

SCHNELLER SEIN

DIE SPIELANLEITUNG

**2 - 4 SPIELER
AB 16 JAHREN
CA. 30 MINUTEN SPIELDAUER**

DIE STORY

09.04.1910, - 06.14 Uhr

Der Orient Express ist gerade auf dem Weg von München nach Paris. An Bord befinden sich 8 Passagiere und du, einer der besten Agenten der Welt. Die Lok zieht 5 Wagons, im letzten, dem Privatabteil, hast du dich auf die Lauer gelegt und lauschst einem beunruhigendem Gespräch. Diese Personen wollen den Zug entgleisen lassen um ihn auszurauben, an Bord sind einige wohlhabende Personen und der Postwagen ist ebenfalls voller Geld. Du

bist der einzige, der dieses Unglück verhindern kann. Doch schon in 30 Minuten erreicht ihr Vitry-le-François, den Ort, an dem das Verbrechen stattfinden soll. Da es keine Sprachverbindung zwischen der Lok und den Wagen gibt, bleibt dir nur eine Möglichkeit: Du musst bis zur Lok nach vorne rennen und den Lokführer warnen. Doch die Attentäter haben dich bemerkt und wollen dich aufhalten. Schaffst du es die Lok in 30 Minuten zu erreichen und dabei nicht eingeholt zu werden?

BITTE BEHANDELT DAS SPIEL VORSICHTIG. DIE OBERFLÄCHEN DES SPIELBRETTES SIND NICHT KRATZFEST. NEHMT BITTE AUßERDEM IMMER ERST DIE SEITEN DES SPIELPLANS HERAUS, WENN IHR DIESEN ZUSAMMENKLAPPT.

WORUM GEHT'S?

„Schneller sein“ ist ein kooperatives Spiel, das bedeutet, dass alle Spieler gemeinsam in einem Team spielen. Der Gegner, hier ist es der Attentäter, wird durch bestimmte Mechanismen von euch mit gesetzt.

Das Spiel macht nur dann Spaß, wenn ihr die Regeln beachtet und auch euren Gegner immer vorsetzt, wenn die Regeln dies verlangen.

Damit euch garantiert nie langweilig wird,

hat das Spiel drei Schwierigkeitsstufen. Wählt also vor Spielbeginn zunächst, ob ihr die Spielvariante [Run](#), [Detective](#) oder [Spy](#) spielen wollt..

Zu Anfang empfehle ich, [Detective](#) zu spielen.

DAS SPIELMATERIAL



Spielbrett bestehend aus:

- 1 Buchumschlag
- 1 Buchseiten



1 Unterlegmatte



16 Magnetchips



75 Handkarten
40 Fluchtkarten
40 Aktionskarten
15 Verfolgerkarten



5 kleine Chips



1 Sanduhr



2 Spielfiguren

DER SPIELPLAN IM DETAIL

Breitet zunächst den großen Spielplan in der Mitte des Tisches aus. Nutzt dabei bitte die Unterlegmatte, um das Brett nicht zu beschädigen.

Der Spielplan besteht aus drei Teilen:

Der Kartenbereich

Hier findet ihr Platzhalter für alle Karten des Spiels. Was die Karten im Detail bedeuten, wird euch auf der nächsten Seite erklärt.

Der Ermittlungsbereich

In diesem Teil des Bretts könnt ihr den Tender einer Bayerischen S-2 sehen, mit dieser Lok wurde unser Zug zur damaligen Zeit gezogen. Am Rand umlaufend sehr ihr Zahlenfelder von 2 - 30, hier ist Platz für die Sanduhr. Ihr könnt das Spiel alternativ auch mit Ton anstatt der Sanduhr spielen, doch dazu später mehr. In der Mitte des Tenders ist Platz für die Magnetchips (erst ab Detective). Außerdem findet ihr hier das letzte Spielfeld, sozusagen das Ziel.

Die Spielpläne

Hier ist das Hauptgeschehen, denn hier bewegt ihr euch durch die Wagen. Es gibt 5 Level: Das Privatabteil, den Salon, den Schlafwagen, die Holzklasse und den Postwagen. Vor Spielbeginn müsst ihr die Buchinnenseiten an die Magnete in der Mitte des Wagons anheften und alle Seiten nach links schlagen, ihr spielt nämlich von Hinten nach Vorne, beginnend im Privatabteil. Am Ende jedes Wagons wechselt ihr in den nächsten.



