierte Skelett des Schinderhannes befindet sich deshalb heute im Anatomischen Institut in Heidelberg.

Quelle: Mit freundlicher Unterstützung von Peter Bayerlein, aus dem Buch: Schinderhannes-Ortslexikon, Von Abentheuer bis Züsch. Verlag Ernst Probst, ISBN: 3-936326-28-2

Stephan Riedel

Schinderhannes

RULES (P.25-40)

+ HISTORICAL BACKGROUND (P.41-46)

TRANSLATION BY STEVE MCKEOGH

Schinderhannes - The Person

Two hundred years ago on a dull autumn day, 'filled with damping fog,' the life of Johannes Bückler came to its end. He was not on his own.

Several thousand onlookers surrounded him as he was led to the specially erected guillotine in Mainz, shortly after one o'clock in the afternoon on 21st November 1803, where he was then strapped down to a board and pushed beneath the guillotine's blade.

Johannes Bückler was not the first delinquent to be sentenced to death and executed by the French jurisdiction in their newly conquered Rhineland Department, and many more were executed in the ten years that followed. But Johannes Bückler, who is still remembered to this day as Schin-derhannes, was without doubt the most famous.

Who actually was this Johannes Bückler, commonly known as Schinderhannes?

Schinderhannes was born in 1778, the son of a poor skinner in Mühlen (Miehlen) in the Taunus. His career as a thief began in autumn 1796, when together with Johann Nikolaus Nagel he stole a sheep and was then arrested in Kirn. Schinderhannes was able to escape over the roof of the town hall. As an escaped thief he was not able to return to civil society.

Schinderhannes was no political rebel or freedom fighter. He was not looking to change conditions. His aim was personal gain. With major threats and by offering financial help he kept the farmers and citizens in the villages at bay. The farmers he raided were those known to be greedy and profiteering. Those wanting to ensure that they would not be attacked had to buy a protection pass from him.

But then in 1801 as Schinderhannes and his gang raided the Jewish trader, Seckel Löw, in Staudernheim, the local population stirred themselves, and with weapons hurried to the aid of this popular trader. Schinderhannes realised that his time was over and at the start of 1802 he attempted to start leading the life of a citizen. On 31 May 1802 he was apprehended by a police patrol. Schin-derhannes fled but was captured by a mounted patrolman. He then let himself be recruited as a soldier under the name of Jakob Schweikard. However, he was recognised and betrayed a week later.

Schinderhannes was held and questioned in Mainz from June 1802 to March 1803. His trial started in late October, and resulted in him being sentenced to death.

Though his birth in Miehlen had taken place practically unnoticed, at the end of his life, on a hillock outside the gates of Mainz, his death was witnessed by over ten thousand people. Two medical students were also there, and they used the still-warm decapitated body for electrical experiments. In 1817 in England, and at that time anonymously, the novel 'Frankenstein' was published. The inspiration for the novel, in which a creature is created from the body parts of corpses and is then brought to life by electricity, would appear to have come from the execution of Johan-nes Bückler.

Sources: Bayerlein, P. (2003): Schinderhannes-Chronik. Von Miehlen bis Mainz. Verlag Ernst Probst, Mainz
Bayerlein, P. (2003): Schinderhannes Ortslexikon. Von Abentheuer bis Züsch. Verlag Ernst Probst, Mainz
Kropp, F.P. (2007): Der Schinderhannes und das Bandenwesen an der Mosel.
http://www.net-art.de/kropp/schinder.htm

Schinderhannes- The game

Designed by: Stephan Riedel

Graphics:

Christian Opperer

1 – 4 players

age 9+

45 minutes to play

Foreword

When walking through the Soonwald, the name of Schinderhannes, the robber who lived here at the end of the 18th century, is encountered everywhere. The story of the robber inspired me to cre-ate an exciting game about Schinderhannes. So between 2007 and 2009 this game was developed.

I wish to thank Christian Opperer very much for the artwork of the game, and for the way in which he has managed to portray Schinderhannes' crimes with humour and charm.

Thanks also to Walter Brusius for his advice particularly in the development of the game. Thankyou also to Peter Bayerlein who allowed me the right to quote from his book 'Schinderhannes-Ortslexikon' for my rules. And not forgetting Steve McKeogh, who provided me with the translation into English.

Stephan Riedel

The Story and the Aim of the Game

The players take on the roles of local inhabitants of the Soonwald forest in the year 1802. They sit together at their usual table in an old tavern, a map of the area spread out in front of them. The map (the board), shows the districts and locations in which Schinderhannes committted his crimes.

The players talk about his crimes. Each has heard something different or read the newspapers or police reports. Together they try to work out where Schinderhannes committed each crime.
The players use the cards to gain clues about the locations of the crimes (such as, 'In the autumn of 1798 Schinderhannes and Peter Petrie tried to steal a donkey' or 'Schinderhannes commits a felony in the east').

Most of the information is however rather vague. By placing the clue markers, the possible locations can be narrowed down.

As more cards are played, more information is gathered together, forever narrowing down the possible locations. Once a crime has only one marker remaining on the board, the definite location of the event is known. The marker is replaced with the matching crime-scene tile. Each marker that is removed (or does not need to be placed) scores one victory point.

A player who provides more information towards the reconstruction of the crimes will receive more points.
At the end, when the locations for all the crimes have been found, the winner is the player who contributed the most to the discussion.

CONTENTS

- 1 Board
- 4 Score Figures

- 80 Clue Markers (small)

and 16 Crime-scene Tiles (large):

16 different delicts in 4 groups

- These Rules
- 4 Cards „Marker marker“

- 76 Information Cards

IN DETAIL: INFORMATION CARDS & DELICTS

The four card-types (see also p..6/7)

Type A: Delict Cards

Type B: Group Cards

Type C: District Cards

Type D: Location Cards

The four delict groups

Livestock theft (blue)

Donkey-, Sheep-, Horse- and Bee hives theft

Crime (yellow)

