



Ein Würfelspiel von Henning Poehl

Die Ratten im Gemäuer

nach einer Geschichte von H.P. Lovecraft

Ein Spiel für 3-6 Personen ab 12 Jahren.

Spieldauer: etwa 5 Minuten pro Person

Hinweis: Mit einem weiteren Spiel kombiniert, kann es auch mit bis zu 12 Personen gespielt werden.

1. Hintergrund

Dieses Spiel basiert auf der gleichnamigen Erzählung von H.P. Lovecraft. In der Geschichte verliert der Protagonist nach und nach den Verstand, weil er Ratten im Mauerwerk eines alten Gebäudes zu hören glaubt (dieser Teil der Geschichte macht den wesentlichen Aspekt dieses Spiels aus). Am Ende der Geschichte führen die imaginären Ratten den Protagonisten in eine bizarre Höhle voller angenagter Gebeine. Hier verliert er vollkommen den Verstand und fällt über einen Gefährten her (dieser Schluss der Geschichte kann unter bestimmten Bedingungen im Spiel eintreten).

2. Spielmaterial

- 1 Würfelbecher - Das Gemäuer
- 2 Aufkleber (Mauerwerkmotiv)
- 1 Bierdeckel
- 5 schwarze Holzwürfel – Jeder Würfel zeigt auf einer Seite 1 Ratte und einer anderen Seite 2 Ratten, die restlichen vier Seiten sind blank.
- 1 Würfelbeutel
- 30 Plastikgehirne - Der Verstand
- 6 doppelseitige Übersichtsblätter (mit Seite A und B)



Wegen verschluckbarer Kleinteile nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

3. Vor dem ersten Spiel



Klebe die Aufkleber, auf die Seiten des Würfelbechers.
Der Würfelbecher ist das Gemäuer.

4. Spielaufbau

Abhängig von der Spieleranzahl bekommt jeder Spieler eine bestimmte Zahl Gehirne, die er vor sich auslegt:

- Bei 3 Spielern: 8 Gehirne
- Bei 4 Spielern: 7 Gehirne
- Bei 5 Spielern: 6 Gehirne
- Bei 6 Spielern: 5 Gehirne



Die übrigen Gehirne kommen aus dem Spiel.

Die Anzahl der Gehirne, die ein Spieler vor sich ausliegen hat, ist Ausdruck für die Gesundheit seines Verstandes.

Jeder Spieler bekommt eine Auswertungübersicht.

Der Würfelbecher, der Bierdeckel und die Würfel werden in die Tischmitte gelegt.

5. Festlegen des Startspielers

Der Spieler mit dem irrsten Blick beginnt und erhält den Würfelbecher. Gucken alle Spieler gleich irre, kann man den Startspieler auch auswürfeln. Dazu werfen alle Spieler reihum die 5 Würfel. Der Spieler mit den meisten Ratten beginnt. Haben mehrere Spieler die meisten, dann würfeln diese noch einmal usw.

6. Spielablauf

Der wesentliche Ablauf ist auf dem Spielübersichtsblatt zusammengefasst und für den „normalen“ Spielablauf wird kein weiteres Wissen benötigt. Es gibt jedoch verschiedene Sonderfälle, die in der Übersicht nicht dargestellt sind.

Diese Sonderfälle sind hier in der Regel ausführlich beschrieben. Es wird empfohlen, beim ersten Lesen der Regel diese Sonderfälle (graue Textkästen) zu ignorieren und erst zu lesen, wenn man mal im Spiel nicht weiter weiß.

a) Die Runde beginnt

Der Spieler, der beginnt, ist der erste **Geber** der Runde. Er legt einen Würfel in den Würfelbecher und verschließt den Becher mit der Seite des Bierdeckels, welche die Katzen zeigt.

b) Untersuchung des Gemäuers

Um das Gemäuer zu untersuchen, schüttelt der **Geber** den Würfelbecher kräftig und dreht ihn so, dass die Würfel auf dem Bierdeckel zu liegen kommen.

(Anmerkung: Im Spielverlauf können 1 bis 5 Würfel im Becher sein. In der Spielregel wird der Einfachheit halber immer Plural verwendet, auch wenn sich nur ein Würfel im Becher befindet.)

Der **Geber** kann, bevor er den Würfelbecher weitergibt, allein unter dem Becher nachsehen, was auf dem Würfeln zu sehen ist.

Hinweis: Liegen beim Nachschauen Würfel übereinander, darf der Spieler den Wurf wiederholen und anschließend erneut nachschauen

(solange bis alle Würfel nebeneinander liegen).

Er muss dies ansagen.

Die Mitspieler können ein Vorzeigen der übereinanderliegenden Würfel fordern.

Dann gibt er den Würfelbecher an den nächsten Spieler (den **Empfänger**) weiter.

