



**Autor:** Stephan Riedel  
**Grafik:** Christian Opperer

Anzahl Spieler: 1; Alter: + 10 Jahre



## Schinderhannes – die Person

An einem trüben, „neblicht nassen“ Herbsttag vor 200 Jahren endete das Leben von Johannes Bückler. Er starb nicht allein. Ihn umgaben einige Tausend Menschen, die Zeugen waren, als er in Mainz am 21. November 1803 mittags kurz nach ein Uhr auf das eigens für ihn errichtete Blutgerüst geführt, auf einem Brett festgeschnallt und damit unter das Fallbeil der Guillotine geschoben wurde.

Johannes Bückler war weder der erste Delinquent, der von der französischen Justiz in den gerade erst eroberten rheinischen Départements zum Tode verurteilt und hingerichtet wurde, noch war er in den nachfolgenden zehn Jahren der letzte. Aber Johannes Bückler, der als Schinderhannes bis heute unvergessen ist, war zweifellos der bekannteste.

Wer war eigentlich jener Johannes Bückler, genannt Schinderhannes?

Schinderhannes wurde 1778 als Sohn eines armen "Wasenmeisters", d. h. Abdeckers in Mühlen (Miehlen) im Taunus geboren. Seine Laufbahn als Dieb begann im Herbst 1796, als er zusammen mit Johann Nikolaus Nagel einen Hammel stiehlt und in Kirn verhaftet wird. Schinderhannes kann über das Dach des Rathauses fliehen. Als ausgebrochener Dieb war ihm aber die Rückkehr in die bürgerliche Gesellschaft verschlossen.

Schinderhannes war kein politischer Rebell oder gar Freiheitskämpfer. Die Verhältnisse wollte er nicht ändern. Sein Ziel war die persönliche Bereicherung.

Durch massive Drohungen oder Geldzuwendungen hielt er die Bauern und Bürgern in den Dörfern in Schach. Von den Bauern benannte Wucherer und Geldschneider überfiel er.

Wer nicht überfallen werden wollte, musste sich eine Sicherheitskarte kaufen.

Als im Jahre 1801 Schinderhannes mit seiner Bande den jüdischen Kaufmann Seckel Löw in Staudernheim überfällt, regt sich Widerstand in der Bevölkerung, die dem beliebten Kaufmann mit Waffen zu Hilfe eilt.

Schinderhannes merkt, dass seine Zeit vorbei ist. Anfang 1802 versucht er, ein bürgerliches Leben zu beginnen.

Am 31. Mai 1802 wird er von einer Polizeistreife kontrolliert. Schinderhannes flieht, wird jedoch von einer berittenen Streife gefasst.

Der Versuch als Soldat unter dem Namen Jakob Schweikard anzuheuern scheitert, weil er verraten wird.

Schinderhannes wird zwischen Juni 1802 und März 1803 in Mainz vernommen. Ende Oktober wird die Anklage eröffnet in der Schinderhannes zum Tode verurteilt wird.

Während sich seine Geburt in Miehlen beinahe anonym vollzogen hatte, waren am letzten Lebenstag des Hannes auf einer Anhöhe vor den Toren von Mainz über zehntausend Menschen die Zeugen seines Todes.

Zugegen waren auch zwei Medizinstudenten, die die noch warmen Körper der Enthaupteten für Experimente mit Elektrizität benutzten. 1817 erscheint in England, zunächst anonym, der Roman „Frankenstein“. Die Inspiration zu dem Roman, in dem eine Kreatur aus Leichenteilen geschaffen und mit Strom zum Leben erweckt wird, scheint von der Hinrichtung des Johannes Bückler zu stammen.

*Quelle:*

*Bayerlein, P. (2003): Schinderhannes-Chronik. Von Miehlen bis Mainz. Verlag Ernst Probst, Mainz*

*Bayerlein, P. (2003): Schinderhannes Ortslexikon. Von Abentheuer bis Züsch. Verlag Ernst Probst, Mainz*

*Kropp, F.P. (2007): Der Schinderhannes und das Bandenwesen an der Mosel.*

*<http://www.net-art.de/kropp/schinder.htm>*

## Schinderhannes – das Spiel

Mit Hilfe von vagen Zeugenaussagen und den Polizeiakten versuchst Du herauszufinden, wo Schinderhannes welches Verbrechen begangen hat.

Für jedes der 12 Rätsel benötigst Du unterschiedliche Infokarten. In der Rätseltabelle findest Du die Nummern der Karten, die Du für die Rätsel brauchst. Überlege Dir gut, wann Du welche Karte spielst. Jede Infokarte kannst Du jederzeit einsetzen. Am Ende des Spiels sollte jeder Ortschaft genau ein Delikt zugeordnet sein und keine der Infokarten im Widerspruch zu der Lösung stehen. Alle Lösungen sind eindeutig.

