

Gouda Ganoven

für 3-6 Spieler, ab 10 Jahren

Spielmaterial



55 Spielkarten

40 Waffen
4 Rattenfallen
2 Käsekarten



3x3 Aktionskarten

24 Zimmerkarten

6 Kinderzimmer
6 Badezimmer
6 Schlafzimmer
6 Keller



25 Ratten-Chips

5 Käsestücke

1 Spielanleitung

1 Spielplan (Haus)

1 Startspielerstein (König)



Spielidee

Setzt euch gegen eure Käse-Kontrahenten durch und schnappt euch jede Runde ein Stück Gouda. Bedient euch an 40 unterschiedlichen Waffen, legt Fallen oder nutzt Aktionskarten. Am Ende gewinnt der einzig wahre Gouda Ganove.

Spielvorbereitung

Der Grundriss des Hauses mit den 4 Zimmern wird in die Spielmitte gelegt. Jeder Spieler erhält 4 Zimmerkarten (Badezimmer, Schlafzimmer, Keller, Kinderzimmer), die er verdeckt in die Hand nimmt. Die Rattenchips werden als kleiner Haufen neben das Haus gesetzt.

Zusätzlich werden die Käseecken neben dem Haus platziert, und zwar ein Stück weniger als aktive Spieler (also bei 4 Spielern nur 3 Käsestücke!). Die restlichen Zimmerkarten und Käseecken werden nicht mehr benötigt und können zurück in die Schachtel gelegt werden. Die Spielkarten werden gemischt und verdeckt als Stapel neben das Haus gelegt. Startspieler ist der jüngste Teilnehmer. Dieser erhält den Startspielerstein.

Spielablauf

Jede Runde besteht aus 7 Phasen, die jeweils vom Startspieler begonnen werden, und - ab Phase 2 - im Uhrzeigersinn verlaufen.

1. Phase: Es regnet Käse.

Der Startspieler nimmt sich die Käsestücke und lässt sie mittig auf das Haus fallen. Je nachdem, welchen Zimmern die Käsestücke nun am nächsten liegen, werden diese nun deutlich den entsprechenden Zimmern zugeordnet. Dadurch können einige Zimmer auch mehrere Käsestücke enthalten. Um diese Käsestücke wird sich jetzt gestritten!

2. Phase: Ausrüstung organisieren.

Jeder Spieler zieht jetzt 3 Karten vom Stapel. In der ersten Runde hält somit jeder Spieler 7 Karten verdeckt auf der Hand: 4 Zimmerkarten und 3 Spielkarten.

Achtung: in allen folgenden Runden werden nur noch 2 Karten gezogen.

3. Phase: Ins Haus schleichen (geheim).

Nun sollte sich jeder Spieler 2 Dinge überlegen:

1. In welches Zimmer sollte man gehen?
2. Gibt man seiner Ratte gleich eine umfangreiche **Ausrüstung** mit?
Jeder Spieler darf seine Ratte **beliebig** damit bestücken, je nachdem ob er solche Karten auf der Hand hält bzw. gerade gezogen hat.

Ausrüstungskarten sind:

- a) **Waffen.** Es gibt insgesamt 40 verschiedene Waffen, mit Zahlen von 1 bis 20.
Die Zahl steht für die Kampfstärke. Jede Ratte darf auch mehrere Waffen gleichzeitig nutzen, dadurch sind Waffenstärken von über 20 möglich.
Falls der Käse in einem Zimmer nicht ausreicht, erhalten nur die Stärksten den Zuschlag.
- b) **Rattenfallen.** Es gibt 4 Rattenfallen. Diese können Ratten verletzen und ihnen später 10 Stärkepunkte abziehen.
Die Rattenfallen können nur in dieser Phase eingesetzt werden. Die Auswirkungen der Rattenfallen werden in der nächsten Phase erklärt.
- c) **Käsekarten.** Diese Karte zählt als zusätzlicher Käse. Wird diese Karte ausgespielt, so befindet sich in dem gewählten Raum ein weiterer Käse. Man bringt ihn also mit ins Zimmer. Es gibt insgesamt 2 Käsekarten.

Jetzt wird die auserwählte Zimmerkarte zusammen mit den gewählten Ausrüstungskarten nebeneinander **verdeckt** abgelegt.

In jeder Runde können somit entweder nur 1 Karte (=Zimmerkarte) oder auch mehrere Karten (= Zimmerkarte + Ausrüstungskarten) vor jedem Spieler liegen. Dabei sollte man nicht preisgeben, welche dieser Karten die Zimmerkarte ist.

Achtung: Aktionskarten könnt ihr erst in der 5.Phase ausspielen.

4. Phase: Spionage.

Beginnend beim Startspieler muss jeder Spieler **eine** verdeckte Karte eines **beliebigen** Mitspielers umdrehen, sodass diese für alle sichtbar ist und aufgedeckt liegen bleibt. Dabei darf man auch Mitspieler ausspionieren, von denen bereits Karten aufgedeckt wurden.



Autsch! Genau in dieser Phase entfalten die Rattenfallen ihre Wirkung. Falls nun jemand eine Falle aufdecken sollte, so schwächt ihn diese um 10 Stärkepunkte. Die Rattenfalle wird nun offen vor den geschwächten Spieler gelegt und bleibt dort bis zum Ende der Runde. Nicht-aufgedeckte Rattenfallen haben keinerlei Wirkung.

