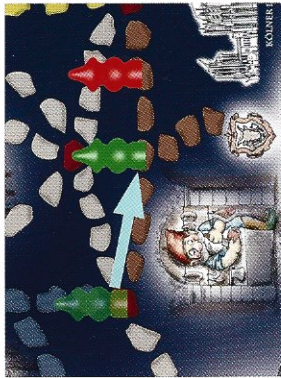




Tunnelkarte

Diese Aktionskarte kann zu Beginn eines Zuges gespielt werden. Sie erlaubt, dem Spieler statt zu würfeln zu einem Tunnelfeld seiner Wahl vorzurücken.



Aktivierung des Nachtwächters



Beispiel bei Erreichen eines Tunnelfelds



Spielende

Sobald der erste Spieler Zimmermann, Bäcker, Küfer, Fleischer und auch den Schneider aufgesucht hat, übernimmt er die Rolle von Schneiders Weib. Er nimmt die Erbsenkarten und mischt diese gut durch. Ab jetzt zieht der Spieler nach jedem Zug verdeckt eine der vier Erbsenkarten. Wird die Karte „Schneiders Weib schlafend“ gezogen, geht das Spiel weiter und die Karte wird wieder zu den anderen Erbsenkarten gemischt.

Es gibt zwei Möglichkeiten das Spiel zu beenden:

1. Wenn ein Spieler die Karte „Schneiders Weib suchend“ zieht, auf der die Heinzelmännchen ausrutschen und entdeckt werden, ist das Spiel zu Ende.
2. Alle Spieler haben den Schneider erreicht und es gibt keine weiteren Karten, die gesammelt werden können.

Gewonnen hat, wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat. Bei gleich hohem Punktestand gewinnt der Spieler, der zuerst beim Schneider angekommen ist.

Variante mit drei Spielern

Die Variante mit drei Spielern unterscheidet sich nur geringfügig. Zum einen werden bei allen Handwerksbetrieben die Punktekarten mit einem Punkt aus dem Spiel entfernt. Zum anderen beginnt der Spieler dessen Startpunkt zwischen denen der anderen Spieler ist, da jener einen Startnachteil hat.

Viel Spaß beim Spielen!



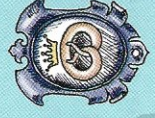
Historischer Hintergrund

Der alte Traum des Menschen, von der Mühsal des Arbeitsalltags befreit zu werden, ist Grundlage der Heinzelmännchensage. Die scheuen Wesen erledigen über Nacht alle Arbeit und bescheren den Kölnern ein bequemes Leben. Kommt man ihnen, wie in Köln geschehen, auf die Spur, stellen sie ihr Tun ein und seitdem müssen die Menschen in Köln genauso hart arbeiten wie überall sonst.

Dennoch haben die Kölner den Heinzelmännchen ein Denkmal gesetzt, sicher auch in der Hoffnung, die gute alte Zeit könnte wiederkommen.

Das Spiel knüpft an die Geschichte der Heinzelmännchen an, der Spielplan orientiert sich am historischen Köln im 19. Jahrhundert, als die Geschichte von August Kopisch erstmals dokumentiert wurde.

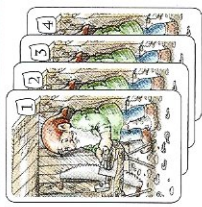
Gespielt wird mit den Heinzelmännchen, die die Veedel des alten Köln durchstreifen. Sie wollen bei ihrem Treiben in Ruhe gelassen werden. Im Spiel sind sie dabei nicht nur durch des Schneiders Weib Neugier bedroht, sondern auch vom Nachtwächter, der seine Runden durch die Kölner Veedel dreht.