Break-in, Robbers' ball, Selling stolen goods , Show of power

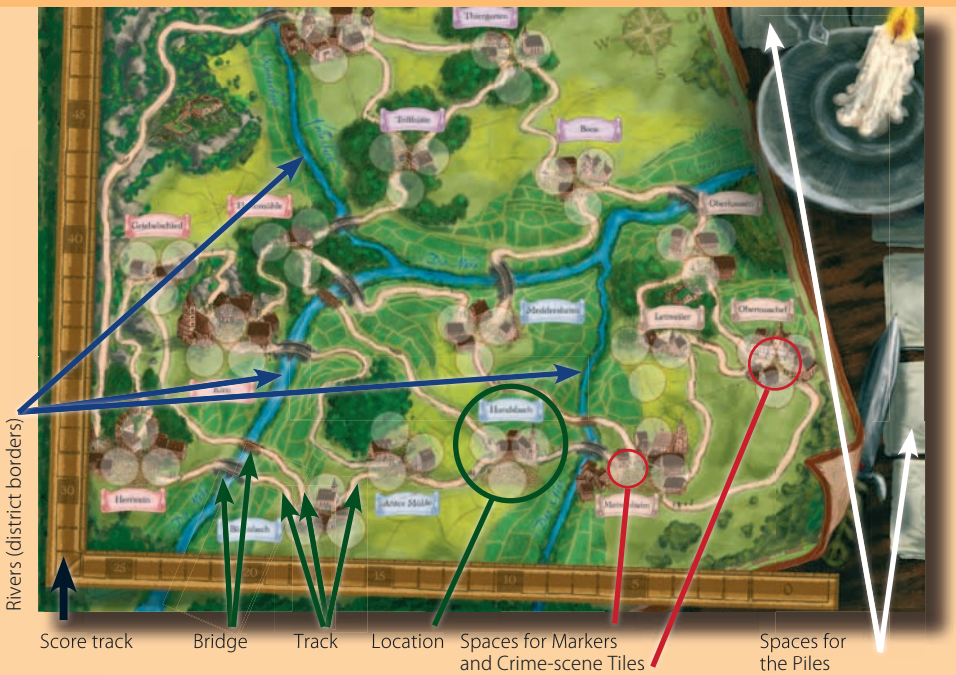
Prison and jailbreak (orange)

Imprisonment, Jailbreak, Arrest, Hideout

Felony (green)

Robbery, Extortion, Murder, Highway robbery

IN DETAIL: THE GAME PLAN AND THE CARDINAL POINTS



Simmern, Thiergarten, Trifthütte, Boos, Griebelschied, Hahnmühle, Kirn, Herrstein

Oberhausen, Meddersheim, Lettweiler, Obermoschel, Hundsmühle, Bärenbach, Antes Mühle, Meisenheim

Griebelschied, Hahnmühle, Kirn, Meddersheim, Herrstein, Bärenbach, Antes Mühle, Hundsbach

Simmern, Thiergarten, Trifthütte, Boos, Oberhausen, Lettweiler, Obermoschel, Meisenheim

PREPARATION

- Lay out the board on the table.
- Each player chooses a score figure and places it on space '0' of the score track.
- The player who looks most like Schinderhannes will be the **start player**. This player will also be the game **co-ordinator**.
- Each player is given a **'Remove marker' card** (with less than four players, the remaining cards are not needed).
- Lay out the **16 crime-scene tiles** face-up next to the board.
- Sort out the **80 clue markers** and place them on their matching crime-scene tiles.
- Take out **cards No. 73 to 76**. These are only used in the solo game.
- Sort **all cards with delicts on the card backs** according to the **four colors**. Type 'C' cards go on the pile indicated by the **color of the larger symbol** (nearer the top of the card back). Shuffle the four piles separately and place them face-down next to the board.
- **All cards with locations on the card backs** are made into **two further piles** and are placed face-down next to the other four.

Note: There are a total of 6 decks of cards next to the board

STARTING THE GAME

To start the game the players each draw one card from any of the piles. The start player draws his cards first, followed in clockwise order by the other players until each player has a total of four cards

Tip: If you are new to the game, only draw cards of types A to C at the beginning of the game.

THE GAME TURN

The player whose turn it is carries out the following actions:

- he plays **one** card
- in addition he **can** discard **one** card
- he **draws as many** cards as he played and discarded .

If the player **cannot** or **does not want to** play a card ('pass'),

- he may discard **any number of cards** and then draws as many cards as he discarded **plus one additional card**.

At the end of his turn, the played and discarded cards are put **back into the box**. The player also puts any markers he was able to keep back into the box and **advances his score figure** the equivalent number of spaces along the score track.

Before the next players turn, the co-ordinator checks the tops of the draw-piles for unplayable cards (Rule 11).

END OF THE GAME

The game either ends

- once the locations of all the crimes have been pinpointed, there being a **crime-scene tile placed on each location**, **or**
- the card piles have been **used up** and the players have **played all their play-able cards**.

The player who scored the most points wins the game.

PLAYING THE CARDS

Note: The game contains many new and unusual mechanics. The best way to learn the game is to try it. The **rules 1 – 12 are basis rules**. If you have questions about playing the cards, you should read the rules 13 – 16 and the examples.

At the start of the game any of the 16 delicts could have taken place at each of the locations (mathematically that is 16! possibilities = 20.000 billion). The information on the cards is used to reduce the possibilities until in the end each location has had one delict pinpointed to it.

Clue cards have two possibility effects:

1. Are there **no markers** of the delict on the played card on the board, **markers will be placed.**

2. Are there **already markers** of the delict on the played card on the board, **markers will be removed.**

The player whose turn it is may play **any card of any type** (including the 'Remove marker' card) providing that it **complies with the following rules (p.31-39)**. All the rules apply **for every card and card type** (exceptions: rule 5+6), no matter which cards are mentioned in the examples.

IN DETAIL: TYPE OF CARDS

TYPE A: Delict Card

The evidence on these cards refers to a **particular delict** (e.g. Donkey theft). The delict is indicated on both the front and back of the card by a symbol (e.g. a donkey).

There are always **four possible locations** (e.g. Antes Mühle, Bärenbach, Hundsbach, Meddersheim) in which the delict could have been committed.

These cards are **played at any time** (they are at the start of the game very usefully).

TYPE B: Group Card

The evidence on these cards refers to a **particular category of delict** (e.g. Prison and jailbreak) and a **cardinal point**.

When playing one of these cards, the player chooses **one** of the four indicated delicts and places the markers for that delict on the appropriate locations.

To start with there are eight possible locations where each delict could have taken place. **As there are only five markers for each delict, these cards can only be played after markers have already been placed or locations of some delicts have been pinpointed.**

TYPE C: District Cards

This type of card names **two delicts** that took place **at adjacent locations**, connected to each other by road. Depending on the card, the two delicts may be in the **same district** or in **neighbouring districts** (river = border).

In order to be played, these cards need Markers or Crime-scene Tiles of one of the named delicts already on the board and/or one or more pinpointed locations.

Note:

1. Some locations **do not connect** to a location in a neighbouring district.
2. The **size of the deilcts** on the card backs is meant as an aid for sorting out the cards. It has no meaning for playing the cards.
3. It is of no importance, **on which of the three spaces** the clue marker(s) are placed. The paths apply for the whole location (i.e. all three spaces).

TYPE D: Location Cards

These cards provide evidence about which of the delicts may have taken place in a particular location.

