

# DIE ROTE KRALLE

Ein Spiel von Antoine Noblet  
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren, Spielzeit ca. 30 Minuten

## Spielidee

Die Spieler sind Mausagenten im geheimen Einsatz gegen das übermächtige Syndikat. Doch sie wurden kompromittiert, das Syndikat weiß von einem Spion. Die Agenten versuchen deshalb so schnell es geht zu fliehen und dabei möglichst wenige Beweise zu hinterlassen, denn der berühmteste Ermittler des Syndikats, ein skrupelloser furchteinflößender Kater, die rote Kralle, ist ihnen auf der Spur und gibt keine Ruhe, bis ein Agent gefasst ist. Die anderen Agenten in die Pfanne zu Hauen ist ein probates Mittel, um das eigene Fell zu retten – Im Zweifel ist sich eben jeder selbst der Nächste. Wer wird gefangen? Wer hinterlässt die wenigsten Beweise?

## Inhalt

- 56 Spielkarten, je 14 pro Farbe
- 40 Beweismarker
- 10 Spielkarten zur Anzeige des Ermittlungsstands
- 1 Katzen-Spielstein für die Rote Kralle
- 4 Spielsteine in den Spielerfarben weiß, schwarz, grau und braun

## Aufbau (siehe Bild)

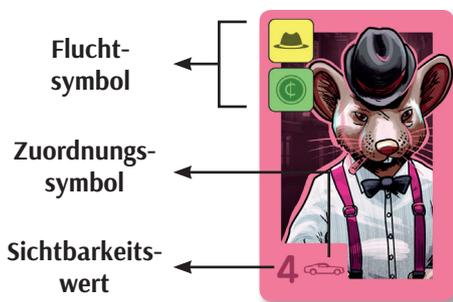
Karten der Anzeige des Ermittlungsstands in aufsteigender Reihenfolge platzieren. Spielsteine der Spieler vor die 1 stellen. Ortskarten farblich getrennt mischen und je als Reihe zufällig auslegen, wie abgebildet. Restliche Karten bilden Ablagestapel. Beweismarker in der Box gut durchschütteln, zufällig 8 davon heraus-schütteln (Box dazu nur einen Spalt breit öffnen) und auslegen, wie abgebildet. In der gleichen Reihe dürfen nicht zwei gleiche Marker liegen.

Jeweils die beiden obersten Ortskarten pro Ablagestapel nehmen, daraus alle Karten mit Wert 12 und 13 austauschen gegen zufällige andere der gleichen Farbe. Diese 8 Karten mischen und je 2 pro Spieler austeilen, Rest wieder auf die Ablagestapel legen. Spieler legen ihre Karten offen vor sich ab.

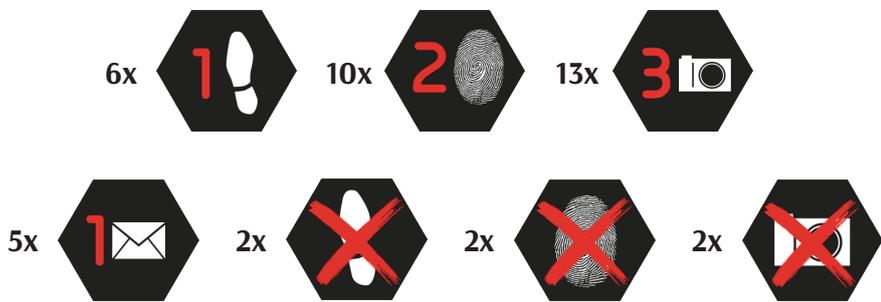


## Spielmaterial

Ortskarten:



Beweismarker:



# Spielablauf

Der dubioseste Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

## Eine Ortskarte ausspielen:

Der aktive Spieler spielt eine seiner Ortskarten aus (kommt auf den gleichfarbigen Ablagestapel). Für jedes Fluchtsymbol auf der Karte nimmt er die Karte vom Ende der passenden Reihe (gleiche Farbe und Zuordnungssymbol wie das Fluchtsymbol) aus der Auslage. Bei  wählt er selbst, bei  der nachfolgende Spieler die Reihe aus, aus der der aktive Spieler die Karte nehmen und vor sich ablegen muss.

## Sonderfälle:

Wenn der aktive Spieler nur eine Ortskarte übrig hat, darf er wählen, sie auszuspielen oder zu passen. Passen ist gleichbedeutend mit 1 x .

Wenn der aktive Spieler keine Ortskarte ausspielen kann, nimmt er stattdessen die Karte am Ende der längsten Reihe (bei Gleichstand darf er wählen) und wählt eine oberste Karte einer anderen Farbe vom deren Ablagestapel. Der Spieler erhält den Die Rote Kralle Spielstein (zählt 1 x  solange er im Besitz des Spielers ist).

