

# Beutelschneider

*Kartenspiel für 3 – 5 Personen ab 10 Jahren*

*Von Mark „Krimsu“ Sienholz  
und Ralf „Sandfox“ Sandfuchs*

Ein herrlicher Markttag liegt vor uns. Hier versucht jeder so viel Gold wie möglich zu verdienen. Doch passt auf die Beutelschneider auf, die umherschleichen, um euch das mühsam verdiente Gold gleich wieder zu stibitzen. Aber auch sonst ist an so einem Markttag viel los und das Beziehungsgeflecht der Akteure verspricht ein munteres Treiben in jeglicher Hinsicht. Wir wünschen viel Spaß.

**Ausstattung:** 66 Karten + Spielanleitung

## Reihenfolge der Karten in aufsteigender Wertigkeit:

**Farben: Rot, Grün, Gelb, Blau**

- 1 Goldstück (1) – 1 Punkt
- 2 Goldstücke (2) – 2 Punkte
- 3 Goldstücke (3) – 3 Punkte
- 4 Goldstücke (4) – 4 Punkte
- Bettler (B)
- Schankmagd (S)
- Wirt (W)
- Goldsack (10) – 10 Punkte
- Kaufmann (K) / Beutelschneider (Dolch)

**Trümpfe: Violett**

- Nachtwächter (N)
- Gardist (G)
- Meuchelmörder (M)
- Abenteurer (A) / Comtesse (C)
- Hofarzt (H)
- Kanzler (K)
- Bischof (B)
- Fürst (F)

## Spielprinzip

Beutelschneider ist ein klassisches StICKkartenspiel. In den Stichen versucht jeder Spieler, möglichst viele Goldstücke und Goldsäcke an sich zu bringen. Dabei ist darauf zu achten, nicht einen der Beutelschneider zu erwischen, die einem das Gold wieder abnehmen – also Punktabzug bringen. Zusätzlich kann man Sonderpunkte durch das Ausspielen bestimmter Kartenkombinationen erzielen.

Es werden so viele Runden gespielt, bis ein Spieler 100 Punkte oder mehr erreicht. Schaffen dies mehrere Spieler gleichzeitig, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Auf Wunsch kann diese Grenze natürlich auch weiter nach oben oder unten verlegt werden.

## Vorbereitung

Es wird immer mit allen Farbkarten gespielt. Die benutzten Trümpfe werden je nach Spielerzahl angepasst:

- **3 Spieler:** Trümpfe ohne Hofarzt, Kanzler und Bischof
- **4 Spieler:** Trümpfe ohne Hofarzt
- **5 Spieler:** Alle Trümpfe

Alle Karten werden zusammen gemischt. Danach erhält jeder Spieler die gleiche Anzahl verdeckter Karten. Somit bekommt bei 3 Spielern jeder 14, bei 4 Spielern jeder 11 und bei 5 Spielern jeder 9 Karten.

## Spielverlauf

Der Spieler links vom Geber spielt zuerst eine Karte aus. Der im Uhrzeigersinn folgende Spieler hat nun folgende Möglichkeiten:

- Hat der Spieler eine oder mehrere Karten der ausgespielten Farbe, muss er bedienen, das heißt, eine Karte dieser Farbe zu der ausliegenden Karte hinzuspielen. Das gilt auch bei ausgespieltem Trumpf.
- Hat der Spieler die ausgespielte Farbe nicht, kann er entweder abwerfen (eine Karte einer beliebigen anderen Farbe hinzugeben) oder eine Trumpfkarte ausspielen.

Nachdem jeder Spieler eine Karte ausgespielt hat, darf derjenige den Stich an sich nehmen, der die höchste Karte der ausgespielten Farbe oder den höchsten Trumpf gespielt hat (siehe auch: Sonderpunkte).

Wer den Stich gewinnt, legt diesen verdeckt vor sich ab und spielt die erste Karte für den nächsten Stich auf.

## Abrechnung

Man kann in einem Spiel insgesamt 80 Punkte durch Goldstücke und Goldsäcke erzielen.

Für jeden Beutelschneider, den ein Spieler in seinen Stichen hat, muss er jedoch 20 Punkte abziehen. Es können so auch Minuspunkte erzielt werden.