These cards can only be played when there are already markers on the named location. Markers for delicts not shown on the card can then be removed from the location.

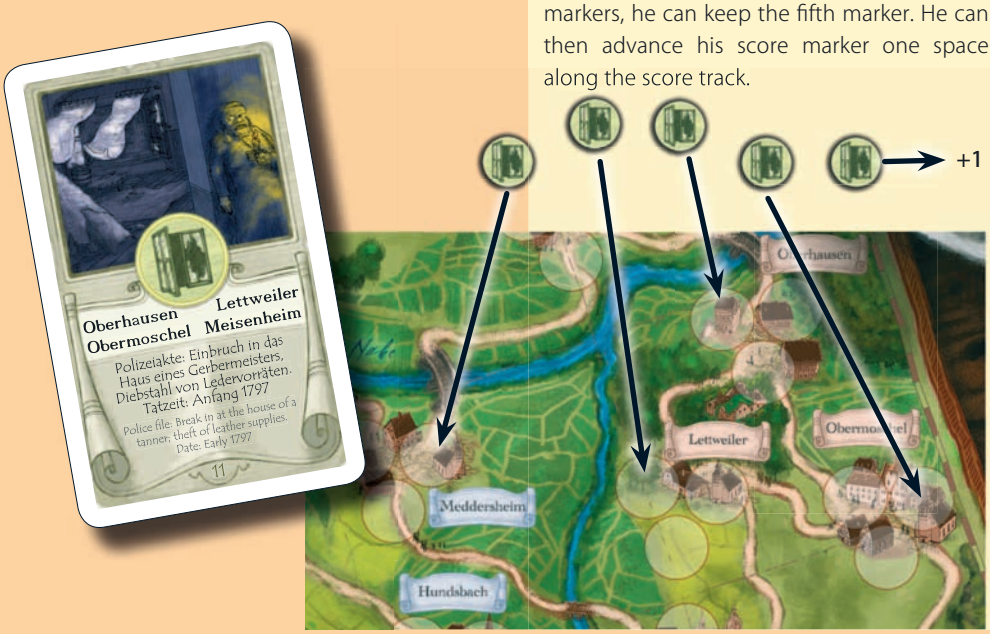
PLACING THE CLUE MARKERS

(1) GENERAL PLACING RULE

According to the information on the card, the player takes **all clue markers** (but not the crime-scene tile!) of the mentionend delict and places **one on each of the mentioned locations**. Any markers for this delict that do not need to be placed on the board can be kept by the player. Each of these markers is worth **one victory point**.

Example

Player A plays card No. 11:
The delict **Break-in** isn't placed on the board yet. The player places one **Break-in** marker on the spaces next to the locations of **Oberhausen, Obermoschel, Meddersheim** and **Lettweiler.** Since the player only has to place 4 markers, he can keep the fifth marker. He can then advance his score marker one space along the score track.



(2) LOCATIONS WITH CRIME-SCENE TILE

If a crime-scene tile is already placed on a location, **no further clue markers** can be placed there
For each clue marker, which **can not** be placed due to this rule, the player gets **one victory point.**

(3) TWO LOCATIONS – TWO DELICTS

If there are **two locations** which both have the **same two clue markers** and neither of these delicts have any other markers on the board, **no marker for another delict** may be placed on either of these two locations.

Reasoning: If there are only **two locations** there can only be **two (pinpointed) delicts** (later on).

For each clue marker, which **can not** be placed due to this rule, the player gets **one victory point.**

Example

The locations of **Oberhausen** and **Boos** both have the markers **Break-in** and **Highway robbery**, which are not represented in any other locations.

Player C plays **card No. 3**: he places three markers for the **Bee hives** theft on the locations of **Trifthütte, Thiergarten** and **Simmern**. He cannot place a marker on the location of **Boos**: If the **Break-in** took place in **Boos**, then the **Highway robbery** took place in **Oberhausen**. On the other hand if the **Highway robbery** took place in **Boos**, the **Break-in** would have been in **Oberhausen**. No other delict can have taken place in **Boos**. Player C scores 2 points for the 2 markers that did not need to be placed

REMOVING THE CRIME MARKERS

(4) GENERAL REMOVING RULE

When a card is played, any markers already on the board that **contradict** the information on the card are removed and **scored as victory points** by the player. However, a card **cannot** be played if its information would result in **all the markers** for a delict having to be removed.

Example

There are 4 markers for the **Break-in** on the board, at **Oberhausen, Obermoschel, Meisenheim** and **Lettweiler**.

Player B plays card **No. 38**:

In the neighbouring district, the **Highway robbery** was next to the **Break-in**.

The player places 3 **Highway robbery markers**, on the locations of **Boos, Meddersheim** and **Hundsbach**. **Boos** is in the neighbouring district to **Oberhausen**; **Meddersheim** and **Hundsbach** are in the neighbouring district to **Meisenheim**. He also removes the **Break-in** markers from **Lettweiler** and **Obermoschel**. These locations do not have any direct route connections to a location in another district.

The player receives a total of 4 points (2 x Highway robbery and 2 x Break-in).

(5) EXCLUDE A DELICT

The location cards can be used to **rule out delicts** from that location. They can only be played to **remove markers, not to place** them.
For each removed clue marker the player will get **one victory point**.

Example:
On the location of **Oberhausen** there are currently markers for the **Break-in, Selling stolen goods** and the **Murder**.
Player A plays **card No. 71:**
This card enables the player to conclude that neither **Selling stolen goods** nor the **Murder** took place in **Oberhausen.** The player removes the **Selling stolen goods** and the **Murder** markers, and receives two victory points.

(6) THE „REMOVE MARKER" CARD

The Remove marker card can be played **instead of an information card.** When a player plays this card, he may remove any one marker form the board. He scores one victory point for this. If used cleverly, this card can possibly pinpoint the locations of one or more of the crimes.

Example:
There are **Break-in** markers on the locations of **Oberhausen** and **Meisenheim**.
Player B plays his **Remove marker card** and removes the **Break-in** marker from **Meisenheim**.
As there is now only one marker left on the board for the **Break-in**, he can remove this marker and replace it with the **Break-in** crime-scene tile. Player B has now removed two markers and scores two victory points (see rule 7).

PLACING THE CRIME-SCENE TILES

(7) THE LAST CLUE MARKER

When a delict has only **one marker remainin**g on the board, this marker is **replaced** with the corresponding **crime-scene tile**, as the location of this crime has been **pinpointed**. The crime-scene tile should be placed **covering all 3 spaces** for the clue-markers. The spaces are now **occupied** (see rule 2). The player whose turn it is takes the final marker and receives **one victory point**.

