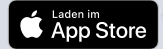




Käsedieb Moderator App  
Jetzt erhältlich!




# KÄSEDIEB




In diesem Spiel hat jeder eine geheime Rolle: Entweder ist er eine Schlafmaus oder der Käsedieb. In der Nacht haben alle ihre Augen geschlossen und wachen nur zu bestimmten Zeiten auf, je nach eigenem Würfelwurf. Der Käsedieb stiehlt den Käse, während die Schlafmäuse herumschnuppern können. In der folgenden Diskussion wird der Käsedieb versuchen, unbehelligt davonzukommen, während die Schlafmäuse versuchen, den Dieb gemeinsam zu schnappen.

## SPIELMATERIAL

8 Charakterkarten

(1 Käsedieb , 7 Schlafmäuse **ZZZ**)

1 Sündenmauskarte 

(nur für die Sündenmaus-Variante,  
Sündenmaus im Sinne von Sündenbock)



8 Würfelbecher



8 sechsseitige Würfel



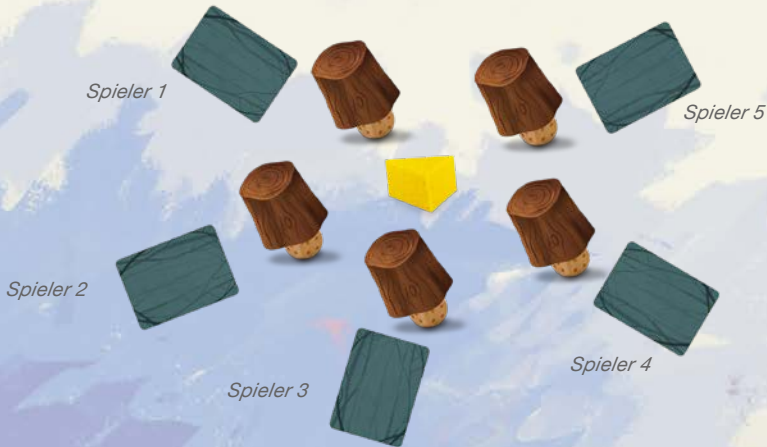
1 Käsestück



## Spielvorbereitung

1. Die Spieler nehmen so viele Schlafmauskarten wie die Anzahl der Spieler minus 1 und mischen diese mit der Käsediebkarte.
2. Jedem Spieler wird verdeckt eine Karte zugeteilt und jeder Spieler sieht sich seine Karte heimlich an.
3. Das Käsestück wird in guter Reichweite für alle Spieler in die Mitte der Spielfläche gelegt.
4. Jeder Spieler nimmt einen Würfelbecher und einen Würfel. Jeder tut seinen Würfel in den Becher, schüttelt ihn gut und stellt den Becher dann schnell kopfüber auf den Tisch, ohne dass der Würfel herausfällt. Dann schaut sich jeder heimlich sein Würfelresultat an, indem er den Becher leicht von sich wegkippt, sodass nur er den Würfel sehen kann. Das Ergebnis ist die Uhrzeit, zu der der Spieler in der Nachtphase aufwacht. Dann schiebt jeder Spieler seinen Becher vorsichtig so zum Käsestück, dass das Würfelresultat nicht verändert wird und alle Spieler alle Becher leicht erreichen können.
5. Ein Spieler wird als Moderator für das Spiel gewählt (oder die Spieler laden die Käsedieb Moderator App herunter, um das Spiel zu unterstützen). Er spielt ganz normal mit, wie die anderen Spieler, und ist gleichzeitig der Moderator.

## Spielaufbau-Beispiel für 5 Spieler:



## Spielablauf

### I. Nachtphase

#### 1. Aufwachzeit

Alle Spieler, auch der Moderator, halten während der Nachtphase ihre Augen geschlossen. Der Moderator ruft die Stunden aus, von 1 bis 6. Die Spieler öffnen ihre Augen nur, wenn der Moderator ihre Uhrzeit (Würfelergebnis) ausruft. Der Moderator gibt ihnen dann 10 Sekunden Zeit, ihre entsprechende erlaubte Aktion auszuführen.