Der **Geber** kann nach dem Gucken und vor der **Übergabe** auch noch einmal würfeln. Er darf dann aber nicht noch einmal unter das Gemäuer schauen und muss „blind“ eine Ansage über die Anzahl der Ratten machen.

*Sonderfall 1.1: Hat der **vorherige Geber** behauptet, dass 10 Ratten im Gemäuer sind, dann kann der **aktuelle Geber** die Anzahl nicht mehr erhöhen. Er dreht nun stattdessen den Bierdeckel um und sagt: „Die Ratten haben uns in ein unheimliches Gewölbe geführt“. Der Bierdeckel liegt jetzt so, dass die 5 Würfel beim nächsten Wurf auf der Seite mit dem **Schädel** zum Liegen kommen.*

c) Die Übergabe

Bei der Übergabe ist darauf zu achten, dass die Würfel im Becher sich nicht bewegen. Der **Geber** teilt dem **Empfänger** mit, wie viele Ratten er im Gemäuer vermutet.

Der **Geber** darf bei der **Übergabe** nach Belieben lügen.

Der Geber kann zwei unterschiedliche Ansagen machen:

I. Es sind keine Ratten im Gemäuer.

Dies kann ein **Geber** nur zu Beginn einer Runde ansagen oder der **vorherige Geber** ebenfalls keine Ratten im Gemäuer angesagt hat.

Auf **Seite A** des *Übersichtblattes* sind die verschiedenen Möglichkeiten, die folgen können, dargestellt.

II. Es sind mindestens "X" Ratten im Gemäuer.

Der **Geber** muss in diesem Fall für „X“ immer eine beliebige konkrete Anzahl an Ratten nennen.

(Hinweis: Auf einem Würfel können maximal 2 Ratten sein.)

Auf **Seite B** des *Übersichtblattes* sind die meisten Möglichkeiten, die in diesem Fall folgen können dargestellt.

Beachte:

- Der **Geber**, der innerhalb einer Runde zum ersten Mal behauptet, dass sich Ratten im Gemäuer befinden, verliert sofort einen Verstand, der in die Tischmitte gelegt wird.
- Waren in derselben Runde bei der **vorherigen Übernahme** bereits Ratten im Gemäuer, dann gibt es zwei Möglichkeiten:
 1. Der **Geber** muss die Anzahl der Ratten, die er ansagt, mindestens um 1 erhöhen (gegenüber der Ansage des **vorherigen Gebers**), wenn er vorher eine **Untersuchung des Gemäuers** durchgeführt hat.

*Sonderfall 1.2: Hat der Geber bei der **Untersuchung des Gemäuers** den Bierdeckel auf die **Schädelseite** gedreht, so darf er eine beliebige Anzahl von Ratten angeben (aber nicht Null).*

2. Hat der **Geber** keine **Untersuchung des Gemäuers** durchgeführt, muss er mindestens die gleiche Anzahl Ratten wie der **vorherige Geber** ansagen (er kann auch mehr ansagen).

*Sonderfall 2: Hat der **Geber** die angesagte Anzahl selbst in derselben Runde zuvor schon mal als **Geber** weitergegeben, so darf er diese nicht noch einmal ansagen, sondern muss sie um mindestens 1 erhöhen.*

***Beispiel:** Paul sagt es sind mindestens 3 Ratten im Gemäuer. Alle anderen Mitspieler glauben das und geben das Gemäuer ohne es zu untersuchen weiter, indem Sie sagen: "Ja, es sind deutlich mindestens 3 Ratten im Gemäuer zu hören!"*

Dann muss Paul, wenn er wieder dran ist und das Gemäuer nicht erneut untersuchen will sagen: "Nun sind sogar mindestens 4 Ratten im Gemäuer zu vernehmen."

d) Die Übernahme

Bei der Übernahme des Würfelbeckers kommt es darauf an, ob der **Empfänger** dem **Geber** die Ansage glaubt oder nicht.

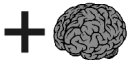
Grundsätzlich werden zwei Fälle unterschieden:

I. Der Empfänger glaubt dem Geber.

Die genauen Folgen sind auf dem *Übersichtsblatt* dargestellt.
Die Runde geht weiter (siehe „e“).

II. Der Empfänger glaubt dem Geber nicht.

Der **Empfänger** wirft nun einen Blick ins Gemäuer und deckt den Wurf des Gebers auf.



Ein Blick ins Gemäuer führt immer dazu, dass der Spieler, der Recht hat, einen Verstand gewinnt (*es ist beruhigend, wenn die Dinge so sind wie man glaubt*),



während der Spieler, der nicht Recht hat, ein bis zwei Verstand verliert (*es ist beunruhigend, wenn die Dinge nicht so sind wie man glaubt*).

Die genauen Folgen sind auf dem *Übersichtsblatt* dargestellt.
Die Runde ist hiermit beendet (siehe „f“).