DIE SPIELVORBEREITUNG

Platziert die blaue Spielfigur, das seid ihr, auf dem blauen Feld mit der Nummer 1. Euren Gegner, den weißen Spielstein, setzt ihr auf das weiße Feld auf der Außenplattform ganz rechts im Privatenteil.

Mischt alle 4 Kartentypen unter sich jeweils gut durch. Die Aktionskarten teilt ihr vorher in die 5 Wagentypen auf, diese stehen auf der Rückseite der Karten.

Je nach Spieleranzahl erhält nun jeder Mitspieler folgende Anzahl an Handkarten:

2 Spieler: **6 Handkarten**
3 Spieler: **5 Handkarten**
4 Spieler: **4 Handkarten**
Hinzu bekommt jeder **eine Fluchtkarte**.

Im Laufe des Spiels darf sich das Verhältnis von Hand- und Fluchtkarten auf

eurer Hand verändern, wichtig ist, dass ihr die anfängliche Anzahl an Karten nicht überschreitet.

Teilt die restlichen Handkarten in 5 etwa gleich große Stapel auf. In jeden von ihnen steckt ihr verdeckt **2 Verfolgerkarten**. Die restlichen Verfolgerkarten werden nicht mehr gebraucht, sie können in den Karton. Legt die Stapel nun aufeinander, ihr dürft ihn nun nicht mehr vermischen.

Den ganzen Stapel legt ihr verdeckt auf den Spielplan auf das Feld Nachziehstapel, die Aktionskarten kommen verdeckt auf ihr jeweiliges Wagen-Feld und die Fluchtkarten kommen ebenfalls verdeckt auf ihr Ablagefeld.

Auf die 4 Felder mit der Uhr im Ermittlungsbereich werden die 4 Uhrenchips mit der dunkelen Seite nach oben gelegt.

SANDUHR ODER MUSIK

Ihr könnt sowohl mit der Sanduhr, als auch mit einem Soundtrack spielen, ganz was ihr lieber mögt.

Sanduhr

Stellt die Sanduhr zu Beginn auf das Feld mit der 2 im Ermittlungsbereich. Sobald das Spiel los geht dreht ihr die Sanduhr um. Wenn diese durchgelaufen ist, sind zwei Minuten vergangen und ihr müsst die Sanduhr sofort auf das Feld mit der 4 vorrücken. So fahrt ihr weiter fort, bis ist auf der 30 angekommen seid. Ist die Sanduhr dann durchgelaufen, ist das Spiel (meistens) vorbei.

Soundtrack (empfohlen)

Die Sanduhr kann in den Karton zurück. Scannt den QR-Code, der sich auf einem der kleinen Spielchips verwendet, oder scannt ihn direkt hier in der Anleitung. Alternativ könnt ihr in einem Browser auf eurem Smartphone oder Computer diese URL eingeben: www.nikolas-fahlbusch.de/schneller-sein/



DIE KARTEN IM DETAIL

75 Handkarten

40 Fluchtkarten



FLUCHTKARTEN

Um in dem Spiel vorzurücken müsst ihr **Aufträge erfüllen**. Auf den Fluchtkarten ist eine Kombination von verschiedenfarbigen und verschiedenen vielen Handkarten abgebildet, darunter eine Zahl die angibt, wie viele Felder ihr vorrücken dürft, sobald ihr diesen Auftrag abgeschlossen habt.

Um einen Auftrag zu bearbeiten, müsst ihr gemeinsam Handkarten mit den entsprechenden Farben in Pfeilrichtung nebeneinander an die Fluchtkarte anlegen. Dabei ist die Reihenfolge der Farben egal, hauptsächlich jede Farbe liegt nur so oft an der Fluchtkarte, wie es der Auftrag verlangt.

Es gibt 5 Kartenfarben, rot, gelb, grün, blau und lila, die möglichen Schritte reichen von einem bis zu 6.

Allerdings müssen die Karten in **Aufsteigender Reihenfolge** ihrer Zahlenwerte angelegt werden, das heißt, ihr müsst immer **gleich hohe oder höhere Zahlen** an die bereits ausliegenden Handkarten anlegen.



Dieser Auftrag ist erfüllt. Ihr dürft 3 Felder vorrücken.