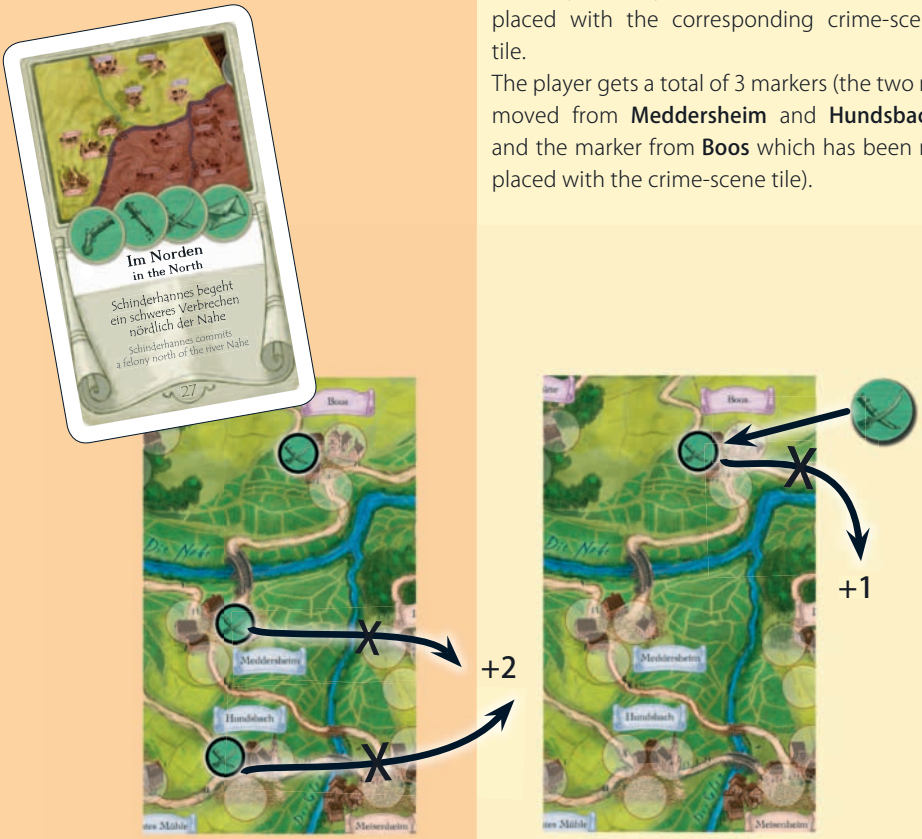
Example:

There are 3 markers for the **Highway robbery**, at **Boss, Meddersheim** and **Hundsbach**. Player C plays card **No. 27** and chooses the **felony Highway robbery**.

He removes the **Highway robbery** markers from **Meddersheim** and **Hundsbach**, as these locations are in the **South** (Rule 4).

There is now only one marker remaining for the **Highway robbery** (in **Boos**). This marker is replaced with the corresponding crime-scene tile.

The player gets a total of 3 markers (the two removed from **Meddersheim** and **Hundsbach**, and the marker from **Boos** which has been replaced with the crime-scene tile).



FURTHER RULES

(8) INFORMATION OF PLAYED CARDS

Once a card has been played and its information used, the information from the card **cannot be reapplied later on** in the game. What applies are the clue markers and crime-scene tiles on the board.

(9) CORRECTION

If at the end of a turn there are **two different markers on one location** and there are **no other markers for either of these crimes** (this could happen by carelessness only) anywhere else on the board both markers stay there **until one of the crimes has been pinpointed** to the location with an appropriate card. The player of the card takes both markers, and places the crime-scene tile for the pinpointed delict. Under these circumstances the game will end with one crime-scene tile not being placed on the board.

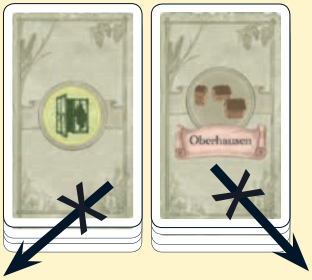
(10) SCORE POINTS OVERLOOKING

If a player has ended his turn but he has missed the opportunity to remove one or more markers from the board on the basis of a logical conclusion, another player can call '**STOP**' , take the appropriate markers for himself and receive **victory points** for them.

(11) UNPLAYABLE CARDS ON THE PILES

The game co-ordinator checks whether there are any cards at the tops of the draw-piles that could **never be played** under any circumstances during the rest of the game, and if so puts them back into the box.

Example:
The **Break-in crime-scene tile** has been placed at **Oberhausen** (meaning that the location for this crime has been pinpointed). The **Oberhausen location card** is at the top of one of the draw-piles and so this card must be removed. **Card No. 11** would also have to be removed, as this has information about the **Break-in**, and thus cannot offer any new information.



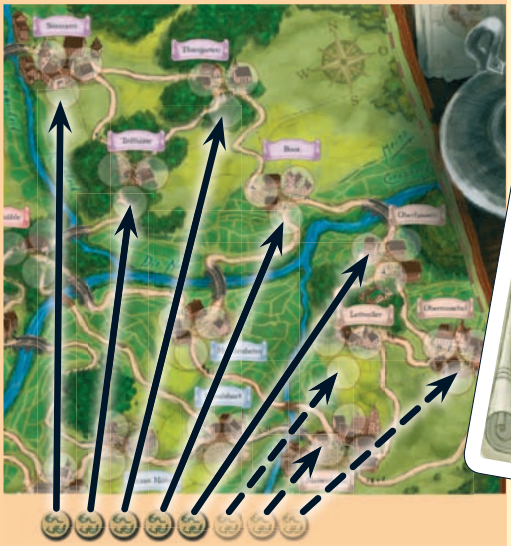
(12) CARD PILES USED UP

If the card piles have been used up **before all the delicts could be pinpointed** to their locations, players continue to play using the cards in their hands until nobody has any **playable cards remaining**. The game then ends.

WHEN **CAN'T** THE CARD BE PLAYED?

(13) MORE THAN 5 CLUE MARKERS NECESSARY

There are **only 5 clue markers** for each delict. So a card **cannot be played** if it would require **more than 5** possible locations for a delict.



Example:
Player B wishes to play card No. 18.
This card allows the player to choose one of the four delicts listed on it (**Imprisonment, Jailbreak, Arrest, Hideout**).
Player B chooses the **Jailbreak**. He would have to place a marker on each of the eight lo-cations in the East. There are only five makers for each delict. Until at least three of the eight locations have crime-scene tiles (see rule 2) or specific marker-constellations (see rule 3) on them, he cannot play this card.