Verwende die beiliegenden Lösungsblätter zum Lösen der Rätsel.

Die Karten "Marker entfernen" werden nicht benötigt.

*(Für die Besitzer des Brettspiels: Es gelten für das Solospiel nur folgende Regeln aus dem Mehrpersonenspiel: 1, 2, 3, 4, 5, 7, 14 - Regel 6, 8 bis 13, 15, 16 gelten nicht!!).*

## Die Karten



### Deliktarte

Der Hinweis dieser Karten bezieht sich auf ein bestimmtes Delikt. Es gibt vier mögliche Ortschaften an denen das Delikt stattgefunden haben kann.



### Gruppenkarte

Der Hinweis dieser Karte bezieht sich auf den in der Rätseltabelle genannten Delikt. Dieser Delikt liegt nördlich oder südlich der Nahe oder westlich bzw. östlich dem Glan und dem Kellenbach bzw. Simmerbach (siehe auch Landkarte auf der Infokarte).

Beispiel:

In der Rätseltabelle steht „28 = Esel“. Auf der Karte Nr. 28 steht „Schinderhannes begeht einen Viehdiebstahl südlich der Nahe“. Dies bedeutet, dass der Eseldiebstahl südlich der Nahe stattgefunden hat.



### Bezirkkarte

Diese Karten geben Hinweise, ob zwei Delikte in benachbarten Ortschaften stattgefunden haben.

Beide Orte sind über einen Weg verbunden. Dabei können die beiden Delikte entweder im gleichen oder in angrenzenden Bezirken liegen (Fluss = Bezirks-grenze).

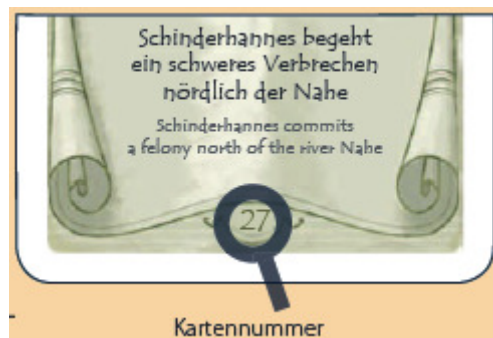
Beachte:

Es gibt Orte, die nicht mit einem Ort im Nebenbezirk verbunden sind



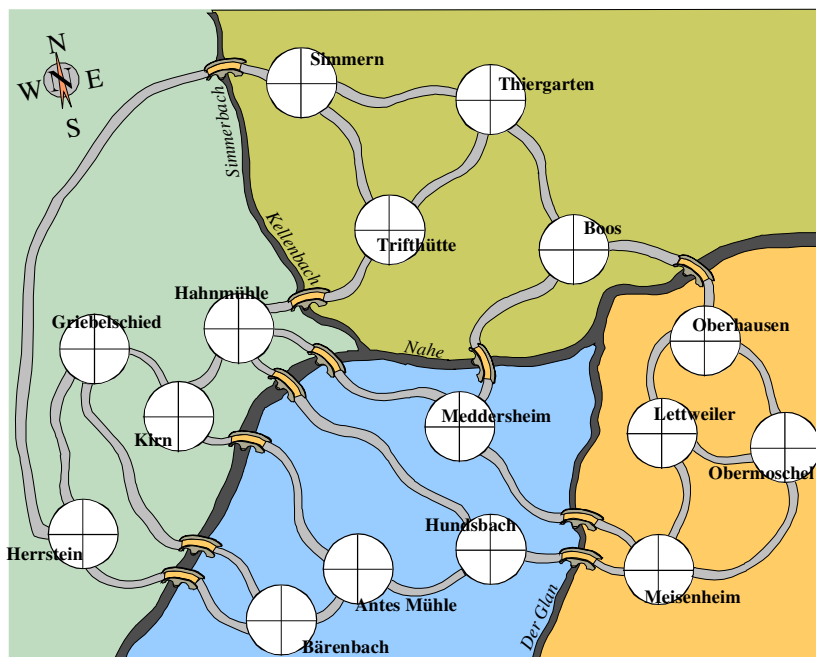
### Ortschaftskarten oder Ortskarte

Diese Karten geben Hinweise, welche Delikte in einer Ortschaft stattgefunden haben können.