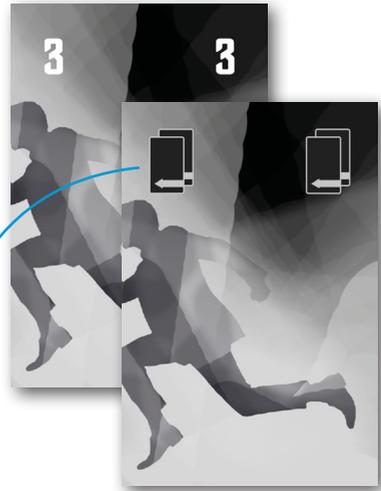
VERFOLGERKARTEN

Die Verfolgerkarten wurden zu Beginn zwischen die Handkarten gemischt. Sobald ein Mitspieler eine Verfolgerkarte vom Nachziehstapel zieht, muss der Verfolger sofort um die angegebene Anzahl an Feldern vorgerückt werden. Die Karte wird dann **auf den Ablagestapel gelegt**.

Es gibt verschiedene Verfolgerkarten: Wenn nur eine Zahl (1-3) abgebildet ist, gibt das die Anzahl an Feldern an, die vorgerückt werden muss.

Ist dieses Symbol abgebildet, wird der Verfolger um so viele Felder vorgerückt, wie gerade Fluchtkarten auf dem Tisch ausgelegt sind. Es liegt gerade keine Fluchtkarte aus? Dann habt ihr Glück gehabt, der Verfolger kommt nicht näher.

Ist in dem Symbol zusätzlich noch +1 abgedruckt, muss wieder so viele Felder vorgerückt werden, wie Fluchtkarten ausliegen, plus einen weiteren Schritt.



AKTIONSKARTEN

Landet ihr bei eurer Flucht auf dem Zahnrad-Symbol, müsst ihr eine Aktionskarte des jeweiligen Wagens ziehen, die sowohl euch als auch euren Verfolger begünstigen oder zurückwerfen kann. Sobald ihr die Karte gelesen habt, müsst ihr die geforderte Aktion direkt ausführen.

In jedem Wagon ist das Verhältnis von guten und schlechten Karten ausgewogen. Manchmal kann es strategisch gut sein, eines der Felder bewusst anzusteuern, die Entscheidung liegt bei euch.



Die Aktionskarten erzählen immer von technischen Besonderheiten des Zuges oder von anderen epochenspezifischen Dingen. Deshalb gibt es auf den meisten Karten auch einen kleinen Erklärtext, der noch einmal näher erklärt, worum es hier geht. Ihr seid nicht gezwungen auch diesen Teil der Karte während des Spiels zu lesen, ihr habt schließlich Zeitdruck.

Betrachtet es einfach als eine zusätzliche Herausforderung dieses spannende Spiel zu spielen und gleichzeitig noch interessantes über Industriekultur und den Beginn des 20. Jahrhunderts zu lernen.

DAS SPIEL BEGINNT

Spielt ihr mit der Sanduhr? Dann dreht diese um. Wenn ihr mit Musik spielt, drückt jetzt auf Play. Wer anfängt dürft ihr euch aussuchen, ihr dürft euch sogar

absprechen, bei wem es strategisch klug wäre zu beginnen. Ab jetzt geht es im Uhrzeigersinn weiter.

IHR DÜRFT EUCH EURE KARTEN WEDER GEGENSEITIG ZEIGEN NOCH DEN GENAUEN ZAHLENWERT NENNEN. IHR DÜRFT EURE KARTEN ABER UMSCHREIBEN.

Ein Beispiel: Auf dem Tisch liegen diese beiden Kapitelkarten aus. Ein Spieler dürfte sagen: „Ich habe keine gelbe Handkarte. Aber ich könnte bei der anderen Fluchtkarte eine mittelhohe rote Karte anlegen. Hat jemand eine höhere blaue und lilane Karte, um sie nach mir anzulegen, oder kann jemand anderes mit einer niedrigeren Karte beginnen?“



DIE ZUGMÖGLICHKEITEN

Bist du an der Reihe, darfst du beliebig viele deiner Flucht- und Handkarten ausspielen. Du musst aber in jedem zu mindestens eine dieser Aktionen durchführen:

Fluchtkarte ausspielen

Du darfst eine oder mehrere deiner Fluchtkarten offen und für alle sichtbar in die Nähe des Spielplans ablegen.