#### Ein Beispielskript für den Moderator:

- *Jetzt beginnt die Nachtphase und wir müssen alle schlafen gehen. Schließt bitte alle eure Augen, ohne heimlich zu gucken.*
- *Es ist jetzt 1 Uhr morgens. Alle, die eine 1 gewürfelt haben, öffnen ihre Augen und führen jetzt ihre Aktion aus. 10, 9, 8 ...1 (langsam von 10 bis 1 herunterzählen, 10 Sekunden). Jetzt schließt eure Augen wieder.*
- *Es ist jetzt 2 Uhr morgens. Alle, die eine 2 gewürfelt haben, öffnen ihre Augen und führen jetzt ihre Aktion aus. 10, 9, 8 ...1 (langsam von 10 bis 1 herunterzählen, 10 Sekunden). Jetzt schließt eure Augen wieder.*
- *... usw. bis die 10 Sekunden von 6 Uhr morgens verstrichen sind.*
- *Die Nacht ist vorüber. Jetzt öffnet bitte alle eure Augen. Oh nein, der Käse wurde gestohlen! Lasst uns jetzt diskutieren, wer der Käsedieb sein könnte!*

#### 2. Mögliche Aktionen:

Wenn die Aufwachzeit eines Spielers gerufen wird, führt er die seiner Charakterkarte entsprechende Aktion aus. Alle Aktionen müssen schweigend ausgeführt werden.

- Wenn die Zeit des Käsediebs gerufen wird, muss er das Käsestück nehmen und irgendwo sicher verbergen, egal, ob andere Spieler ihre Augen eventuell auch auf haben oder nicht.
- Wenn eine Schlafmaus ihre Augen öffnet und die einzige ist, die dies zu dieser Uhrzeit tut, darf sie sich das Würfelergebnis EINES (und nur eines!) anderen Spielers unter dessen Becher anschauen.
- Wenn eine Schlafmaus ihre Augen öffnet und sieht, dass sie nicht die einzige ist, die dies zu dieser Uhrzeit tut, darf sie nichts tun oder höchstens die andere(n) schweigend anlächeln.

### 3. Zusätzliche Regeln

Im Spiel mit 5 bis 8 Spielern kommen folgende Regeln hinzu, um einen oder mehr Komplizen ins Spiel zu bringen. (Siehe weiter unten bezüglich der Regeln für 4 Spieler.) Ein Komplize wechselt die Seiten und spielt zusammen mit dem Käsedieb. Es ist den Komplizen verboten, in der Nachtphase irgendwelche Informationen über Würfelergebnisse mitzuteilen.

**5 Spieler:** Falls der Käsedieb den Käse stiehlt, während eine Schlafmaus dies sieht, wird diese Schlafmaus sein Komplize. Falls mehrere Schlafmäuse den Diebstahl beobachten, muss der Käsedieb sofort eine von ihnen als Komplizen wählen, indem er schweigend auf den Spieler zeigt.

**6 Spieler:** Nach dem 6 Uhr Weckruf und bevor alle ihre Augen wieder öffnen, gibt der Moderator noch folgende zusätzliche Anweisungen: *„Alle strecken jetzt ihre rechte Hand zur Mitte hin aus. Käsedieb, öffne deine Augen und wähle deinen Komplizen, indem du schweigend seine Hand berührst. 5, 4, 3, 2, 1 (5 Sekunden Countdown). Komplize, öffne deine Augen und stelle Blickkontakt mit dem Käsedieb her. 5, 4, 3, 2, 1 (5 Sekunden Countdown). Jetzt schließt ihr beiden wieder eure Augen.“* Auf diese Weise wählt der Käsedieb EINEN Komplizen und die beiden kennen sich.

**7 Spieler:** Nach dem 6 Uhr Weckruf und bevor alle ihre Augen wieder öffnen, gibt der Moderator noch folgende zusätzliche Anweisungen: *„Alle strecken jetzt ihre rechte Hand zur Mitte hin aus. Käsedieb, öffne deine Augen und wähle 2 Komplizen, indem du schweigend ihre Hände berührst. 5, 4, 3, 2, 1 (5 Sekunden Countdown). Komplizen, öffnet eure Augen nicht, wenn eure Hand berührt wurde. Käsedieb, schließe jetzt deine Augen. Komplizen, öffnet eure Augen jetzt und stellt Blickkontakt miteinander her. 5, 4, 3, 2, 1 (5 Sekunden Countdown). Jetzt schließt ihr beiden wieder eure Augen.“* Auf diese Weise kennen die Komplizen sich, aber sie wissen nicht, wer der Käsedieb ist.

