

Ruhe in Frieden

ein satirisches Spiel rund um Gräber
für 3 bis 5 Sterbehelfer
von Henning Poehl

I. Spielmaterial:

60 Karten:

- 5 Gräber
- 5 x 5 Grabansprüche zu den jeweiligen Gräbern
- 1 x neuer Friedhof
- 5 x 5 ältere Familienmitglieder (ein Kartensatz in einer von fünf Farben)
- 4 x Übersichtskarten

12 Pillen (weiße Plastikchips)

10 Placebos (schwarze Plastikchips)

5 Bittere Pillen (rote Plastikchips)

1 Pillendose

wahnsinnig viel Spielgeld (in 1.000 und 3.000 Mäusen)

II. Worum geht es?

Eng ist es geworden auf dem Friedhof von Plüngarden.

Nur noch 5 Gräber sind frei. Dummerweise ist es der sehnlichste Wunsch deiner Familienmitglieder, in diesen Gräbern beerdigt zu werden. In welches Grab die einzelnen Familienmitglieder möchten, kannst du auf den Karten erkennen. Doch sind deine Verwandten nicht die einzigen Alten in dem Dorf. Da leben noch zahlreiche andere alte Menschen, die sich ebenfalls sehnlichst wünschen, in den letzten Gräbern des Friedhofes beerdigt zu werden.

Deine Aufgabe ist es nun, dafür zu sorgen, dass deine Familienmitglieder möglichst schnell der Tod ereilt, um zu verhindern, dass einer von den anderen Alten dir ein Grab für deine Familie wegschnappt. Darum solltest du dich auch um den Gesundheitszustand der anderen Alten kümmern und darum kämpfen, dass es ihnen möglichst gut geht.

Gewonnen hat am Ende derjenige, dessen Familienmitglieder am zufriedenstellendsten in den Gräbern untergebracht werden konnten.

In diesem Spiel werden nur die älteren Familienmitglieder betrachtet, die schon bestimmte Grabwünsche hegen. Die anderen jüngeren Familienmitglieder, die noch keine eigenen Grabwünsche hegen und sich auch nicht für die der Alten interessieren, sind für dieses Spiel irrelevant und wurden daher auch nicht dargestellt.

III. Spielaufbau:

Die 5 Grabsteine mit den Zahlen auf der Vorderseite werden nebeneinander offen in die Mitte des Tisches gelegt.

Die Grabansprüche werden nach ihrer Zugehörigkeit zu den Gräbern sortiert. Jeder Stapel wird für sich gemischt und als Kartenstapel verdeckt über das dazugehörige Grab platziert. Die Karte „Neuer Friedhof“ wird etwas abseits für alle gut sichtbar offen auf dem Tisch ausgelegt.

Jeder Spieler erhält einen Satz Karten einer Farbe. Auf der Vorderseite der Karten sind 5 ältere Familienmitglieder zu erkennen, und auf der Rückseite hat jede Familie den bei ihnen traditionell bevorzugten Sargtypen abgebildet. Zu Beginn des Spiels werden die Karten von den Spielern so ausgelegt, dass die Kartenseite mit der Aufschrift „etwas unwohl“ vor dem Spieler nach oben zeigt. Die Köpfe der Personen auf den Karten zeigen dann alle nach links und die Füße nach rechts.

Bei jedem Familienmitglied ist ein Grabstein mit einer Zahl links neben dem Kopf abgebildet. Dies ist das Wunschgrab, in welches das Familienmitglied, im Falle seines Ablebens, gerne gelegt werden möchte.

Es wird ein Spieler bestimmt, der die Bank übernimmt und

das Spielgeld verwaltet.

Jeder Spieler erhält außerdem 5.000 Mäuse.

Die erste Runde beginnt der Spieler, der am ältesten aussieht.

Der Startspieler bekommt die Pillendose.

Bei den Kartenseiten, auf denen Grabsteine mit einem Grabanspruch abgebildet sind, handelt es sich lediglich um Kartenrückseiten, die auch ein einfaches langweiliges Motiv hätten haben können. Sie dienen in diesem Spiel lediglich zur Unterhaltung und sind spieltechnisch ohne jegliche Relevanz.