*Sonderfall 1.3.1: Liegen die Würfel auf der Bierdeckelseite mit dem **Schädel**, dann ist das gesamte Spiel nun beendet. Der Spieler, der dabei mindestens einen Verstand verlieren würde, verliert nicht nur diesen, sondern sämtlichen Verstand, den er noch besitzt, und „tötet“ zudem noch in seinem Wahn einen Mitspieler seiner Wahl.*

e) Die Runde geht weiter

Es gibt zwei Möglichkeiten (siehe auch das *Übersichtsblatt*):

I. Der **Geber** gibt das, was er vom **vorherigen Geber** bekommen hat, unverändert weiter.

Achtung: Dies ist nur möglich, wenn Ratten im Gemäuer sind!
Der **Geber** darf hierbei das Gemäuer nicht selbst untersuchen.
Das Spiel wird bei einer erneuten **Übergabe** fortgesetzt (siehe „c“).

II. Der **Geber** erhöht die Rattengefahr

Achtung: Dies ist nur möglich, wenn keine 5 Würfel im Gemäuer sind!



Der **Geber** fügt einen weiteren Würfel dem Gemäuer hinzu. Dazu dreht er den Becher so herum, dass der Bierdeckel nach oben zeigt, öffnet ihn und tut einen Würfel hinein.

Achtung: Ein Spieler darf sich nie die Würfel ansehen, die er zuvor von einem anderen verdeckt akzeptiert hat!

Sind bereits alle 5 Würfel im Becher, entfällt das Hinzufügen eines weiteren Würfels.

Unabhängig davon, ob ein Würfel hinzugefügt werden konnte oder nicht, wird das Spiel jetzt mit einer erneuten

Untersuchung des Gemäuers fortgesetzt (siehe „b“).

f) Die Runde ist beendet

Es muss geprüft werden, ob nicht die Endbedingungen eingetreten sind (siehe unten). Sind sie nicht eingetreten, wird mit einer neuen Runde (siehe „a“) begonnen.

Neuer Startspieler ist der Spieler, der zuletzt etwas von seinem Verstand verloren hat.

7. Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinen kompletten Verstand verloren hat.

Sonderfall 1.3.2: Verliert ein Spieler seinen Verstand, während der Bierdeckel auf der Schädelseite liegt, so darf er noch einen Mitspieler seiner Wahl „töten“.

8. Gewinner:

Der „lebende“ Spieler, der am Ende den meisten Verstand besitzt (Gehirne vor sich ausliegen hat), hat gewonnen. Sind das mehrere Spieler, so haben sie gemeinsam gewonnen.

9. Tipp:

Das Spiel gewinnt stark an (unheimlicher) Atmosphäre, wenn man den Wahnsinn zelebriert, indem man z.B. bei der Übergabe mit bedrückter Stimme sagt: *„Also ich weiß, wie unglaublich sich das anhört, aber da ist auf jeden Fall eine Ratte in diesem Mauerwerk es könnten aber auch deutlich mehr sein!“*

10. Erläuterung der Symbole auf dem Übersichtsblatt



Füge zum Gemäuer 1 Würfel hinzu, wenn weniger als 5 Würfel im Gemäuer sind.



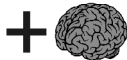
Der Betroffene verliert 1 Verstand, wenn der Bierdeckel die Katzen zeigt.

Sonderfall 1.3.3: *Er verliert allen Verstand, wenn der Bierdeckel den **Schädel** zeigt.*



Der Betroffene verliert 2 Verstand, wenn der Bierdeckel die Katzen zeigt. Wenn er nur noch einen Verstand besitzt, so verliert er diesen.

Sonderfall 1.3.3: *Er verliert allen Verstand, wenn der Bierdeckel den **Schädel** zeigt.*



Der Betroffene gewinnt 1 Verstand hinzu.



Keine Ratten im Gemäuer.



Ratten im Gemäuer.

11. Merksätze zur Hilfe:

- Der **Geber** gewinnt immer einen Verstand, wenn der **Empfänger** eine wahre Aussage nicht glaubt.
- Der **Empfänger** gewinnt immer einen Verstand, wenn er eine falsche Aussage aufdeckt.
- Einem **Geber**, dem man glaubt, dass Ratten im Gemäuer sind, gewinnt immer einen Verstand.
- Ein **Empfänger**, der glaubt, dass Ratten im Gemäuer sind, verliert immer einen Verstand.

12. Impressum:



© Copyright: Sphinx Spiele 2013

Illustrationen: Markus Bülow
Autor: Henning Poehl

Sphinx Spieleverlag
Bachstr. 44, 69221 Dossenheim
www.sphinx-spieleverlag.de



Vertrieb: Spiel direkt eG
www.spiel-direkt.eu