



Für 2 bis 5 Todesmutige ab 10 Jahren

RIP

BIETEN – BLUFFEN – BEUTE MACHEN

GEL - SPIELREGEL - SPIELR



Na endlich! Danke, dass ihr die Box geöffnet habt. Ich brauchte dringend etwas Luft: Hier drin roch es schon ein bisschen muffig.

Übrigens, ich bin Fanette und betreibe diese Kneipe. Und um ehrlich zu sein, bei euch todgeweihten Schnapsdrosseln, die sich hier jede Nacht herumtreiben, wundert es mich kaum, dass es nicht gerade nach Rosen duftet. Es war schwierig, herauszufinden, was ihr den ganzen Tag so macht, aber jetzt weiß ich es: Ihr räumt Wohnungen aus, in denen jemand gestorben ist und schon eine Weile auf dem Boden verwest. Dann verkauft ihr eure Beute bei Auktionen ...

Ein Vögelchen hat mir gezwitschert, dass ihr morgen zu einem ziemlich noblen Ort fahrt, an dem eine arme Frau von ihrem Mann umgebracht wurde. Ein Jäger, der wohl zu viel an seinem Gewehr herumspielt hat.

Komische Sache ... Hat er sie mit einem Tier verwechselt oder war es Absicht? Immerhin steckt dann eine Kugel weniger im Kopf eines Rehs oder Wildschweins, wollte ich sagen, aber anscheinend hat er auch seinen Hund abgeknallt!

Das Ziel: Wer am meisten erbeutet, gewinnt!

Ich weiß, dass ihr nicht anders könnt: Ihr müsst einfach alles mitnehmen, worauf ihr scharf seid. Trickst die anderen aus, um die besten Sachen abzugreifen ...

Eure Ausrüstung: Das werdet ihr brauchen.



Ich bin Dédé. Und Dédé ist kein Habenicht. Dédé ist zuständig für die ganze Ausrüstung. Also bringt bloß nicht die Ordnung in Dédés Lager durcheinander. Hey Fanette ... Sag's ihnen, Schätzchen!



- 65 rechteckige Zahlkarten:
(je 13 in 5 Farben)
- 10 Karten im Wert von 1 bis 10
 - 3 Fliegenkarten im Wert von 0

*Der alte Dédé hat recht.
Das hier braucht ihr ...*



Rückseite



Vorderseite



 19 quadratische Hauskarten:
- 15 Objektkarten im Wert von 1 bis 15
+ 4 Spezialkarten: 3 Strafkarten
und das Schlüsselloch



Rückseite Hauskarte



Lasst die **Mörder-Charakterkarte**, die Hauskarten mit der **Frauenleiche** und dem **Schlüsselloch** vorerst in der Box. Diese kommen nur in den Profivarianten zum Einsatz (siehe Seite 14 und 15).

Die positiven Werte, die auf Rot gedruckt sind, spielen nur in den 2 Profivarianten eine Rolle.

+





Rückseite Charakterkarte



7 quadratische
Charakterkarten:
- 6 Langfinger
+ 1 Mörder



+



Spielaufbau: Ihr kommt am Tatort an.

Ihr zieht eure schäbigen Reinigungsoverall an und betretet das Haus, das trotz des beindruckend schlechten Geschmacks seiner Besitzer vollgestopft ist mit Dingen, die eure flinken Finger zucken lassen! Das überrascht mich nicht: Auch euer Geschmack ist etwas zweifelhaft.

Ihr bereitet einen Nachziehstapel aus verdeckten und offenen **Hauskarten** vor: Mischt die 15 Hauskarten, nehmt dann **8 davon offen und 7 verdeckt** und bildet daraus einen Stapel. Die Karten **Mordwaffe (-5)** und **Toter Hund (-10)** kommen **verdeckt** hinzu. Mischt den Stapel aus nun 17 Karten wieder und legt ihn auf den Tisch. Zieht die **obersten 3 Karten** (ohne sie umzudrehen!) und legt sie in der Tischmitte aus: Das sind die ersten 3 Objekte, die ihr abzugreifen versucht! Da der Strom abgestellt wurde, könnt ihr im Dunkeln nicht alles sehen, deshalb sind einige Objekte verdeckt!