Bei den wiedergegebenen Grabansprüchen handelt es sich um echte Grabsprüche, wie sie auf verschiedenen Friedhöfen gefunden wurden.

IV. Spielablauf

Ein Spieler, der am Zug ist, führt nacheinander folgende Schritte durch:

- 1.) Pillendose auffüllen
- 2.) Pillen austeilen
- 3.) zusätzliche Pillen kaufen (optional)
- 4.) Grabansprüche kaufen (optional)
- 5.) Gesundheitszustand ändern
- 6.) Pillendose weiterreichen

1.) Pillendose auffüllen

Zu Beginn seines Zuges mus ein Spieler die Pillendose des Hausarztes Dr. Tutnichtgut auffüllen.

Wieviele Pillen in die Dose kommen hängt von der Zahl der lebenden Familienmitglieder des jeweiligen Spielers ab. Für jedes lebende Familienmitglied legt er eine weiße Pille in das erste Fach der Dose. In das zweite Fach legt er eine um eine verminderte Anzahl schwarzer Placebos und in das dritte Fach immer eine rote Bittere Pille.

In der ersten Runde erhält also jeder Spieler 5 Pillen (1. Fach), 4 Placebos (2. Fach) und 1 Bittere Pille (3. Fach). Stirbt ein Familienmitglied, dann bekommt er nur noch 4 Pillen (1. Fach), 3 Placebos (2. Fach) und 1 Bittere Pille (3. Fach) usw.

Hat er am Ende nur noch ein Familienmitglied, dann bekommt er 1 Pille (1. Fach), keinen Placebo (2. Fach) und 1 Bittere Pille (3. Fach).

Im Spiel wird Dr. Tutnichtgut lediglich durch seine Pillendose repräsentiert. Wir tun jedoch mehr oder weniger so, als ob ein real existierender Arzt herumgehen würde.

2.) Pillen austeilen

Nachdem Dr. Tutnichtgut seine Pillendose aufgefüllt hat, statet er den einzelnen Familienmitgliedern einen Hausbesuch ab, da er sehr besorgt um den Gesundheitszustand der Familienmitglieder ist.

Um der schädlichen Wirkung des Alterns vorzubeugen, mus der Arzt bei seinem Hausbesuch an alle Familienmitglieder, die noch keine Tablette oder Placebo besitzen, eine Tablette austeilen. Die Tablette wird auf das entsprechende Familienmitglied gelegt.

Diese Tabletten sind umsonst, da der Hausarzt Rezepte ausstellt und die Kosten (noch) von der Krankenkasse getragen werden.

Da eine Tablette immer zur Folge hat, dass sich der Gesundheitszustand der Familienmitglieder am Ende des

Zuges verbessert (siehe 5.), ist ein Spieler nicht immer mit dieser Austeilung einverstanden.

Ein Spieler kann daher den Hausarzt bestechen und ihn bitten, dem einen oder anderen Familienmitglied anstelle einer Pille nur ein Placebo zu geben.

Der Gesundheitszustand dieses Alten wird sich am Ende des Zuges verschlechtern, da er kein Mittel bekommt, das seiner Alterung entgegenwirkt.

Der Spieler legt nun einen Placebo anstelle einer Pille auf das entsprechende Familienmitglied und zahlt dafür 1.000 Mäuse an den Arzt (bzw. seine Bank).

Es kann vorkommen, dass einzelne Familienmitglieder, schon bevor der Hausarzt kommt, mit Pillen oder Placebos bestückt wurden (siehe auch. 3.).

Der Spieler kann dann ebenfalls den Hausarzt bestechen und ihn bitten, dem einen oder anderen Familienmitglied anstelle des bereits zugeteilten Präparats nun eine Pille oder Placebo zu geben.

Da der Arzt nun dem Patienten erst ein Präparat abschwatzen muss, bevor er ihm ein anderes aufschwätzt, kostet dieser Austausch eine Bestechungssumme von 2.000 Mäusen an den Hausarzt (bzw. seine Bank).