5. Phase: Verstärkung (offen).

Falls man noch Karten auf der Hand hält und unzufrieden mit seiner Situation ist, darf jeder Spieler **eine** weitere Karte aus seiner Hand nachlegen, dieses Mal aber **offen**. Dies kann wieder **eine** Waffe, **eine** Käsekarte oder auch **eine** der drei möglichen Aktionskarten sein (mit roten Ausrufezeichen), die erst in dieser Phase ins Spiel kommen:



Zugenagelt. Diese Karte beendet die Runde vorzeitig. Jetzt dürfen nachfolgende Spieler keine weitere Karte ablegen, obwohl sie dies vielleicht gerne getan hätten.



Gouda Ganove. Diese Karte erlaubt es, eines der ausgelegten Käsestücke zu verschieben, also von einem Zimmer in ein anderes Zimmer (dies gilt nicht für die Käse**karte**).



Rattenloch. Mit dieser Karte kann das Zimmer **mitsamt Ausrüstung** wieder gewechselt werden. Dazu legt man zusätzlich zur Aktionskarte eine weitere Zimmerkarte offen ab, die zuvor gelegte Zimmerkarte wird ungültig.

6. Phase: Kampf um den Käse.

Ab jetzt sind die Ratten ganz auf sich allein gestellt. Wer nun leckeren Gouda an sich reißt, oder welche Ratte leer ausgeht, entscheidet sich jetzt!
Beginnend beim Startspieler werden jetzt alle übrigen verdeckten Karten umgedreht. Dadurch wird die gesamte Konstellation endlich sichtbar.
(Rattenfallen, die jetzt erst umgedreht werden, sind wirkungslos!).

Nun gibt es pro Zimmer 2 Möglichkeiten:

a) Es gibt zu viele Ratten.

Interessant sind jetzt die Zimmer, in denen der Käse nicht ausreicht. Hier entscheidet nun die **Waffenstärke** der beteiligten Ratten über Sieg oder Niederlage.

Beispiel 1:

Im Badezimmer sind 3 Ratten, aber nur 2 Käsestücke.

Ratte A hat eine Waffe der Stärke 15.	= 15
Ratte B hat eine 19 und eine 7.	= 26
Ratte C hat eine 17 und eine 6, ist jedoch in eine Falle getreten (-10).	= 13

► Ratte A und B gewinnen. Ratte C verliert.

Beispiel 2:

Im Keller haben sich 2 Ratten versammelt. Leider liegt kein Käse mehr da, einer der beiden hat aber noch zusätzlich eine Käsekarte mitgebracht.

Ratte A hat eine 10 und eine Käsekarte.	= 10
Ratte B hat eine 18 und eine 7.	= 25

► Ratte B gewinnt. Ratte A geht leer aus, obwohl sie ein Extra-Käsestück mitgebracht hat. Ratte B „klaut“ Ratte A ihren Käse, aufgrund der höheren Kampfkraft.

Sonderfall: Bei Gleichstand gewinnt die Ratte mit der stärksten Waffe, also **16** und 5 (=21) gewinnt gegen **15** und 6 (=21). Sollte der Fall eintreten, dass auch die Waffen genau gleich sind (10 gegen 10), so wird ausnahmsweise freundschaftlich geteilt.

b) Es gibt genug Nahrung.

Im jeweiligen Zimmer gibt es genau so viel Käse oder sogar mehr Käse, als Ratten. Somit gibt es genug Käse für alle. Jeder darf **ein** Käsestück ergaunern, die Waffenstärke der einzelnen Ratten ist unwichtig.

Beispiel 3:

Im Kinderzimmer sind 2 Ratten und 1 Käsestück.

► Da eine der Ratten aber eine Käsekarte dabei hat, gibt es insgesamt 2x Käse. Also erhalten beide Nagetiere einen Käse.

7. Phase: Spuren beseitigen.

Alle Spieler, die einen Käse ergaunern konnten, erhalten zur Belohnung einen Rattenchip. Die Käseecken kehren zurück auf den Spielplan. Vor der nächsten Runde müssen folgende Aktionen durchgeführt werden:

- Alle ausgespielten Karten werden offen als Ablagestapel neben den verdeckten Kartenstapel gelegt.
- Benutzte **Zimmerkarten** werden zurück auf die Hand genommen.
- Ungenutzte Karten verbleiben in der Hand und können somit in nachfolgenden Runden eingesetzt werden.
- Der Startspielerstein wird im Uhrzeigersinn weitergegeben.
- Eine neue Runde kann beginnen (Es regnet Käse!).

Verlauf und Ende des Spiels

Runde für Runde vergrößert jeder Spieler seine Rattenbande. Es siegt der Spieler, der als erstes 5 Ratten um sich gescharrt hat. Falls mehrere Spieler gleichzeitig die 5. Ratte erhalten, so spielen diese Spieler noch **eine weitere Runde** um ein **einziges** Stück Käse. **Käsekarten** dürfen nicht mehr eingesetzt werden.

Wenn der Kartenstapel zwischendurch aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel neu gemischt und als neuer Kartenstapel neben das Spielfeld gesetzt.

Spielvarianten

Spielzeit verlängern: Spielt einfach mit 1 Käse weniger (z.B. 4 Käse bei 6 Spielern).

Last-Rat-Standing: In dieser Variante erhält jeder Spieler zu Beginn 3 Ratten-Chips. Dies sind die Leben der Spieler. Diejenigen, die in einer Runde **keinen Käse** erhalten, **verlieren** ein Rattenleben. Sobald ein Spieler ausscheidet, wird eine Käsecke aus dem Spiel genommen, damit weiterhin eine Käseknappheit herrscht. Für die übrigen Spieler geht es weiter, bis nur noch 1 Spieler übrig ist. Er ist der neue König der Gouda Ganoven!