Handkarten an Fluchtkarten anlegen

Du darfst beliebig viele deiner Fluchtkarten an deine oder bereits offen ausliegende

Fluchtkarten anlegen. Liegen dort bereits Handkarten? Dann achte darauf, dass du immer nur gleich hohe oder höhere Zahlen anlegst. Die Farbreihenfolge auf der Fluchtkarte musst du nicht einhalten. Wichtig ist nur, dass die Anzahl der geforderten Handkarten jeder Farbe stimmt. Du musst eine Fluchtkarte nicht in einem Zug erledigen, du kannst beliebig viele Karten anlegen, deine Mitspieler können den Auftrag später komplettieren.

Hast du eine Fluchtkarte erfüllt? Dann zieht eure Spielfigur so viele Schritte nach vorne, wie es dir die erfüllte Fluchtkarte vorgibt. Lege dann die an dieser Fluchtkarte verwendeten Handkarten offen auf den Ablagestapel, die erfüllte Fluchtkarte kommt aus dem Spiel.

Karten tauschen

Ihr kommt nicht weiter? Dann kannst du beliebig viele Flucht- und Handkarten austauschen. Deine Handkarten kommen auf den Ablagestapel, die Fluchtkarten werden aus dem Spiel genommen. Du kannst das Verhältnis von Hand- und Fluchtkarten beim Nachziehen ändern. Du darfst davor keine andere Aktion durchführen. Dein Zug ist danach beendet.

Ausliegende Fluchtkarten entfernen

Ihr kommt bei einer ausliegenden Fluchtkarte gar nicht weiter? Du kannst sie als einzige Aktion in deinem Zug aus dem Spiel entfernen und zurück in den Karton legen. Allerdings kommt dein Verfolger dadurch näher. Die Anzahl der bereits anliegenden Handkarten bestimmt, um wie viele Felder der Verfolger aufrücken darf.

Aktionskarte ziehen

Ihr wollt auf Risiko spielen? Einmal in jedem Wagen dürft ihr anstelle eines Zuges eine Aktionskarte ziehen. Nach Ausführung der Aktion kommt die Karte aus dem Spiel und der Zug ist beendet.

ÜBERLEGT EUCH GUT, WIE VIELE FLUCHTKARTEN IHR PARALLEL AUSSPIELT. ES KANN IMMER SEIN, DASS IHR EINE VERFOLGERKARTE AUFDECKT, DIE DEN VERFOLGER IN ABHÄNGIGKEIT VON DEN FLUCHTKARTEN VORSETZT.

DEN SPIELZUG BEENDEN

Wenn du mindestens eine Aktion durchgeführt hast, kannst du deinen Zug jederzeit beenden. Ziehe wieder so viele Karten nach, bis die maximale Kartenanzahl erreicht ist. Die Kombination aus Flucht- und Handkarten ist dabei dir überlassen. Zuletzt musst du für alle hörbar „fertig“ sagen, erst dann darf dein linker Nachbar mit seinem Zug beginnen.

Wenn du beim Nachziehen eine **Verfolgerkarte** ziehst, muss diese **sofort** umgesetzt werden. Die Karte wird dann wieder auf den Ablagestapel gelegt, und du nimmst dir eine neue Karte nach

Ist der **Nachziehstapel aufgebraucht**?

Dann wird der Ablagestapel umgedreht und ohne zu mischen wird er wieder zum Nachziehstapel.

TIPP: GUTE ABSPRACHE IST WICHTIG. NUTZT DIE MÖGLICHKEIT EUCH ÜBER EURE KARTEN AUSZUTAUSCHEN, SO KÖNNT IHR STRATEGISCH CLEVER SPIELEN. BEHALTET ABER AUCH DIE ZEIT IM AUGE UND VERZETTLET EUCH NICHT.

DER VERFOLGER KOMMT NÄHER

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie der Verfolger vorrücken kann:

Sanduhr läuft ab oder Zug fährt durch

Alle zwei Minuten läuft die Sanduhr durch und ihr müsst sie vorrücken. Immer dann wird auch der Verfolger 1 Feld vorgesetzt. Wenn ihr mit dem Soundtrack spielt, hört ihr etwa alle 2 Minuten einen Zug durchfahren. Auch dann müsst ihr den Verfolger 1 Feld vorsetzen.