Die Reihenfolge, in welcher der Hausarzt die einzelnen Familienmitglieder besucht, kann von jedem Spieler selbst festgelegt werden. Der Hausarzt besucht jedes Familienmitglied immer nur einmal während des Zuges eines Spielers. Familienmitglieder, die bereits ein Präparat besitzen, müssen nicht besucht werden. Wichtig ist nur, dass am Ende des Pillenausteilens jedes Familienmitglied ein Präparat (Pille, Placebo oder Bittere Pille) auf sich liegen haben muss.

Jeder Tausch eines Präparates muss immer sofort bezahlt werden. Kann ein Spieler ein Präparat nicht bezahlen, so darf er es auch nicht kaufen.

Die Bitteren Pillen: Die Bitteren Pillen werden im großen und ganzen (zumindest was die Preise betrifft) wie ganz normale Placebos behandelt.

Außerdem greift Dr. Tutnichtgut erst zu der Bitteren Pille (es handelt sich hierbei um irgendeine alte Pille, die er lose in seiner Tasche fand), wenn er keine Placebos mehr zur Hand hat. Ein Spieler kann also nur dann eine bittere Pille kaufen, wenn er zuvor alle anderen Placebos gekauft und schon verteilt hat. Ein eigenes Familienmitglied kann er also nur dann mit einer bitteren Pille versorgen, wenn er zuvor alle anderen mit normalen Placebos versorgt hat.

Die Wirkung der Bitteren Pille ist noch fataler als die der Placebos – siehe 5.)

3.) zusätzliche Pillen kaufen

Von den Präparaten, die nach der Pillenverteilung vom Hausarzt an die Familienmitglieder in der Pillendose verblieben sind, kann der Spieler nun noch nach Belieben kaufen.

Ein Präparat egal welcher Art (Pille, Placebo oder Bittere Pille) kostet 1.000 Mäuse (**Achtung:** Hier steht fälschlicherweise auf der Übersichtskarte 2.000 Mäuse, richtig sind aber die Kosten von 1.000 Mäusen). Auch hier gilt, dass Bittere Pillen erst gekauft werden können, wenn keine Placebos mehr in der Pillenschachtel sind.

Jedes Präparat muss sofort nach seinem Kauf bezahlt und auf die Mitglieder anderer Familien verteilt werden.

Tipp: Man sollte gute Pillen in erster Linie für "topfitte" Verwandte eines anderen Mitspielers kaufen. Placebos und Bittere Pillen empfehlen sich für Verwandte, deren vorzeitigen Tod man so verursachen kann. Setzt man alleine zusätzliche Pillen gegen einen Mitspieler ein, so bewirken sie oft nur recht wenig. Konzentrieren sich hingegen mehrere Mitspieler auf eine Familie, so kann es recht lästig werden.

Damit der Spieler später erkennen kann, welche Präparate von ihm selbst und welche ihm von anderen Mitspielern

zugeteilt wurden, sollten die so zugeteilten Präparate so gelegt werden, dass sie halb auf der Karte und halb auf dem Tisch liegen.

Das Pillenkaufen ist eine optionale Handlung und muss von Spielern nicht ausgeführt werden.

4.) Grabansprüche kaufen

Nun kann der Spieler noch Ansprüche auf ein Grab kaufen. Dazu muss er Grabrechtskarten erwerben.

Grabrechte für freie Gräber kosten 3.000 Mäuse und Grabrechte für belegte Gräber kosten 1.000 Mäuse.

Der Spieler, der ein Grabrecht kauft, zahlt das Geld sofort an die Bank und legt es dann so vor sich aus, dass alle Mitspieler erkennen können, wieviele Ansprüche er zu welchem Grab besitzt.

Die Karten der Grabrechte haben zwei Seiten.

Auf der Vorderseite ist eine Urkunde abgebildet, die den regulären Anspruch auf ein Grab bescheinigt. Diese Bescheinigungen werden benötigt, wenn man ein frisch verstorbenes Familienmitglied regulär in einem Grab unterbringen möchte.