(14) CONTRADICTION TO CRIME-SCENE TILES

A card cannot be played if its information **contradicts any crime-scene tiles on the board.**

Example:
The crime-scene tile **Arrest** has already been placed on the location of **Meddersheim**.
Player C wishes to play **Card No. 48**. However, because **Meddersheim** is only directly connected to locations in neighbouring districts and the **Arrest** has already been pinpointed, this card cannot be played

(15) LOCATION FULL

At the end of a turn no location may have more than 3 markers on it. If there are already three markers at a location, a card that would require a further marker to be placed there cannot be played (for the moment).

Example

The location of **Oberhausen** has markers on it for the **Break-in, Selling stolen goods** and the **Murder**.

Player A wishes to play **card No. 12**. The player would now have to place a further marker, for the **Extortion**, on **Oberhausen**. This is not possible for the moment but the player may be able to play the card later in the game.

(16) UNPLAYABLE CARDS

Cards that are **unplayable for the moment** can become **playable again** later in the game. There are also cards that will **never become playable again** (e.g. when the location of the named crime has already been pinpointed). These can be **disposed of** with the 'discard one card' or the 'pass' action.

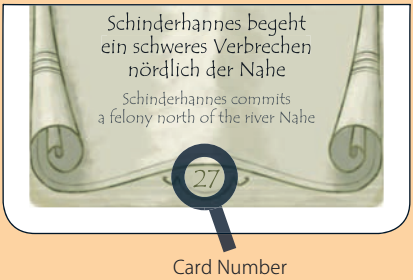
Author und illustrator wish to thank the following test-players and rule-readers:
Harald Topf, Julia Schindler, René Holzer, Ralph Obkircher, Verena Lutz, Friedrich Stepanek, Sabine Mirrione.

THE GAME FOR 1 PERSON

The solo game plays like a **logical problem**. The player tries to solve the puzzle from the information provided.

The cards required for the game are taken from the deck and the remaining cards are put back in the box. The player can use the information on the cards **in any order.**

At the end of the game **each crime** should have been **pin-pointed to a different location** and **none** of the cards should c**ontradict the solution**.



Card Number

Of the normal rules, only **rule 1, 2 , 3, 4, 5, 7, 13, 14** still apply. (**Rules 6 and 8 do not apply**!)

Tip: It is helpful to use the board with the crime markers and crime-scene tiles as an aid.

CARDS NEEDED FOR THE SOLO GAMES:

Rätsel Nr.1

3	39	50	66
4	40	51	68
6	42	53	70
11	43	57	
15	47	60	
38	48	64	

Rätsel Nr.2

1	12	39	54
3	14	40	58
6	15	41	60
7	16	42	68
9	35	48	69
10	37	53	75

Rätsel Nr.3

2	13	43	73
4	14	45	
5	33	47	
8	34	56	
9	35	63	
12	41	72	

Rätsel Nr.4

8	48	63
10	49	64
33	50	71
35	51	73
36	56	74
41	58	76

SOLUTIONS (FOR THE SOLO GAME)

Location	**Puzzle No. 1**	**Puzzle No. 2**	**Puzzle No. 3**	**Puzzle No.4:**
Antes Mühle	Donkey	Sheep	Donkey	Räuberball
Bärenbach	Sheep	Show of power	Sheep	Verhaftung
Boos	Bee hives	Bee hives	Bee hives	Ausbruch
Griebelschied	Robbers' ball	Imprisonment	Murder	Bienenstöcke
Hahnmühle	Horse	Arrest	Horse	Unterschlupf
Herrstein	Imprisonment	Murder	Jailbreak	Esel
Hundsbach	Highway robbery	Horse	Highway robbery	Raubüberfall
Kirn	Arrest	Robbers' ball	Arrest	Mord
Lettweiler	Stolen goods	Stolen goods	Hideout	Macht
Meddersheim	Show of power	Donkey	Robbers' ball	Pferde
Meisenheim	Break-in	Highway robbery	Extortion	Straßenraub
Oberhausen	Extortion	Extortion	Show of power	Gefängnis
Obermoschel	Robbery	Robbery	Robbery	Hammel
Simmern	Jailbreak	Break-in	Imprisonment	Erpressung
Thiergarten	Murder	Jailbreak	Break-in	Einbruch
Trifthütte	Hideout	Hideout	Stolen goods	Beute verkauft

Historical Background

Locations mentioned in the game

Antes-Mühle (Mill)

LOCATION: on the Bärenbach about 3km south of Schmidthachenbach
DATE: October 1798
DONKEY THEFT

In Autumn 1798, Schinderhannes, Peter Petri (son of Black Peter) and Johannes Welsch tried to steal a donkey from Michel Horbach, the miller at this remote mill. Schinderhannes later testified that after he and Peter Petri had forced their way into the stable, they were attacked by the owner and it was only their swift escape that saved them. As they ran away, the owner even fired at them with his shotgun and Peter was hit by some of the pellets. Schinderhannes had to leave him behind and hurried alone to Steinerten Farm (Steinhardter Farm) where Peter Petri's mother lived. After her insistent requests, he went back to look for the injured Peter Petri (Welschröther Farm).

Bärenbach

LOCATION: south of Kirn, on the river Nahe
DATE: End of 1796
SHEEP THEFT

For a while Schinderhannes worked for his distant cousin in Sobernheim, rendering dead livestock. He then returned to working for Mathias Nagel, a knackerman in Bärenbach, who re-employed him, allegedly because he was on the run from the French, despite Schinderhannes having previously stolen animal hides from him. The court records state that the 'beggarboy' (i.e. Schinderhannes) was employed by the 'honourable man' (i.e. Mathias Nagel) in September 1796 as an assistant to his main farm-hand. He met up again there with the skinner, Johann Nikolaus Nagel, with whom he then carried out a series of sheep thefts. When the knackerman Nagel learnt of these thefts, he reported the two workers to the police. Johannes Bückler and Johann Nikolaus Nagel were consequently arrested and imprisoned in Kirn.

Boos

LOCATION: On the river Nahe (south of Waldböckelheim)
DATE: 1797
THEFT OF SEVERAL BEEHIVES

In 1797 in Boos, Schinderhannes committed another of his numerous petty thefts, again along with Peter Petri (son of Black Peter). This time they stole only several beehives, which they either immediately broke open to get the honey or sold as whole hives. However, at that time such thefts were not considered to be petty.