Mischt die **Charakterkarten verdeckt** und teilt an jede Person eine aus. Seht euch eure Karte heimlich an. Niemand soll wissen, wer ihr seid. Schließlich könnt ihr keinem trauen und bevorzugt Objekte mit bestimmten Werten (je nach Charakter). Außerdem wählt ihr jeweils eine Farbe und nehmt die entsprechenden **Zahlkarten**. Mischt diese und legt sie verdeckt vor euch auf einen Stapel. Dann zieht ihr die **obersten 3 Karten** auf eure behandschuhte Hand. (Bei den gruseligen Kreaturen auf den Karten sind Handschuhe ein absolutes Muss.)

Lasst die **Frauenleiche**, den **Mörder** und das **Schlüsselloch** vorerst in der Box.

Beispiel gefällig? Damit ihr wisst, was Sache ist ...



Diese beiden Karten sind immer verdeckt.



Spielablauf: So macht ihr Beute!

Wer den finstersten Blick drauf hat, darf beginnen und sorgt damit gleich für die perfekte Atmosphäre. Ihr spielt im Uhrzeigersinn.

Bist du an der Reihe, spielst du aus deiner Hand eine der 3 Zahlkarten und legst diese neben eine Hauskarte. Auch wenn deine Aktion absolut illegal ist, musst du trotzdem ein paar Regeln beachten:

- Die Zahlkarten kannst du verdeckt oder offen (je nachdem, wie auffällig du dich verhalten willst) an eine der 4 Seiten einer Hauskarte anlegen.
- Gibt es bereits eine oder mehrere Zahlkarten an einer Hauskarte, legst du die neue Zahlkarte **direkt neben eine schon ausliegende Karte** und zwar **mit der jeweils anderen Seite** (verdeckt bzw. offen). Schließlich ist es besser, nur jedes zweite Mal mit der eigenen Unmoral zu prahlen.

Sobald eine dritte Zahlkarte an eine Hauskarte gelegt oder dahin verschoben wird, ist das ein verräterisches Zeichen dafür, dass wohl einige darauf ein Auge geworfen haben. Also ist es vielleicht cleverer, woanders zu suchen: **Zieht die nächste Hauskarte vom Stapel** und legt sie auf dem Tisch aus (wieder ohne sie umzudrehen). Jetzt gibt es ein neues Objekt der Begierde! Vergesst ihr das, dann ist es halt dumm gelaufen! Ihr werdet es überleben. Und gibt es keine Hauskarten mehr zum Nachlegen, ist der Spaß noch nicht ganz vorbei!

Einen Treffer landen

Die allwissende Fliege sieht alles und bleibt selbst unsichtbar! Sie kann ein wertvoller Komplize sein, wenn du deine Karten geschickt ausspielst.

Wenn du am Zug bist, kannst du die Fliege auf zwei Arten spielen:

- Offen in deinen persönlichen Ablagestapel – dann kannst du eine der folgenden Aktionen machen:
 - Einen heimlichen Blick auf 1 verdeckte Zahlkarte (beliebiger Farbe) oder 1 Hauskarte werfen;
 - 1 verdeckte Zahlkarte (beliebiger Farbe) von einer Hauskarte zu einer anderen bewegen (nach den üblichen Legeregeln);
 - 2 verdeckte Zahlkarten (beliebiger Farbe) austauschen, die um 2 Hauskarten liegen
- Wie eine normale Zahlkarte an eine Hauskarte anlegen – die Karte hat zwar den Wert 0, blockiert aber einen Platz.



Nachdem du eine Zahlkarte gespielt hast, ziehst du 1 neue von deinem Nachziehstapel, so dass du immer 3 Karten auf der Hand hast. Wenn du deine Hand nicht auffüllen kannst, weil dein Stapel leer ist, mischst du deinen persönlichen Ablagestapel und bildest einen neuen Nachziehstapel.

... und so läuft beispielsweise das Spiel ab:





(2)

(1)

Blau ist dran, wählt die Zahlkarte mit dem Wert 3 und legt sie offen an, da er sie neben einer bereits verdeckt liegenden Karte ablegen will. Die 3 könnte er auch verdeckt neben die bereits offen ausliegende 8 legen, also immer mit der jeweils anderen Seite (1). Da dies bereits die dritte Zahlkarte ist, die an der Kommode liegt, deckt ihr die nächste Karte vom Stapel auf, ohne sie umzudrehen. Legt sie zu den anderen ausliegenden Hauskarten (2).

Kleiner Hinweis: Dir ist schon klar, dass alle deine Zahlkarten, die du an Hauskarten angelegt hast, dann weder im Nachziehstapel noch auf der Hand sind, oder? Vielleicht hättest du nicht so gierig sein sollen: Jetzt musst du warten, bis Hauskarten erbeutet werden, um wieder an Zahlkarten ranzukommen.