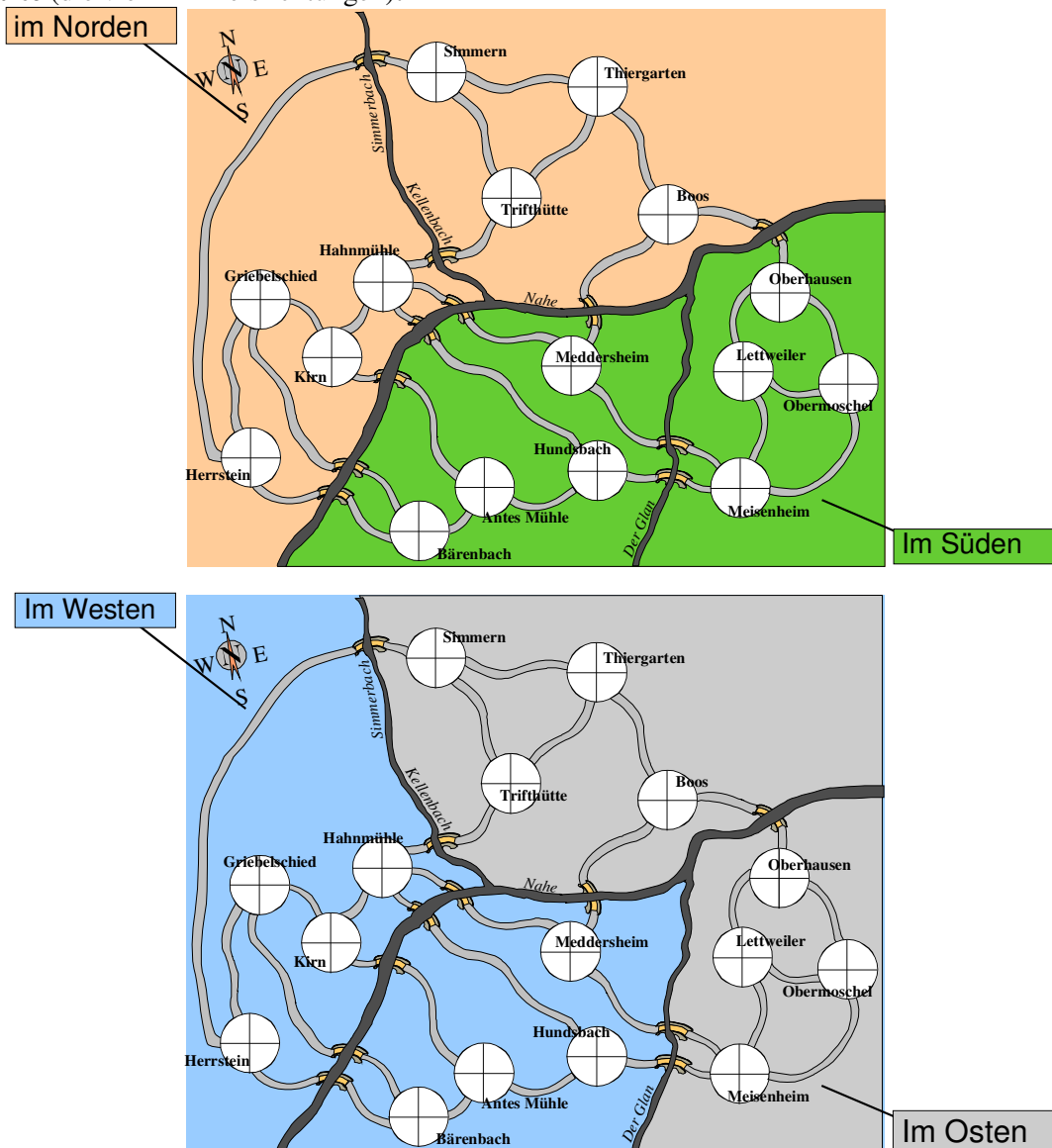


Kartennummer

















**Die Landkarte (die vier Bezirke):**



**Die Landkarte (die vier Himmelsrichtungen):**



**Die Delikte:**

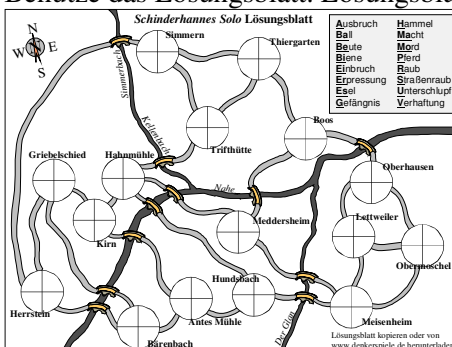
			
Raubüberfall	Mord	Straßenraub	Erpressung
			
Einbruch	Verkauf gestohlener Beute	Räuberball	Machtdemonstration
			
Verhaftung	Ausbruch	Gefängnis	Unterschlupf
			
Pferdediebstahl	Bienenstockdiebstahl	Hammeldiebstahl	Eseldiebstahl

**Rätsel (Für die Rätsel werden folgende Spielkarten benötigt):**

Nr. 1 leicht		Nr. 2 leicht		Nr. 3 leicht		Nr. 4 leicht			Nr. 5 mittel		Nr. 6 schwer		
2	35	8	51	1	33	2	34	74	33	46	2	45	71
4	41	9	56	2	35	5	36	75	34	47	13	58	72
5	43	10	58	3	38	8	37	76	36	52	33	59	76
8	45	13	59	4	39	11	45		37	60	35	65	
9	47	33	63	5	40	12	49		40	70	36	66	
12	56	35	64	6	42	13	57		41	73	38	67	
13	63	41	71	7	43	14	71		42	75	43	69	
14	72	48	74	10	45	15	73		43		17 = Gefängnis		
33	73	49	76	12	58	22 = Gefängnis			44		25 = Mord		
34		50		16	74	27 = Raub			45		28 = Esel		