## Sonderpunkte

Zusätzlich können durch die Trümpfe Sonderpunkte erzielt werden. Hierbei gilt generell, dass ein Spieler nur Sonderpunkte bekommt, **wenn er den jeweiligen Stich auch gewinnt.**

Zum Kennzeichnen von Sonderpunkten legt der Spieler einfach für jeweils 10 Sonderpunkte eine beliebige Karte offen neben seine Stiche.

Der **Nachtwächter** verkündet bei Sonnenuntergang das Ende des Markttag. Gewinnt ein Spieler den letzten Stich eines Spiels mit dem Nachtwächter, so bekommt er dafür 10 Sonderpunkte.

Der **Gardist** sorgt auf dem Marktplatz für Recht und Ordnung und fängt Beutelschneider. Liegen ein oder mehrere Beutelschneider mit einem Gardist in einem Stich, so werden alle Minuspunkte annulliert (die Beutelschneider werden beiseitegelegt). Gewinnt der Spieler des Gardisten außerdem den Stich, bekommt er 10 Sonderpunkte für jeden gefangenen Beutelschneider.

Der **Meuchelmörder** ist von einer fremden Macht beauftragt worden, die Obrigkeiten des Reiches (**Hofarzt, Kanzler, Bischof, Fürst**) zu meucheln. Liegen eine oder mehrere dieser Karten in einem Stich und wird der Meuchelmörder **auf** diese gespielt, so gilt der Meuchelmörder als höherer Trumpf, und gewinnt den Stich, wenn nicht danach noch ein höherer Trumpf auf

ihn gespielt wird. Gewinnt der Spieler des Meuchelmörders den Stich, bekommt er 10 Sonderpunkte für jede gemeuchelte Obrigkeit.

**Abenteurer** und **Comtesse** versuchen sich gegenseitig zu verführen. Sie sind gleichwertige Trümpfe, von denen die Karte höher ist, die von beiden als **letzte** in den Stich gespielt wurde. Dafür gibt es 10 Punkte für den verführenden Spieler der zweiten Karte, wenn er den Stich auch gewinnt.

**Hofarzt**, **Kanzler**, **Bischof** und **Fürst** haben keine Sonderfunktionen, außer, dass sie vom **Meuchelmörder** gemeuchelt werden können.

#### Beispiel für eine Trumpfkombination:

Spieler 1 spielt einen Beutelschneider, Spieler 2 darauf den **Gardisten**, der die -20 Punkte des Beutelschneider annulliert. Spieler 3 spielt nun den **Kanzler**, der anschließend von Spieler 4 mit dem **Meuchelmörder** um die Ecke gebracht wird. Jetzt würde er den Stich mitnehmen, wenn er nicht von Spieler 5 mit der **Comtesse** übertrumpft würde, der diesen Stich mitnimmt und den nächsten aufspielt. Niemand bekommt Sonderpunkte.

## Die Sonderkarten

Die lila Sonderkarten können nach Belieben im Spiel eingesetzt werden. Sie werden von den übrigen Karten getrennt gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt eine dieser Karten und nimmt sie auf die Hand. Die übrigen Sonderkarten werden verdeckt zur Seite gelegt.

Die Sonderkarten gelten als **neutrale** Karten, sind also keiner Farbe oder Trumpf zugehörig. Sie können zu einem beliebigen Zeitpunkt statt einer normalen Karte in einen Stich gespielt werden, um nicht bedienen zu müssen. Zusätzlich haben sie aber noch einige besondere Auswirkungen:

Der **Alchimist** ist etwas unfähig und verwandelt alles Gold in einem Stich zu Blei. Alle Goldstücke und Goldsäcke in einem Stich, in dem sich auch der Alchimist befindet, werden somit mit 0 Punkten gewertet. Der Gewinner des Stichts wird vom Alchimisten nicht verändert.