Volle Taschen!

Legst du die vierte Zahlkarte an eine Hauskarte an, deckst du sofort alle 4 Zahlkarten auf. Jede Person zählt dann die Summe ihrer Zahlkarten zusammen. Erreichst du den höchsten Wert, hast du am cleversten gespielt und steckst die Hauskarte (sprich das Objekt) ein! Gewinnst du eine verdeckte Hauskarte, schaust du dir heimlich deine Beute an. Alle so erbeuteten Hauskarten legst du immer verdeckt vor dir ab. Danach erhalten alle ihre Zahlkarten zurück, die an der gewerteten Hauskarte lagen, und legen diese offen auf ihren persönlichen Ablagestapel.

Mögliche Sonderfälle:

-  Wenn sich zwei Personen um eine Hauskarte streiten, d. h. Zahlkarten mit demselben Gesamtwert gespielt haben, kommen ihre Zahlkarten jeweils auf den persönlichen Ablagestapel. Die Hauskarte bleibt allerdings dort, wo sie ist! Dumm gelaufen, als es darauf ankam, haben die beiden einen Rückzieher gemacht!
-  Wenn allerdings eine dritte Person ebenfalls eine Zahlkarte an diese Hauskarte angelegt hat, schleicht sie sich heimlich mit der Beute weg. Denn wenn zwei sich streiten, freut sich der/die Dritte! Das ist zwar unfair, aber so ist das Leben.

Alles Schlechte hört irgendwann auf ...

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn eine Person von euch ihre vierte Hauskarte gewinnt.

Bis dahin habt ihr Zeit und Gelegenheit, eure Taschen zu füllen. Auf dem Weg nach draußen schnappt ihr schnell die letzten Schätze, die noch zu haben sind: Egal wie viele Zahlkarten an einer Hauskarte anliegen, geht die Hauskarte an die Person, die den höchsten Gesamtwert aufweisen kann. Dabei gelten die üblichen Regeln.

Wertung

Alle addieren die Gesamtwerte ihrer Hauskarten. Warst du so dumm, über Leichen zu stolpern, musst du noch Strafpunkte für die Karten Mordwaffe und Toter Hund abziehen.

Bonus für Charakterkarte: Hast du Objekte erbeutet, die den Werten auf deiner Charakterkarte entsprechen, erhältst du den unten auf der Karte angegebenen Bonus (5 Punkte für 1 Objekt, 11 Punkte für 2 Objekte usw.).

Einstiegsvariante:

Wenn ihr harmlos und ganz einfach als Freunde spielen wollt, lasst die Charakterkarten in der Box. Dann bekommt ihr am Ende für die gesammelten Objekte keine Boni. Ansonsten spielt ihr nach den normalen Regeln.

Fortsetzung folgt: Verschärfte Varianten!

Vielleicht habe ich vorschnell geurteilt, als ich dem Jäger die Schuld gab. Ich habe so meine Zweifel, aber möglicherweise gibt es doch gute und schlechte Menschen? Wie auch immer, ich bin mal vorbeigekommen, um euch in Aktion zu sehen. Und ich habe den eindeutigen Verdacht, dass unter euch jemand ist, der in diesem Fall kein Unschuldslamm ist...



Variante 1: Ich könnte mich irren, aber ...

Ihr spielt nach denselben Grundregeln, jedoch mit folgenden Änderungen:

Legt zu Spielbeginn die Karte **Frauenleiche** (die eine Strafe von -15 Punkten bringt) **verdeckt** auf den Stapel der Hauskarten und mischt sie in den Stapel.

Nehmt zufällig pro Person eine Charakterkarte plus eine zusätzliche. Legt die Karte **Mörder** verdeckt dazu, mischt alle Charakterkarten und teilt an jede Person eine aus. Legt die restlichen 2 Karten in die Box zurück. Also könnte einer von euch der Mörder sein. Wem diese Rolle zufällt, der schweigt wie ein Grab und macht ein Pokerface!

Das Einzige, was der Mörder im Sinn hat, ist, alle Beweise zu vernichten und sich mit einem ordentlichen Anteil aus dem Staub zu machen. Unehrenhaft erworben ...



Sollte unter euch der Mörder sein, erhält diese Person am Spielende Pluspunkte für die Karten Mordwaffe (+5), Toter Hund (+10) und Frauenleiche (+15) sowie für die erbeuteten Objekte. Noch besser: **Als Mörder gewinnst du das Spiel sofort, wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt alle diese 3 Karten besitzt.**

Variante 2: Das letzte Wort

Ich durchschaue jetzt euer Spiel und trotzdem überrascht ihr mich immer wieder ... Ihr seid sogar in der Lage, euch gegenseitig zu verpfeifen!