Es dürfen auch Ortskarten mit zwei gleichen Symbolen gespielt werden, wenn von diesem Symbol nur noch eine Karte in der Auslage ist. Das zweite Symbol verfällt dann und der Spieler erhält nur diese eine Karte.

## Beweissicherung:

Ist eine Farbreihe der Auslage leer, erfolgt die Beweissicherung der Roten Kralle für die Farbe der Reihe. Der Spieler mit den meisten Karten der Farbe, erhält genau den ersten Beweismarker (er darf nicht wählen) und legt diese Karten ab. Danach wird der zweite Beweismarker auf die selbe Art gewertet (sollte kein weiterer Spieler Karten dieser Farbe haben, bleibt der Marker liegen). Bei Gleichstand zwischen Spielern, „gewinnt“ derjenige mit der Karte mit dem höchsten Sichtbarkeitswert auf Karten dieser Farbe. Alle übrigen Spieler, die Karten dieser Farbe haben, behalten diese.

Nun den Ablagestapel der gewerteten Farbe mischen und wieder so aufbauen, wie zu Beginn und bis zu 2 neue Beweismarker zufällig aus der Schachtel schütteln und in die Reihe legen. Es dürfen nicht zwei gleiche Marker in der selben Reihe liegen.

Jetzt jede Spielfigur auf der Anzeige des Ermittlungsstands auf die Karte setzen, die der Anzahl der nicht gelöschten Beweispunkte gegen sie entspricht.

## Beweismarker

1 2 3

Anzahl der Beweispunkte gegen den Spieler.



**Falsche Fährte:** Der Spieler darf mit diesem Marker genau einen Beweismarker mit genau dem selben Symbol neutralisieren (Dieser Marker wird dann nicht als Beweis gezählt, darf aber nicht abgelegt werden). Der Spieler geht die entsprechende Anzahl Beweispunkte auf der Anzeige des Ermittlungsstands zurück.



**Beweise fingieren:** Dieser Marker muss sofort bei Erhalt vor einem anderen Spieler als Beweis gegen diesen abgelegt werden. Der Spieler rückt ein Feld auf der Anzeige des Ermittlungsstands weiter.

Hat am Ende eines Zuges ein Spieler 10 oder mehr Beweispunkte, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Beweispunkten wird von der Roten Kralle geschnappt und hat verloren. Der Spieler mit den wenigsten Beweispunkten gewinnt den Titel Superagent und das Spiel (Bei Gleichstand der daran beteiligte Spieler mit den wenigsten Beweismarkern).

## Anzeige des Ermittlungsstands

Steigt die Beweislast gegen einen Agenten, steigt auch dessen Konzentration und das Adrenalin. Dadurch gewinnt er zusätzliche Fähigkeiten. Vor dem Ausspielen seiner Ortskarte darf der aktive Spieler genau eine der lila markierten Fähigkeiten wählen und ausführen, deren Punktwert er erreicht oder überschritten hat. Grün markierte Fähigkeiten sind passiv und werden immer angewendet, sofern der Wert erreicht oder überschritten wurde.

Die Beschreibung der zusätzlichen Fähigkeiten befindet sich auf der Anzeige des Ermittlungsstands-Karte.

## Anmerkungen zu den Aktionen

2. Beim Spiel einer 13 (2 x ) wird die beliebige Karte in der selben Farbe gewählt, wie die andere.

6. Die Karten müssen so auf der Hand gehalten werden, dass jeder die Rückseiten sehen und zählen kann.

7. Sollte der betroffene Spieler nur eine in der gewerteten Farbe Karte auf der Hand haben und sich entschließen, diese zu ignorieren, so wird er behandelt, als hätte er gar keine Karte dieser Farbe. Er bekommt also keinen Beweismarker in der entsprechenden Wertung, behält die Karte aber auf der Hand.

## Hintergrundwissen

Die rote Kralle wurde von realen Ereignissen inspiriert: 1979 gelang Werner Stiller ein spektakulärer Agenten-Coup. Als Oberleutnant der MfS der DDR (Stasi) floh er mit Hilfe gefälschter Papiere und mit zahlreichen belastenden Stasi-Unterlagen in die BRD, wo er zahlreiche DDR-Agenten enttarnte, welche in der Folge Hals über Kopf die Flucht aus der BRD antreten mussten.

**Autor:** Antoine Noblet  
**Redaktion:** Frank Noack, Rico Bestehar, Sven Göhlich, Tien Vu Do  
**Grafik:** Gyula, Ronny Libor

Wir danken ganz besonders: Gerhard Hecht, Wolfgang Krieger, Quint Wheeler, Shaun Graham, Matthias Wagner, Peter Viktor, Tom Vasel



Corax Games 2018  
www.Corax-Games.com