Auf der Rückseite der Grabrechtskarten sind verschiedene Aktionen beschrieben, mit denen man die anderen Mitspieler ärgern kann. Aufgrund der Rückseiten macht es durchaus Sinn, noch Grabrechte für 1.000 zu kaufen, wenn das Grab schon belegt ist.

Die Rückseiten der Karten werden im Anhang am Ende der Regel ausführlich erläutert.

Man kann immer nur eine Seite der Grabrechtskarten nutzen, d.h. nutzt man die Urkunde, so kann man die auf der Rückseite beschriebene Wirkung nicht mehr nutzen. Nutzt man umgekehrt die Rückseite, so kann man von derselben Karte nicht die Vorderseiten benutzen.

Das Kaufen von Grabansprüchen ist eine optionale Handlung und muss von Spielern nicht ausgeführt werden.

5.) Gesundheitszustand ändern

Nun muss der Spieler den Gesundheitszustand seiner Familienmitglieder gemäß den Pillen, die sie auf sich liegen haben, ändern.

Hat ein Familienmitglied eine Tablette auf sich liegen, so verbessert sich ihr Gesundheitszustand (es sei denn, es ist „topfit“, dann ist keine Verbesserung mehr möglich). Die Karte wird um 90° im Uhrzeigersinn gedreht. Steht ein Geldbetrag neben dem neu erreichten Gesundheitszustand, so bekommt der Spieler nun diesen Geldbetrag aus der Bank ausgezahlt. Geld bekommt man immer nur von den Familienmitgliedern, wenn sich ihr Gesundheitszustand verbessert hat, also nachdem die Karte im Uhrzeigersinn gedreht wurde.

Kann die Karte nicht gedreht werden, weil das Familienmitglied „top fit“ ist, dann bekommt man auch kein Geld!

Hat ein Familienmitglied ein Placebo auf sich liegen, so verschlechtert sich sein Gesundheitszustand. Die Karte wird dann um 90° gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Wenn sich der Gesundheitszustand verschlechtert, bekommt man kein Geld von den Familienmitgliedern, auch wenn bei dem neu erreichten Gesundheitszustand ein Betrag angegeben ist.

Tipp: Man sollte das Präparat, nachdem man die Drehung durchgeführt hat, sofort von der Karte entfernen und direkt über der Karte ablegen. So sieht man, welche Karte man schon gedreht hat, und auch in welche Richtung man sie gedreht hat. Wenn man alle Familienmitglieder abgerechnet hat, werden die Pillen in den Vorrat zurückgegeben.

Kann eine Karte nicht mehr gedreht werden, weil der Gesundheitszustand des Familienmitglieds schon „dem Tode nahe!“ war, dann verstirbt der Verwandte, sobald man die Karte entgegen den Uhrzeigersinn drehen müsste. Die Karte wird nun umgedreht, so dass der Sarg (auf der Rückseite) zu sehen ist. Beim Sarg ist durch ein Schild oder ähnliches

angegeben, welches das Wunschgrab des Verstorbenen ist (das erleichtert die Wertung am Ende).

Mann erbt nun **2.000 Mäusen**, das letzte Vermögen des Verstorbenen (erstaunlicherweise ist es bei allen immer dasselbe).

Hat ein Familienmitglied eine Bittere Pille auf sich liegen, so verschlechtert sich sein Gesundheitszustand drastisch. Die Karte wird dann um 180° gegen den Uhrzeigersinn gedreht (d.h. der Gesundheitszustand verschlechtert sich um zwei Stufen). Ansonsten ist die Wirkung wie bei dem Placebo.

Beerdigen verstorbener Familienmitglieder

Der Leichnam des Verstorbenen muss umgehend beerdigt werden. Man kann den Verstorbenen **regulär** oder **irregulär** beerdigen.

Unter einer regulären Beerdigung versteht man das Unterbringen des Sarges in einem leeren Grab mit Hilfe von Grabansprüchen.

Bei einer regulären Beerdigung muss man die meisten Grabansprüche (Grabrechtskarten, die gerade im Spiel sind) für ein Grab besitzen. Besitzt man nicht die meisten Grabansprüche für ein Grab, so darf man den Verstorbenen nicht in einem Grab unterbringen.