Verfolgerkarte

Wenn ihr eine Verfolgerkarte vom Nachziehstapel zieht, müsst ihr sofort die geforderte Anzahl an Feldern vorrücken.

Verfolgerfeld auf dem Spielplan

Auf dem Spielplan gibt es einige Felder, auf denen dieses Symbol abgebildet ist. Ihr solltet vermeiden auf eines dieser Felder zu kommen, denn dann wird der Verfolger direkt 1 Feld vorgesetzt.

Aktionskarte

Wenn eine Aktionskarte dies fordert.

Aussortieren einer Fluchtkarte

Wenn ihr eine bereits ausliegende Fluchtkarte aus dem Spiel nehmen wollt, müsst ihr wie vorab beschrieben abhängig von der Anzahl der anliegenden Handkarten Felder vorrücken.

ENDE EINES WAGENS

Ihr seid auf dem Feld mit der letzten Nummer eines Wagens angekommen? Dann merkt euch die Feldnummer, auf der sich euer Verfolger gerade befindet und schlägt den nächsten Wagen auf.

Eure Figur platziert ihr auf dem blauen Feld mit dem Pfeil, dieses Feld hat die gleiche Nummer wie jenes, auf dem ihr das letzte Level beendet habt. Alle Felder im neuen Wagen mit einer niedrigeren Zahl überlappen sich also mit dem vorangegangenen Level.

Euren Verfolger setzt ihr auf das Feld mit der Nummer, von dem ihr ihn im vorangegangenen Kapitel herunter genommen habt. Gibt es das Feld nicht, weil die Zahl zu klein ist? Dann setzt den Verfolger auf das niedrigst mögliche Feld.

Wenn ein Wagen durchgespielt wurde, ist dadurch nicht zwingend auch dein Spielzug beendet. Du kannst wie gewohnt weitere Aktionen durchführen und anschließend Karten nachziehen.

Überzählige Schritte

Ihr kommt ans Ende eines Wagens und habt noch weitere Schritte von der Fluchtkarte offen? Dann dürft ihr diese nicht mit in den nächsten Wagen nehmen. Ihr beginnt immer auf dem blauen Feld mit dem Pfeil.

Wenn während des Umschlagens zum neuen Wagen die Sanduhr abläuft oder ihr den Zug im Soundtrack durchfahren hört, setzt den Verfolger im neuen Wagen sofort ein Feld vor.

ENDE DES SPIELS

Ihr habt es ins Ziel geschafft?

Und die Zeit ist noch nicht abgelaufen?

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt es geschafft. Ihr seid mir einem waghalsigen Sprung durch das Fenster des Postwagens auf den Tender der Lok gesprungen und konntet den Lokführer rechtzeitig warnen. Doch wer wollte den Anschlag verüben, könnt ihr Beweisen, wer seine Finger mit im Spiel hatte? Dann versucht es mit der Spielvariante Detective und beweist, dass ihr auch auf der Flucht noch wachsam seid.

Die Zeit ist abgelaufen?

Oh nein, ihr konntet es nicht rechtzeitig zum Lokführer schaffen. Der Attentäter hat vorab die Gleise sabotiert und ihr seid geradewegs hineingefahren. Es wurde zum Glück niemand ernsthaft verletzt, aber viel Geld und Schmuck sind für immer weg.

Der Verfolger hat euch eingeholt.

Verdammt, er ist stärker als ihr. Er kann verhindern, dass ihr den Lokführer warnt, der Zug wird entgleisen.

Nur bei Spielvarianten Detective und Spy:

Ihr wisst nun mit Sicherheit, wer es war?

Toll, du kannst den Attentäter den Behörden übergeben und ihm wird der Prozess gemacht. Deine Fähigkeiten als Spion sind scheinbar unerschöpflich, du bist gefragter denn eh und je.

Doch hast du es auch rechtzeitig in die Lok geschafft, wenn nicht nützen dir deine wachsamen Augen leider nichts, der Zug ist entgleist.

Du bist in der Lok aber weißt nicht, wer der Täter ist?

Schade, aus dir hätte ein hervorragender Spion werden können, doch ein Attentäter kommt für immer davon.

SPIELVARIANTE DETECTIVE

Wenn ihr euch zutraut, auf eurer Flucht auch noch herauszufinden, wer der Attentäter ist, dann ist das genau die richtige Spielvariante für dich.