Die Regeln sind dieselben wie bereits beschrieben, allerdings kommt eine letzte **verdeckte Karte** in den Stapel der Hauskarten: das **Schlüsselloch**.

Vor dem Aufdecken der Charakterkarten am Spielende kann die Person, die das Schlüsselloch hat, einen Verdacht äußern.

Denn sie hat vielleicht gesehen, was tatsächlich passiert ist!

Sie kann eine Person in der Runde jetzt als Mörder beschuldigen:

- ✦ Falls die beschuldigte Person tatsächlich der Mörder ist, muss sie sich das Schweigen des Verräters erkaufen, indem sie ihm ihr wertvollstes Objekt gibt.
- ✦ Falls die beschuldigte Person nicht der Mörder ist, ist das kein Grund sich vor allen zu fetzen. Sondern sie bekommt von der Person, die den Verdacht geäußert hat, als Entschädigung deren wertvollstes Objekt.
- ✦ Hat der Mörder das Schlüsselloch gewonnen, kann ihn niemand beschuldigen ... Ohne Zweifel ist er dann der Cleverste von allen!





GAËT'S MONIER

RIP

Epilog:

Das hier ist nur ein Spiel, es geht nicht wirklich um Leben und Tod. Viel Spaß damit und falls ihr Appetit auf mehr bekommen habt, lest die spannenden Comics über uns. 



GAËT'S MONIER

RIP

GAËT'S MONIER

RIP



© 2023 JEUX OPLA, www.jeux-opla.fr und
Petit à Petit, www.petitapetit.fr - der französische
Herausgeber der erfolgreichen, todesspannenden
RIP-Comicbücher; darauf basierend wurde dieses
Spiel entwickelt.

Autor: Alexandre Droit
Illustrator: Julien Monier
Design: Jeux Opla | HUCH!
Redaktion HUCH! und Übersetzung: Silvia Herzog

Übrigens: Im Splitter Verlag, www.splitter-verlag.de,
erhaltet ihr die deutschen Ausgaben der
RIP-Comicbücher - echt morbide Lektüre!

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine
Teile. Erstickungsgefahr. **Attention ! Ne convient pas aux
enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de
suffocation.** Avvertenze! Non adatto a bambini di età
inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.



© 2024 HUCH!
www.hutter-trade.com
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND



Vielen Dank

Alexandre Droit, der Autor:

Danke an Flo für unsere wunderbare Freundschaft und dieses neue Abenteuer; an Gaëtan für das großartige Szenarium; an Julien für seine unglaublichen Illustrationen; an das Team von Jeux Opla (Fabienne & Co.♥) und Petit à Petit; an unsere Freunde, das CAL-Netzwerk und an alle, die in irgendeiner Form bei der Entwicklung des Spieles beteiligt waren; und an alle alten, neuen und zukünftigen Spiele-Fans von RIP!

Florent Toscano, Herausgeber:

Vielen Dank an Alex für dieses neue Comic-Spiel-Abenteuer; an Julien, Gaëtan, Olivier und alle von Petit à Petit für ihr Vertrauen; an alle Spielerinnen, Spieler und Spielorte, bei denen der Prototyp im Test war; und an Bony, Fabienne, Zoé, Max, Hugo, Johanna, Chamboutou, Céline und CAL. Unendlichen Dank an meine geliebte Nora und meinen Lieblingscharakter Jean!

Ein besonderer Dank geht an die wachsamen Korrektoren der Spielregel für ihren wichtigen Beitrag: Arthur, Emilie, Marion, Alexandre, Alizée, Gabriel, Pierre, Audrey, Guillaume, Karine and Rémi.



Entdeckt weitere Abenteuer von JEUX OPLA und HUCH!



Kooperatives
Deduktionsspiel
ab 8 Jahren:
Freiheit für die
Krabbenkumpels!



Der Nuss-Sammelspaß
mit Memo-Twist
ab 6 Jahren



Bei **CARTZZLE** legst du 50 Karten übereinander und puzzelst so ein Bild. Bist du damit fertig, beginnt das weitere Spiel mit neuen Aufgaben und dem Enthüllen von Details. Mehrere Solo-, Duo- oder kooperative Spielmodi. Kollektion **klassisch** und **kreativ**.