Wenn man die meisten Ansprüche zu einem Grab besitzt, dann darf man den Verstorbenen in dem betreffenden Grab bestatten, unabhängig davon, in welches Grab sich der Verstorbene wünscht.

Die Karte mit dem Sarg wird unterhalb des entsprechenden Grabsteins ausgelegt, so dass man jederzeit sieht, welches Grab durch wen belegt ist.

Sämtliche Grabrechtskarten, die der beerdigende Spieler von dem Grab besitzt, in dem er die Beerdigung durchgeführt hat, kommen aus dem Spiel. Andere Spieler können ihre Grabrechtskarten zu dem betreffenden Grab behalten und gegebenenfalls später einsetzen.

Will man den Verstorbenen nicht in ein Grab legen, für das man die meisten Ansprüche besitzt, oder besitzt man zum Zeitpunkt des Todes zu keinem Grab die meisten Ansprüche, dann muss man den Toten auf dem Neuen Friedhof begraben.

Der Sarg wird dann unter der Karte „Neuer Friedhof“ ausgelegt.

Unter einer irregulären Beerdigung versteht man das Unterbringen eines Sarges in ein belegtes Grab. Dabei werden keine Grabansprüche benötigt. Eine irreguläre Beerdigung ist nur mit der Karte „Doppelbelegung“ möglich.

Mehrere Todesfälle

Sterben in einem Zug mehrere Familienmitglieder des Spielers, so darf er die Reihenfolge, in der er sie beerdigt, frei wählen. Sterben durch den „Schock“ (siehe auch die Kartenerläuterungen im Anhang) bei einer Grabbelegung weitere Familienmitglieder anderer Familien, dann werden die Beerdigungen bei den Familien im Uhrzeigersinn außerhalb ihres regulären Zuges abgehandelt, nachdem der Spieler, der am Zug ist, seine Beerdigungen beendet hat.

6.) Pillendose weiterreichen

Zum Zeichen, dass ein Spieler seinen Zug beendet hat, reicht der Spieler seine Pillendose im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter, der nun am Zug ist.

V. Spielende und Wertung

Das Spiel endet, sobald alle Gräber belegt oder alle Familienmitglieder eines Spielers verstorben sind.

Der Spieler, der am Zug ist, beendet seinen Zug noch normal.

Todesfälle, die während des letzten Zuges durch Schock bei anderen Spielern entstehen, sowie alle Karten, die von anderen Spielern ausgespielt werden, werden noch normal ausgewertet.

Achtung: Wird das letzte Grab durch eine Verwechslung, die mit einer Doppelbelegung gespielt wird, wieder frei, dann geht das Spiel weiter, bis das letzte Grab endgültig belegt wird.

Gewertet wird nach folgendem Schlüssel:

Ein Familienmitglied liegt...	
in dem Grab seiner Wahl	+5
in einem Nachbargrab vom Grab seiner Wahl	+4
in einem anderen Grab auf dem Friedhof	+3
auf dem neuen Friedhof	+2
Ein Familienmitglied ist noch am Leben (liegt also noch offen auf dem Tisch aus)	- 2

Beachte, dass die Gräber 1 und 5 nur ein Nachbargrab haben.

VI. Danksagung

Ich möchte mich an dieser Stelle bei den vielen Testspielern, die Geduld bewiesen haben und mir mit konstruktiver Kritik zur Seite standen, bedanken.

Es sind dies: Antonia Rudolph, Katja Kornmacher, Birgit Siara, Heimo Fuhry, Tobias Anacker, Indra Sauter, Michael Schamoti, Ina und Matthias Catrein; sowie alle mir nicht näher namentlich bekannten Personen, die mit den oben Genannten Testspiele durchgeführt haben.

Mein ganz besonderer Dank aber gilt meiner Frau Antonia Rudolph, ohne deren Hilfe dieses Spiel wohl nie entstanden wäre.

Spielhintergrund:

Die Idee zu diesem Spiel kam mir durch den Film **„Rosanna's letzter Wille“**. Eine sehr schöne schwarze Liebeskomödie mit Jean Reno, der u.a. durch den Film „Léon -Der Profi“ bekannt wurde, in der Hauptrolle.