Vor Spielbeginn benötigst du zusätzlich die Magnetchips. Auf 8 von ihnen sind die weiteren Passagiere abgebildet, auf den anderen 8 Orte im Zug.

Mische die Chips durch, dabei müssen die Personen verdeckt sein. Bilde nun zufällige Pärchen mit den Zug Orten und verbinde sie mit den Magneten.

Seid dabei bitte vorsichtig und lasst die Magneten nicht zu stark aneinanderstoßen. Beim späteren Trennen der Chips schiebt diese bitte seitlich gegeneinander, sodass sich die Motive nicht von den Chips ablösen.

Nun legt ihr die Chips mit den Zug Orten nach oben in den Tender der Lok.

Eure zusätzliche Aufgabe während des Spiels ist es nun zu ermitteln, welcher der Fahrgäste ein Alibi hat. Dafür müsst ihr während des Spiels in der gleichen Zeit auf alle 7 Lupen Symbole direkt drauf kommen. Sobald ihr auf einem steht, sucht ihr euch die gleiche Stelle auf den Chips heraus und dreht diese um. Ihr wisst nun, dass es diese Person nicht gewesen sein kann.

Nachdem ihr alle 7 Lupen Symbole erreicht habt, bleibt nur noch ein einziger Chip nicht umgedreht, der Täter Chip. Nun habt ihr den Beweis, er war es. Natürlich müsst ihr es trotzdem noch in die Lok schaffen, sonst nützt euch eure Erkenntnis gar nichts und der Zug wird trotzdem entgleisen.

SPIELVARIANTE SPY

Die Spielvariante Detective stellt für euch keine große Herausforderung mehr da? Dann versucht, einer der größten Geheimagenten der Welt zu werden.

Die Aufgabe bleibt die gleiche: Findet den Täter, und schafft es in die Lok, bevor ihr eingeholt werdet.

Aber: Sortiert vorab alle Fluchtkarten aus, mit denen ihr 5 oder 6 Felder vorgehen dürft. Außerdem dürft ihr nur 5 Karten im Spiel belassen, mit denen ihr 4 Felder vorrücken könnt.

Wenn ihr das schafft, habt ihr es in die Liga der ganz Großen geschafft und die Welt wird solange ihr lebt eine bessere sein.

ZUSAMMENFASSUNG ALLER SYMBOLE



Hier startest du in jedem Wagen mit deiner Spielfigur.



Sobald du mit deiner Spielfigur auf diesem Feld landest, musst du deinen Verfolger sofort ein Feld vorsetzen.



Auf diesem Feld musst du sofort eine Aktionskarte des Wagens ziehen, in dem du dich gerade befindest. Es ist wichtig, dass du selber diese Karte verlierst. Die geforderte Aktion muss nun direkt ausgeführt werden. Wenn du durch eine Aktionskarte über eine Lupe hinaus kommen würdest, verfallen die restlichen Schritte.



In 4 der 5 Wagons siehst du jeweils ein mal dieses Symbol. Immer dann, wenn ihr auf diesem Feld landest, dürft ihr einen Uhrenchip im Ermittlungsbereich auf die helle Seite drehen. Schafft ihr es alle 4 Chips umzudrehen, so bekommt ihr am Ende des Spiels zusätzlich zwei Minuten Zeit.



Nur relevant für die Spielvarianten Detective und Spy: Sobald ihr auf eines dieser Felder kommt, dürft ihr im Ermittlungsbereich einen der Tatort-Chips umdrehen und somit aufdecken, für welchen der Passagiere eben ein Alibi gefunden hast.



Es gibt einige Felder ohne Zahl. Diese sind Umwege abseits des vorgegebenen Pfades. Sie dienen meistens dazu, Zusatzfelder wie das Uhrensymbol oder das Lupen Symbol zu erreichen. Du kannst hier natürlich auch freiwillig lang gehen. Bei manchen Aktionskarten musst du diese Felder benutzen.

EIN SPIEL VON NIKOLAS FAHLBUSCH

ENTSTANDEN IM HAUPTPROJEKT „INDUSTRIE-
KULTUR FÜR KINDER UND JUGENDLICHE“, BEI
FRAU PROF. KATRIN HINZ IM 6. BACHELOR-
SEMESTER AN DER HTW BERLIN.

FERTIGGESTELLT AM 19.07.2018