**8 Spieler:** Nach dem 6 Uhr Weckruf und bevor alle ihre Augen wieder öffnen, gibt der Moderator noch folgende zusätzliche Anweisungen: *„Alle strecken jetzt ihre rechte Hand zur Mitte hin aus. Käsedieb, öffne deine Augen und wähle 2 Komplizen, indem du schweigend ihre Hände berührst. 5, 4, 3, 2, 1 (5 Sekunden Countdown). Komplizen, öffnet eure Augen und stellt Blickkontakt mit dem Käsedieb her. 5, 4, 3, 2, 1 (5 Sekunden Countdown). Jetzt schließt ihr drei wieder eure Augen.“* Auf diese Weise wählt der Käsedieb ZWEI Komplizen und alle drei kennen sich.

## II. Tagphase

### 1. Diskussion

Während die Schlafmäuse in der nun folgenden Diskussion ihr Bestes geben, um den Dieb gemeinsam zu schnappen, kann dieser versuchen, den Verdacht von sich abzulenken und mithilfe seiner Mitläufer sogar einen anderen Sündenbock zu finden.

Die Spieler dürfen sagen, was sie möchten, aber auf keinen Fall ihre Charakterkarten oder ihr Würfelergebnis vorzeigen. Sie können sich über die Länge der Diskussion einigen und abstimmen, wenn alle meinen, diese lange genug geführt zu haben.

### 2. Abstimmung

Die Diskussion endet mit einer Abstimmung, an der jeder teilnehmen und sagen muss, wen er für den Käsedieb hält (oder nur vorgibt, ihn für den Käsedieb zu halten). Das Abstimmungsergebnis entscheidet, welches der gegnerischen Teams gewinnt. Der Käsedieb und sein(e) Komplize(n) gewinnen oder verlieren das Spiel gemeinsam. Eine clevere Wahl kann die eigene Seite zum Sieg führen!

Der Moderator ruft zur Abstimmung auf, indem er sagt: *„Wer ist der Käsedieb? Drei, zwei Eins, ABSTIMMUNG!“* Dann zeigen alle Spieler gleichzeitig auf den Spieler, der ihrer Meinung nach der Käsedieb ist. Der Spieler, auf den die meisten zeigen, deckt seine Charakterkarte auf. Falls mehrere Spieler gleich viele Stimmen erhalten, decken diese alle ihre Charakterkarte auf.

## Spielsieg & Niederlage

- Falls der tatsächliche Käsedieb die meisten Stimmen erhält UND seine Karte aufgedeckt ist, gewinnen alle Schlafmäuse gemeinsam das Spiel, unabhängig von anderen Karten, die eventuell gleichzeitig aufgedeckt werden.
- Falls die Käsediebkarte nicht aufgedeckt ist, auch wenn ein Komplize die meisten Stimmen erhalten hat, haben der Käsedieb und sein(e) Komplize(n) das Spiel gewonnen.

## Regeln für 4 Spieler

Es gelten alle Regeln bis auf folgende Änderungen:

1. Spielvorbereitung: Jeder Spieler nimmt und würfelt 2 Würfel.
2. Aufwach-Zeiten während der Nachtphase:
  - Die Schlafmäuse müssen sich entscheiden, ein Mal zu einer gewürfelten Uhrzeit aufzuwachen.
  - Der Käsedieb kann zwei Mal aufwachen, zu beiden seiner gewürfelten Uhrzeiten. Falls beide Würfel die gleiche Uhrzeit zeigen, wacht er ein Mal zu dieser Uhrzeit auf.
3. Mögliche Aktionen: Selbst wenn eine Schlafmaus alleine aufwacht, darf sie sich KEINEN einen anderen Würfel ansehen, sondern tut nichts.
4. Zusätzliche Regeln: Es gibt keinen Komplizen.



## Die Sündenmaus-Variante

Die Sündenmauskarte kann nur im Spiel mit 6 bis 8 Spielern benutzt werden. Es gelten alle Regeln bis auf folgende Änderungen:

1. Spielvorbereitung: Eine Schlafmauskarte wird durch die Sündenmauskarte ersetzt.
2. Für die Sündenmauskarte gelten die gleichen Regeln wie für die Schlafmauskarte, aber dieser Spieler versucht, die meisten Stimmen zu bekommen.
3. Spielsieg oder Niederlage:  
Der Spieler mit der Sündenmauskarte gewinnt das Spiel alleine, wenn er die meisten Stimmen erhält, auch als Komplize und unabhängig von anderen Karten, die eventuell gleichzeitig aufgedeckt werden.



### **Credits**

Spielautor: Dongxu Li

Illustrationen: Moyo

Grafische Gestaltung: Ming Li

Übersetzung: Ferdinand Köther

Spielentwicklung: Jolly Thinkers