Griebelschied

LOCATION: north of Kirn, above the Hahnenbach valley
DATE: 1800
ROBBERS' BALL

At the end of the summer in 1800, Schinderhannes had magnificent new outfits made for him and Julia Bläsius out of cloth he had stolen from Hottenbach. These were shown off at the lavish celebration put on by Schinderhannes in the hall of Adam Keßler's tavern in Griebelschied. According to reports, the celebration was incredibly well attended – this goes to show that the whereabouts of the robber chief was well known in the whole area (not just in Griebelschied). The landlord certainly knew the reputation of the person who had hired his hall because 'the said Keßler posted some guards, which I paid for'. By way of excusing the landlord, Schinderhannes added that 'the landlord could not really get out of accommodating me in his house' and 'by the way, the said Keßler took no part in my crimes.' Even if this was true, the 'said Keßler' certainly did not go and report the events to the authorities. The guests danced to a band of musicians which included Julia Bläsius' eldest sister and her musician husband, Boßmann. That evening, Schinderhannes was supposedly the idolised dance-partner of all the girls from the area. The public ball at Griebelschied with his invited guests surely marked the highpoint in Johannes Bückler's short career.

Hahnmühle

LOCATION: near Simmern unter Dhaun (now called Simmertal, near Kirn)
DATE: 2. January 1802
HORSE THEFT

On 2 January 1802, Schinderhannes, together with Johann Nikolaus (Hannikel) Müller stole two horses from Philipp Heck at the Hahnen Mill below Dhaun. As usual, they took the horses across the Rhein near Hamm, and then on to Semd. Because of ice shoals on the border river, the Seibel brothers charged 18 Francs (about 8½ Gulden) for the crossing.

Herrstein

LOCATION: Herrstein
DATE: July 1798
IMPRISONMENT

After being arrested at Weidener Mill, on 10 July 1798 Schinderhannes was taken to the main town in the area, Herrstein, where he was temporarily locked up in a tower. That night he attempted to escape across the roof, but failed when he was noticed by the guards. The next day, the two prisoners were transported to Oberstein (Idar-Oberstein) for interrogation and where the prison was more secure. The tower where Schinderhannes was locked up for the one night is now known as 'Schinderhannes Tower' and contains a small Heimat museum, in which the most famous Hunsrück robber is also commemorated.

Hundsbach

LOCATION: between Meisenheim and Kirn (c. 8km west of Meisenheim)
DATE: Nov./Dec.1799
HIGHWAY ROBBERY

In the late Autumn or Winter of 1799, Schinderhannes carried out an armed highway robbery near Hundsbach. The victims were the burghers Daniel, Joseph and Jakob Seligmann, traders from Hundsbach. The exact scene of the crime was not given and it is not known how much was stolen. Schinderhannes' accomplices in this robbery were Karl Engers from Sonnschied and Martin Schmitt (a deserted Hussar).

Kirn

LOCATION: The town of Kirn on the Nahe river
DATE: 11. December 1796
ARREST

When the knackerman, Nagel (Bärenbach) learnt about the several sheep rustlings of his two workers, he reported Johannes Bückler and Johann Nikolas Nagel to the authorities (despite them being distantly related to him). The two were subsequently arrested on 10 December 1796 and temporarily locked up in the town hall.

Lettweiler

LOCATION: c. 4km west of Obermoschel
DATE: 1797
SELLING STOLEN GOODS

In Lettweiler, Schinderhannes and Red Fink (Jacob Fink) sold part of the herd of 20-30 pigs that they had stolen in Hungenrodt shortly before. It is not known whether they passed themselves off as passing livestock traders or whether they sold the pigs to a fence who knew they were stolen. However, since Schinderhannes had many 'good friends' in Lettweiler, it can be presumed that the buyer or buyers knew they were purchasing stolen animals.

Meddersheim

LOCATION: on the river Nahe, c. 2km west of Sobernheim
DATE: 1800
SHOW OF POWER

Isaak Herz from Sobernheim was one of the Jewish traders summoned to give statements about Schinderhannes' time in Meddersheim. He gave a graphic account of a memorable encounter in which Schinderhannes showed considerable signs of megalomania. In his statement, Herz describes how he went to Jakob Hexamer's house at noon on the appointed day in order to pay protection money demanded from him. A dandy guard stood in front of the door. After Herz had introduced himself, the guard led him into the parlour. Schinderhannes was dressed opulently and sat at a table on which he had a telescope. Next to him sat his woman (Julia Bläsius). Bückler immediately asked him why the trader only ever travelled escorted by soldiers and that it would do him no good since he could always easily pick him out from among them to shoot. After Isaak Herz had uttered some feeble apologies and finally paid six Kronentaler (about 15-17 Gulden) he was graciously released and shown out by the two guards.

Meisenheim

LOCATION: town of Meisenheim on the river Glan
DATE: Early 1797
BREAK-IN

In early 1797 in Meisenheim, Schinderhannes carried out his first break-in (or at least one of his first). He broke into the house of a tanner at night and stole some of the leather supplies that he then (allegedly) offered to sell back to the tanner the next day who actually bought them. This crime was followed by a similar one in Birkenfeld, both taking place before the end of January. Schinderhannes did not name any accomplice in this crime and insisted that he had carried it out alone.

Oberhausen an der Nahe

LOCATION: on the river Nahe between Sobernheim and Münster
DATE: February 1802
EXTORTION

In Oberhausen, at the house of the ferryman Peter Haas, Johann Leyendecker (along with Schinderhannes) wrote a letter of extortion to the tenant farmer Heinrich Zürcher from Neudorfer Farm. Peter Haas' brother-in-law, Leonard Körper from Duchroth, took the letter to Zürcher's isolated farm in the Bauwald (east of Lettweiler). These details were part of Schinderhannes' statement after his arrest and as a consequence Körper was sentenced, in 1803 in Mainz, to 10 years forced labour. Peter Haas, however, who was no less involved, was acquitted.

Obermoschel

LOCATION: the town of Obermoschel (between Alsenz and Glan)
DATE: 15. November 1801
ROBBERY

On that evening Schinderhannes first went from Lettweiler to Dreiweiher Farm, where the whole of the gang met up. They then marched on to Obermoschel, where firstly they took the 'Thörchen' (a small side gate in Obermoschel's town wall; it having a wall due to it being a market town) off its hinges so that they would be able to make their escape by that route. Gustav Müller and Peter Weber remained at the gate to keep guard and to protect their way out. Schinderhannes then went into the town with the others to Elias Joel's house. After checking out the area, they hur-

ried to a wainwright's where they stole a beam of wood to use for breaking down the house door. They then went to fetch the other robbers who had waited outside the market town, so that they could break down the door together. After ramming down the door, Schinderhannes, along with Krug Joseph, Hannikel Müller and Heinrich Walter entered the house. The owner of the house, Elias Joel, had jumped out the back window whilst they were breaking down the door, so the robbers had to make do with his wife. According to the statements she later made, the leader of the gang of robbers (therefore Schinderhannes), upon noticing the owner's escape, shouted, 'Aha, the old rascal is away already!' He then called to the wife, 'Where is the money?'. The wife replied that she did not know and so he went to her husband's writing desk and forced it open with a tool fetched from the kitchen. From it he took 50 Gulden, two silver cups, a silver tankard and a silver-plated pipe. He also took a gold pocket watch and a pistol which were both hung on the wall. In the meantime, Elias Joel had run to the house of Joseph Schmitt, the justice of the peace, who raised the alarm as soon as he heard what had happened, and informed the mayor. As a result – and also due to the nocturnal shouting in the streets – alarm spread throughout the town. And because some of the startled officials owned weapons, the raided house was soon hit by several shots. No-one was hit by the shots but it caused the robbers to run in great haste to the side gate that they had unhinged, and through which they then disappeared into the darkness. Schinderhannes later bitterly stated that their lookouts from Lettweiler also then mistakenly shot at them as well, and so he and his comrades retreated hurriedly to the forest near Lettweiler, where they spent the night in a hayloft before splitting up the next day.