In dem Film liebt der Trattoriabesitzer Marcello seine Frau Rosanna über alles. Rosanna ist - so glaubt es zumindest Marcello - todkrank, und ihr letzter Wille ist es, auf dem Dorffriedhof in dem kleinen italienischen Dorf Trivento begraben zu werden.

Aus Liebe zu seiner Frau setzt er alles in seiner Macht stehende daran, den letzten Willen seiner Frau zu erfüllen.

Das ist jedoch, wie sich bald herausstellt, ein äußerst schwieriges Unterfangen, da es nur noch drei Grabstellen auf dem Friedhof gibt.

Marcello hat daher alle Hände voll zu tun, um seine Nachbarn und Freunde am Leben zu halten.

Mir wurde sehr schnell während des Filmes klar, dass dieses Thema ein hervorragendes Spielthema hergibt.

Nun, das fertige Spiel hat, außer dem Grundthema, wenig mit dem Film gemein. Es ist aber mit dem gleichen liebevollen schwarzen Humor zu betrachten wie der Film, den ich allen, die dieses Spiel mögen, nur wärmstens empfehlen kann.

Henning Poehl

VI. Anhang (Erläuterungen zu den Karten)

Dieser Teil muss nicht vor dem ersten Spiel gelesen werden, sondern sollte vielmehr während des Spiels als Ratgeber herangezogen werden.

a) Die Familienmitglieder



Jedes Familienmitglied hat eine eigene Kombination von Werten.

Ein Beispiel:

Dieses Familienmitglied zahlt:

- 1.000, wenn sich sein Zustand von „schwach“ auf „etwas unwohl“ verbessert.
- 2.000, wenn sich sein Zustand von „etwas unwohl“ auf „top fit“ verbessert.

Er möchte gerne in Grab 4 beerdigt werden.

b) Die Rückseiten der Grabrechte

Zu jedem Grab gibt es fünf Grabrechtskarten mit den hier aufgeführten 5 verschiedenen Aktionsmöglichkeiten. Mit Ausnahme der Karte „Unleserliches Dokument“ dürfen die Karten nur auf das Grab gespielt werden, zu dem sie als Grabrecht gehören. Auf diese dürfen sie dann auch nur gespielt werden, wenn die Gräber bereits belegt sind. Ob sie gespielt werden und wann sie auf belegte Gräber gespielt werden, ist immer Entscheidungssache des Besitzers.

Die Aktionen der Grabrechtskarten dürfen von jedem jederzeit gespielt werden, wenn die auf der Karte beschriebenen Bedingungen erfüllt sind.

Werden mehrere Karten unmittelbar nacheinander gespielt, dann werden die Karten in der Reihenfolge ausgewertet, wie sie gespielt wurden.

Es können so Kettenreaktionen entstehen, was durchaus gewollt ist.

An dieser Stelle sollen keine Kartentexte wiederholt werden, deswegen sind hier in erster Linie nur Textergänzungen zu finden.

Doppelbelegung

In einer „Nacht & Nebel“-Aktion bringt man quasi einen lieben Verwandten in seinem Wunschgrab unter.

Diese Karte erlaubt Dir, ein verstorbene Familienmitglied in einem belegten Grab unterzubringen. Bei dem belegten Grab muss es sich um das Grab handeln, zu dem diese Karte gehört.

Du darfst diese Karte nicht einsetzen, um eine Beerdigung in einem leeren Grab durchzuführen.

Bei einer Doppelbelegung werden ansonsten keine Grabrechte benötigt, da es sich nicht um eine reguläre Beerdigung handelt.

Diese Karte kann zusammen mit der Karte „Verwechslung“ eingesetzt werden.

Verwechslung

Irgendwann nach der Beerdigung stellt man fest, dass der Totengräber sich beim Standort der „Grube“ geirrt hatte und das Familienmitglied versehentlich in einem anderen Grab beerdigt wurde.

Du kannst diese Karte nutzen, um einen Sarg aus dem Grab, zu dem diese Karte gehört, zu entfernen und in ein beliebiges anderes freies Grab auf dem Friedhof zu legen.