Der **Barde** sollte eigentlich Pärchen mit seiner Musik zusammenbringen, doch erreicht er eher das Gegenteil. Er vertreibt ein Pärchen (eine männliche und eine weibliche Person - egal, ob Farbenkarte, Trumpf oder Sonderkarte) aus dem abgeschlossenen Stich. Der Spieler des Barden wählt diese aus, legt eine der Karten offen bei sich ab und bekommt dafür 10 Sonderpunkte. Gibt es kein solches Pärchen im Stich, hat der Barde keine Wirkung. Der Sieger des Stichts wird anhand der verbliebenen Karten ermittelt. Liegt nur noch der Barde, spielt dessen Spieler die nächste Karte auf.

Der **Hypnotiseur** verwirrt die Leute, so dass sie nicht mehr wissen, wo oben und unten ist. In einen Stich gespielt, gewinnt diesen Stich der Spieler, der die niedrigste Karte gespielt hat. Dies kann entweder die niedrigste Karte der aufgespielten Farbe oder – wenn ein Trumpf aufgespielt wurde – der niedrigste Trumpf sein.

Der **Illusionist** lässt eine Karte aus einem Stich verschwinden und bei dem Spieler wieder auftauchen, der die Sonderkarte gespielt hat. Der Spieler darf sich aus dem abgeschlossenen Stich eine Karte nehmen und zu seinen Stichen legen.

Der **Jongleur** kann seine Bälle unendlich lang in Kreis jonglieren. Wird er in einen Stich gespielt, so wird der Stich um eine Runde verlängert, das heißt, erst nach 6, 8 oder 10 Karten bekommt der Spieler der höchsten Karte den ganzen Stich.

Dem **Muskelmann** sind alle Schankmägde verfallen. In einen Stich gespielt bekommt der Spieler für jede Schankmagd (die er aus dem Stich nehmen kann und bei sich ablegt) 10 Sonderpunkte.

Der **Narr** macht sich über die Obrigkeiten der Stadt lustig und annulliert damit alle Trümpfe. Auch ihre Sonderfunktionen und -punkte werden annulliert. Die höchste Karte der aufgespielten Farbe gewinnt den Stich. Gibt es sonst nur Trümpfe im Stich, bekommt der Spieler des Narren den Stich und spielt den nächsten auf.

Der **Schwindler** wirkt sich auf den nächsten gespielten Stich aus. In diesen werden alle Karten verdeckt gespielt und erst am Schluss aufgedeckt. Danach wird der Gewinner nach den üblichen Regeln ermittelt. Im letzten Stich eines Spiels hat diese Karte keine Wirkung.

Die **Tänzerin** ist eine Verführerin, für die die Spieler gerne ihr ganzes Kleingeld hergeben. Wird die Tänzerin in einen Stich gespielt, bekommt der Spieler der Tänzerin alle Kleingeldkarten (1 – 4 Gold) aus diesem Stich. Die restlichen Karten (auch Goldsäcke) gehen an den regulären Gewinner des Stichts.

Spielt ein Spieler den **Wahrsager** in einen Stich, so darf er bestimmen, welche Farbe (auch Trumpf) im nächsten Stich aufgespielt wird. Hat der aufspielende Spieler die geforderte Farbe nicht, spielt er eine beliebige Karte auf. Im letzten Stich eines Spiels hat diese Karte keine Wirkung.

Der verführerischen **Zofe** kann keiner (weder Mann noch Frau) widerstehen. In einen Stich gespielt, gewinnt der Spieler den Stich, der die höchste Goldkarte gespielt hat. Alle anderen Figuren werden zu abgelenkt. Gibt es mehrere höchste Goldkarten, gewinnt der Spieler der zuerst gespielten Karte.

## Die besonderen Sonderkarten

Die drei Sonderkarten **Krimsu**, **Sandfox** und **Emilia & Tim** verfügen nicht über spezielle Regeln. Ihr könnt sie einfach als nettes Beiwerk betrachten oder euch selbst Regeln dafür ausdenken.

Schickt diese Ideen an [info@krimsu.de](mailto:info@krimsu.de). Die besten Ideen werden wir auf unserer Website <http://www.krimsu.de> verewigen.

München und Ratingen, den 26.08.2018

*Krimsu und Sandfox*

Mit grossem Dank an

*Thorsten Kettermann*  
Illustrationen + Kartengestaltung

**Auch Danke für die tolle Zusammenarbeit in den letzten 15 Jahren. Wir freuen uns schon auf die zukünftigen Projekte...**