Simmern

LOCATION: town of Simmern
DATE 20. August 1799
JAILBREAK

After his arrest in Schneppenbach, Schinderhannes was first taken by the gendarmes to Kirn for interrogation, where he confessed to a series of crimes. In February 1799 Kirn was part of the administrative district of Simmern, so Schinderhannes was finally transported to Simmern, where the district prison was located. He was imprisoned in an old military tower on the town wall (this tower, now known as 'Schinderhannes Tower', stands to this day and can be visited by anyone on the trail of Schinderhannes).

Philipp Arnold from Argenthal was also serving his sentence there during the summer of 1799, imprisoned in the room directly above the underground oubliette. As soon as Schinderhannes was allowed to spend the daytime above ground, he befriended Arnold and persuaded him to help him escape (Philipp Arnold would later become one of Schinderhannes' accomplices). Schinderhannes spun himself a rope from the straw which he slept on in the oubliette. On the night planned for the escape, and following the agreed signal, Schinderhannes threw the rope up to the waiting Arnold, and so was able to escape from the underground dungeon. Using a knife (which had probably been altered into a saw), they had already cut halfway through one of the boards of the wall. He was then able to push his way through the enlarged hole into the neighbouring scullery. From there he reached the kitchen and a window that faced away from the town. He was able to pull out the bars that were across the window – they may have been previously loosened by him or an accomplice – and jumped into the moat below. After Schinderhannes had jumped from the window, Arnold started to yell loudly in the tower – probably to divert attention from the escapee and also to ensure that he was not suspected of aiding the escape. Bückler broke one of his legs in making the hazardous jump (at least according to his own statement).

From the town moat, despite his broken leg, Schinderhannes dragged himself through the forest for three days without food, part of the time crawling on his knees and then leaning on a hop-pole, either pulled out of the ground or found en route.

Thiergarten

LOCATION: at the highest point of the pass in the Soonwald, below the Schanzerkopf, between Argenthal and Stromberg
DATE: 14. August 1798
MURDER

On 27 or 30 Thermidor VI (French Republican calendar), Black Peter (Peter Petri senior) who had been 'buzzing around this area for four to five years', and Schinderhannes, came to the tavern at Thiergarten, in the Soonwald. There the pair were planning to 'sell back' to the farmer Klump, from Ellern, the horse they had stolen from him a few days before. They wiled away the time waiting for the farmer's arrival drinking alcohol. They finally heard from a messenger that Klump was not coming, and having become drunk in the meantime looked to pick a fight with the other people in the tavern. They forced a group of musicians, who happened to be passing by, to enter the tavern and play music there. At this tense and awkward moment, the Jewish cow-trader, Simon Seligmann, came across the top of the pass on his way back home with a cow. He stopped outside the tavern to ask for a drink of water. At the sight of Seligmann, Black Peter, who (according to Schnderhannes' statement) had 'drunk such a large amount of brandy that he was almost robbed of his senses', became filled with rage.

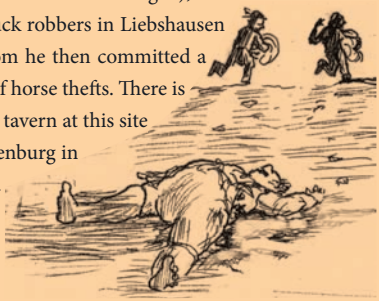
Petri would not or could not forget that the trader Seligmann was guilty of 'the death of the wife of Iltis-Jakob'. It so happened that Seligmann had once discovered Iltis-Jakob's wife together with Petri in the woods near Seibersbach in a very 'indecent position'. Because of this, Iltis-Jakob (Jakob Krämer) killed his own wife.

The cattle trader moved on again after a short rest, and the two robbers followed him a few minutes later. They soon caught up with him in the meadow known as Heidensteil. They attacked and killed him, and then stole his belongings. The lone cow was later found in a barley field. Later, during his trial, Schinderhannes tried to put all the blame for the crime on to Black Peter. He alleged that 'the Jew' was already dead when he arrived at the scene, as he had only set out to follow the raging Black Peter a little while later. Most of his more recent biographers believe this to be the case given the long previous history, Black Peter's tendency to get drunk, and his personal anger over the death of Iltis-Jakob's wife. Schinderhannes did however admit to taking part in the robbery of the corpse and of claiming half of what they stole.

Trifthütte

LOCATION: the place now called the Trifthütte restaurant, near the Altenburg in the Soonwald on the route from Gemünden to Pferdsfeld
DATE: from 1797
HIDEOUT

The remote forest tavern of Treber-Hannes, whose landlord also had a license to sell brandy, was frequently visited by Schinderhannes and his cohorts when they were in the area. Treber-Hannes, also sometimes known as Wald-Hannes ('Forest' Johann), ran the small business, together with his wife, his daughter and his son-in-law. The forest tavern, known by some as Forest Johann's lodge, was known as the 'kochemer Bayes' within the criminal fraternity. This was a term in the 'Rotwelsch' secret language of criminals, meaning 'safe-house'. Schinderhannes and his accomplices often made use of it after their robberies as a temporary refuge and to rest up. In his statement, Schinderhannes said that he first visited Treberhannes' lodge at the end of 1796 or the beginning of 1797. This was when and where he met Red Fink (Jakob Fink from Weiler near Bingen), who introduced him to the Hunsrück robbers in Liebshausen and with whom he then committed a whole series of horse thefts. There is still a country tavern at this site below the Altenburg in the Soonwald.