Für das Grab, in welches der Sarg durch das Verschieben gelegt wird, werden keinen weiteren Grabrechtskarten (also keine Grabansprüche) benötigt.

Ist das Grab, aus dem der Sarg entfernt werden soll, „doppeltbelegt“, dann darfst du frei wählen, welchen Sarg du aus diesem Grab entfernst.

Wird das Grab durch eine Verwechslung geleert, so kann es anschließend noch im gleichen Zug wieder durch eine reguläre Beerdigung belegt werden.

Die Verwechslung kann zusammen mit einer Doppelbelegung kombiniert werden, um einen Sarg in ein bereits belegtes

Grab zu verschieben.

Die Verwechslung muss dabei für das Grab gelten, aus dem der Sarg kommt, und die Doppelbelegung muss für das Grab gelten, in das der Sarg soll.

Ist beim Ausspielen der Karte kein Grab frei (nur im letzten Zug möglich) und besitzt man keine Doppelbelegung, dann darf man diese Karte nicht spielen.

Schock

Mit einem Schlag schwindet sämtliche Hoffnung, sich in dem gewünschten Grab zur ewigen Ruhe zu betten.

Dein Familienmitglied, das gerne in dem Grab bestattet worden wäre, zu dem diese Karte gehört, erleidet einen schweren Schock, weil sein Wunschgrab belegt wurde. Wenn du diese Karte ausspielst, verschlechtert sich der Gesundheitszustand sofort drastisch (um zwei Stufen). Familienmitglieder, die „schwach“ oder dem „Tode nahe“ sind, versterben also sofort, wenn sie von dieser Karte betroffen sind.

Grabpflege

Da hat man jahrelang den Grabplatz gepflegt, damit es einem Familienmitglied nach seinem Tode mal gut geht, und nun liegt da so ein Fremder drin. Also entweder bezahlt die Familie die Mühen, oder man verwüftet wieder alles.

Jeder Spieler, der ein Familienmitglied in dem Grab liegen hat, zu dem diese Karte gehört, muss sofort 2.000 Mäuse an den Ausspieler dieser Karte zahlen.

Wer kein Geld hat, muss nichts zahlen.

Unleserliches Dokument

Du hast ein ziemlich unleserliches Grabrecht erworben.

Die entscheidenden Angaben sind so unklar, dass man sie für sämtliche freien Gräber auslegen könnte.

Du kannst diese Karte ausspielen, um eine reguläre Beerdigung durchzuführen oder eine reguläre Beerdigung zu vereiteln.

Beispiel: Paul und Dagmar besitzen beide zwei Grabrechte für Grab 2. Paul ist am Zug und „dank“ einer Bitteren Pille, die ihm von einem anderen Gegenspieler zugeteilt worden ist, ist nun sein Familienmitglied mit dem Grabwunsch 3 verstorben. Da Paul keine Grabrechtskarten für Grab 3 besitzt, beschließt er, den Verstorbenen in dem Nachbargrab Nr. 2 unterzubringen. Er sagt: „Ich beerdige den Verstorbenen in Grab Nr. 2. Da ich ein 'Unleserliches Dokument' besitze, habe ich auch die meisten Grabansprüche.“ Dabei deckt er ein unleserliches Dokument (Rückseite von einer Grabrechtskarte für Grab 1) auf.

„Halt!“ sagt Dagmar und deckt ein „Unleserliches Dokument“ (Rückseite von einer Grabrechtskarte für Grab 5) auf. Nun haben Paul und Dagmar wieder gleichviel Grabansprüche. Paul kann, da er nun nicht mehr die meisten Grabansprüche besitzt, seine Beerdigung nicht auf dem Friedhof durchführen und muss sein Familienmitglied auf dem Neuen Friedhof unterbringen. Er platziert den Sarg unter der Karte „Neuer Friedhof“.

Die beiden ausgespielten unleserlichen Dokumente kommen aus dem Spiel.



©Copyright

Sphinx Spieleverlag 2003

Zeichnungen: Matthias Catrein

Gestaltung/Layout: M. Catrein / H. Poehl

Autor/Entwicklung: Henning Poehl