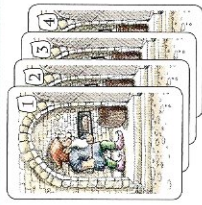
Spielinhalt

1 Würfel, je 1 Heintzelmännchen-Spielfigur rot, gelb, grün und blau, 1 Spielplan, 36 Karten

Je vier Punktekarten



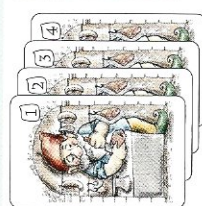
Zimmermann



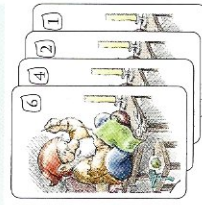
Bäcker



Küfer



Fleischer



Schneider



Nachtwächter



Zweimal Würfeln



Tunnel



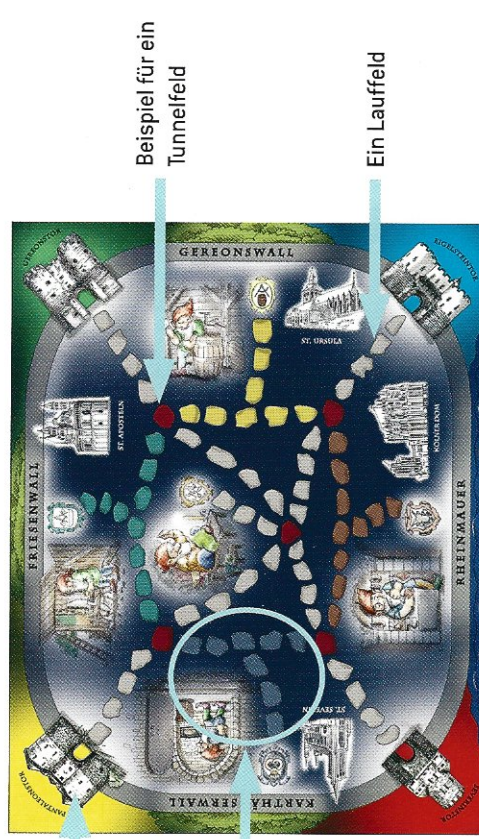
Schneiders Weib schlafend



Schneiders Weib suchend

Je eine Aktionskarte pro Spieler

Vier Erbsenkarten



Startfeld des gelben Heintzelmännchens

Beispiel für ein Tunnelfeld

Ein Veedel

Ein Lauffeld

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler wählt ein Heintzelmännchen und stellt es auf das Startfeld mit der entsprechenden Farbe. Die Punktekarten werden aufsteigend neben dem passenden Handwerksbetrieb außerhalb des Spielplans abgelegt. Die Karte mit der niedrigsten Punktezahl liegt jeweils oben und die mit der Höchsten unten (Abbildungen s. oben).

Achtung! Ausgenommen sind die Schneiderkarten. Hier werden die Punktekarten absteigend gelegt. Platziert werden sie unter dem Kölner Dom.

Die Erbsenkarten werden verdeckt neben den Spielplan gelegt. Jeder Mitspieler erhält je eine Nachtwächter-, eine Tunnel- und eine Zweimal-Würfeln-Karte (Abbildungen s. oben).

Spielziel

Gewonnen hat, wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat. Um Punkte zu sammeln, muss man zunächst die Handwerksbetriebe der äußeren Veedel jeweils einmal besuchen. Dort erhält man je eine Karte. Erst wenn der Spieler alle Handwerksbetriebe in den äußeren Veedeln besucht hat, kann er zum Schneider gehen und hier Punkte sammeln.

Spielablauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Zu Beginn jedes Spielzugs wird gewürfelt. Die Augenzahl gibt an, wie weit der Spieler ziehen muss. Die Richtung ist frei wählbar.

Achtung! Ausgenommen davon sind die Zweimal-Würfeln-Karte und die Tunnelkarte. Die Zweimal-Würfeln-Karte wird vor dem Würfeln ausgespielt, die Tunnelkarte als Alternative zum Würfeln.

Bei Einzug in ein neues Veedel, in dem sich bereits andere Heintzelmännchen befinden, wird der Nachtwächter alarmiert. In diesem Fall müssen alle Spieler in diesem Veedel würfeln. Der Spieler mit der niedrigsten Augenzahl wird vom Nachtwächter aufgeschreckt und muss zu seinem Startpunkt zurückkehren. Bei gleichen Augenzahlen müssen die betroffenen Spieler noch einmal würfeln.

Achtung! Die Nachtwächterkarte schützt vor dem Eingreifen des Nachtwächters. Außerdem dürfen sich alle Heintzelmännchen beim Schneider versammeln, da der Nachtwächter nur die äußeren Veedel abgeht.

Bei Einzug in einen der Handwerksbetriebe wird die oberste Punktekarte von dem entsprechenden Stapel gezogen. Bei Zimmermann, Bäcker, Küfer und Fleischer erhält jeweils der erste Spieler die Karte mit einem Punkt, der zweite Spieler die Karte mit zwei Punkten usw. Beim Schneider ist dies dagegen umgekehrt: Der erste Spieler erhält sechs Punkte, der Zweite vier Punkte, der Dritte zwei Punkte und der Vierte einen Punkt.

Achtung! Alle Handwerksbetriebe (auch der Schneider) müssen nicht mit genauem Zugwert erreicht werden. Überflüssige Zugpunkte verfallen.

Die roten Felder auf dem Spielplan sind Tunnelfelder: Erreicht ein Spieler mit seiner Würfelzahl genau ein Tunnelfeld, kann er auf ein beliebiges anderes Tunnelfeld springen. Sein Zug ist damit beendet.

Erläuterung der Aktionskarten

Nachtwächterkarte

Wenn verschiedene Spieler im selben Veedel aufeinander treffen, müssen sie gegeneinander würfeln. Der Spieler mit der geringeren Augenzahl muss auf seinen Startpunkt zurückkehren. Setzt er die Nachtwächterkarte ein, kann er auf seinem Feld verweilen.

Zweimal-Würfeln-Karte

Ein Spieler kann zu Beginn seines Zuges die Zweimal-Würfeln-Karte ausspielen. Jetzt hat er das Recht zweimal hintereinander zu würfeln. Wenn er nach dem ersten Wurf in ein Veedel gelangt, in dem sich bereits Mitspieler befindet, wird der Nachtwächter ausnahmsweise nicht aktiv.

Erst nach dem zweiten Wurf wird die Nachtwächtersituation ermittelt. Wenn ein Spieler bereits nach dem ersten Wurf in einen Handwerksbetrieb gelangt, kann er die zweite Würfelmöglichkeit nutzen um wieder herauszukommen. Wenn ein Spieler nach dem ersten Wurf einen Tunnel nimmt, kann er danach noch einmal würfeln.