Mainz

LOCATION the town of Mainz, on the river Rhein
DATE: 1802/03
INTERROGATION AND EXECUTION

The town of Mainz am Rhein was the last location in Schinderhannes' life. After his temporary imprisonment in Wolfenhausen, Schinderhannes and his cohorts were held in Mainz during the summer of 1802 in preparation for their prosecution. Final sentence was passed on Schinderhannes and 67 co-defendants over a year later, in the autumn of 1803. This took place in Mainz and not in the Hunsrück because the area of the lower Nahe valley and the Glan valley was part of the French Mont-Tonnerre (Donnersberg) department (district) and Mainz was its main town and was where the special tribunal sat. The proceedings against Johannes Bückler and 67 other co-defendants, including his father Johann Bückler, opened on 24th October 1803 in the large academy hall of the castle in Mainz which had formerly been the castle of the prince-elector. The trial against the 68 defendants was presided over by the radical republican and president of the Mainz criminal court, Georg Friedrich Rebmann. There were 173 prosecution witnesses, and the 9 defence solicitors summoned a further 260, so that the judge and jury had to question a total of 433 witnesses. The whole process was very lengthy and laborious. It was also very expensive, swallowing up around half a million Francs (about 230,000 Rheinische Gulden). These costs, which were borne by the taxpayers, were more than ten times the value of the loot which Schinderhannes and his gang had managed to steal in five years. During the proceedings, Johannes Bückler alone was charged with 53 crimes.

The tribunal finally pronounced its sentence on 42 of the defendants on 20th November, others being transferred to the jurisdiction of the court in Trier. Twenty of those convicted were sentenced to death.

The sentence of the special tribunal of the Mont-Tonnerre department was carried out the very next day, on 21st November 1803. A guillotine that had been brought from France was set up outside the Weisenauer Gate beyond the defences which surrounded the town. An open spot next to the Rhein was chosen, opposite the mouth of the river Main, where the 'Favorite', the summer residence of the prince-elector, had stood prior to the French occupation of Mainz.

In the early afternoon, the twenty condemned prisoners were put on to five hay-carts, and guarded by 300 soldiers, they were taken from the prison to their place of execution.

At the execution site, Schinderhannes was first to be led to the scaffold, and climbed the steps to the platform alone. It was reported, that as he was strapped to the bascule, he still called out, 'I deserve my death, but at least ten of my comrades are innocent.' A few seconds later, the blade fell, ending the life of Schinderhannes.

In keeping with the scientific influences of the 19th century, the bodies of Schinderhannes and the other executed prisoners were immediately utilised by several students of medicine. At that time, beheaded bodies were used, whilst still warm, for experiments with electricity. Electrical currents were conducted through the corpses and the bodies would rear up. Such brutal experiments were soon stopped, but they were the basis for Mary Shelley's still famous and often filmed book, Frankenstein.

The dissecting pathologist examined Schinderhannes extensively, and considered the bodily remains to be his 'property'. So when he left Mainz and moved to Jena some time later, he also packed the bones of Johannes Bückler into his suitcase. The carefully prepared skeleton of Schinderhannes is therefore to be found today in the Anatomical Institute in Heidelberg.

Source: kindly supported by Peter Bayerlein, from the book Schinderhannes-Ortslexikon, von Abentheuer bis Züsch, Published by Verlag Ernst Probst, ISBN 3-936326-28-2

MEHR VON CLICKER-SPIELE

Ostfriesenlauf

Ein lustiges Laufspiel mit überraschenden Wendungen

2 - 4 Spieler
ab 8 Jahre

„Ostfriesenlauf ist ein einfaches Funspiel. Es kommt immer wieder zu Überraschungen, da die Karten der Mitspieler nicht immer das bewirken, was man eigentlich geplant hat. So kann es vorkommen, dass man zu Beginn einer Runde vom dritten auf den ersten Platz wandert und sich Sekunden später am Ende des Feldes befindet… Alles ist möglich und das ist auch der Witz des Spiels. Damit ist der Titel „Ostfriesenlauf" gut gewählt. Eine Runde ist in 15 Minuten durchgespielt, drum eignet es sich gut als kurzes Eröffnungsspielchen für Spielabends mit 4 Personen."

Frank Gartner - 11.09.2002, Hall9000

Fleet 1715

Das deduktive Kartenspiel über den Untergang der span. Flotte im Jahre 1715

1 - 5 Spieler
ab 10 Jahre

„fleet 1715 ist trotz des vergleichsweise sehr geringen Umfangs ein sehr schönes deduktives Kartenspiel, und dazu eines mit einer enormen Spieltiefe. Eines muss man bei alldem jedoch bedenken: Die Rätsel in „Fleet 1715", selbst diejenigen mit geringem Schwierigkeitsgrad, sind teilweise echt hart und fordern das anschauliche Denken ungemein. Doch sind es nicht gerade auch solche Spiele, die erst so richtig reizen?"

Björn Backes, www.buchwurm.info

MEHR INFOS, SPIELREGELN UND ONLINE BESTELLEN AUF: **WWW.CLICKER-SPIELE.DE**

Clicker
www.clicker-spiele.de

Stephan Riedel
Clicker spiele
Montforter Straße 10
67824 Feilbingert

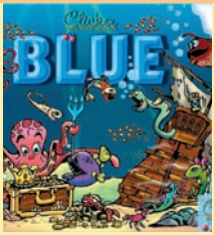
Fliegen naschen

Ein taktisches Merkspiel - nicht nur für Kinder

2 bis 5 Spieler
ab 7 Jahre

„Clicker, der kleine Verlag Riedels, produziert noch ganz unter den Bedingungen eines Eigenverlags. Das gibt seinen Spielen den ganz besonderen Charme, fast einen liebevoll gefertigten Prototypen auf dem Spieltisch zu haben. Meine Testgruppen waren jedenfalls ganz begeistert von den Fröschen, und alle wollten die fast echt wirkende Fliege so schnell wie möglich einfangen."

Wieland Herold, Spielbox Heft 6/2006



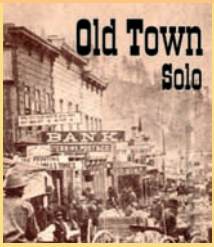
BLUE

Das verrückte Puzzlespiel - nicht nur für einen Spieler

1 - 5 Spieler
ab (5) 8 Jahre

„Ein Gesellschaftsspiel, ein Puzzle oder eine Knobelei? BLUE ist alles in einem. … Blue ist also sicherlich eine harte Nuss für jeden Knobler und ein Muss für Puzzlefanatiker, die sich schon immer mal mit ihren Freunden messen wollten."

www.fatamorgana.ch



Old Town Solo

Die Soloversion vom Old Town Brettspiel. 14 Rätsel zum Lösen

1 Spieler
ab 10 Jahre

„Old Town Solo ist ein gelungenes Tüftelspiel und wie sein Brettspielvorgänger Old Town ein echter Leckerbissen unter den Kombinations- und Deduktionsspielen. Old Town Solo lässt sich aufgrund des handlichen Formats auch gut auf Reisen und zwischendurch spielen."

Anita Borchers http://www.reich-der-spiele.de