Nr. 7 schwer		Nr. 8 schwer		Nr. 9 mittel		Nr. 10 mittel		Nr. 11 schwer			Nr. 12 schwer		
28=Pferd		7	49	5	38	2	22=?	5	36	50	7	48	
30 = Hammel		18=Verhaftung		6	47	8	26=?	10	37	56	12	49	
33	52		19=Mord	7	48	9	60	12	38	59	23=Einbruch		
34	54		32=Pferde	8	50	12	65	13	43	65	34	51	
38	55		36	51	9	67	37	66	14	47	67	35	57
39	56		37	53	10	73	38	69			73	39	66
40	60		40	55	12	74	40	73	20=Einbruch		40	70	
42	64		42	56	15	75	42	75	22=Verhaftung		43	74	
47	65		44	69	16	76	43	76	24=Ball		45		
48			47	76	36		52		28=Biene				

Benutze das Lösungsblatt. Lösungsblätter gibt auf [www.denkerspiele.de](http://www.denkerspiele.de) zum Herunterladen.



**Lösungen:**

Ort	Puzzle 1	Puzzle 2	Puzzle 3	Puzzle 4	Puzzle 5	Puzzle 6
Antes Mühle	Esel	Ball	Beute	Mord	Esel	Straßenraub
Bärenbach	Hammel	Verhaftung	Hammel	Gefängnis	Straßenraub	Gefängnis
Boos	Bienenstock	Ausbruch	Bienenstock	Verhaftung	Erpressung	Pferd
Griebelschied	Mord	Bienenstock	Ball	Ausbruch	Verhaftung	Beute
Hahnmühle	Pferde	Unterschlupf	Verhaftung	Pferd	Power	Verhaftung
Herrstein	Ausbruch	Esel	Gefängnis	Hammel	Pferd	Hammel
Hundsbach	Straßenraub	Hammel	Einbruch	Unterschlupf	Hammel	Bienenstock
Kirn	Verhaftung	Mord	Pferd	Ball	Unterschlupf	Einbruch
Lettweiler	Unterschlupf	Power	Power	Einbruch	Mord	Ausbruch
Meddersheim	Räuberball	Pferde	Esel	Bienenstock	Bienenstock	Esel
Meisenheim	Erpressung	Straßenraub	Straßenraub	Power	Gefängnis	Mord
Oberhausen	Power	Gefängnis	Erpressung	Esel	Ausbruch	Erpressung
Obermoschel	Raubüberfall	Raubüberfall	Raub	Straßenraub	Ball	Raub
Simmern	Gefängnis	Erpressung	Ausbruch	Erpressung	Beute	Power
Thiergarten	Einbruch	Einbruch	Mord	Raub	Raub	Unterschlupf
Triflhütte	Beute	Beute	Unterschlupf	Beute	Einbruch	Ball

Ort	Puzzle 7	Puzzle 8	Puzzle 9	Puzzle 10	Puzzle 11	Puzzle 12
Antes Mühle	Ball	Beute	Ausbruch	Hammel	Esel	Ball
Bärenbach	Verhaftung	Erpressung	Hammel	Verhaftung	Hammel	Gefängnis
Boos	Power	Gefängnis	Verhaftung	Straßenraub=26	Pferd	Bienenstock
Griebelschied	Esel	Mord	Gefängnis	Unterschlupf=22	Erpressung	Erpressung
Hahnmühle	Erpressung	Power	Pferd	Beute	Einbruch	Pferd
Herrstein	Straßenraub	Bienenstock	Mord	Bienenstock	Gefängnis	Raub
Hundsbach	Gefängnis	Raub	Einbruch	Esel	Straßenraub	Verhaftung
Kirn	Hammel	Unterschlupf	Raub	Raub	Verhaftung	Hammel
Lettweiler	Unterschlupf	Esel	Power	Ausbruch	Power	Beute
Meddersheim	Bienenstock	Ausbruch	Beute	Einbruch	Unterschlupf	Einbruch
Meisenheim	Ausbruch	Einbruch	Straßenraub	Mord	Bienenstock	Esel
Oberhausen	Pferd	Hammel	Bienenstock	Ball	Beute	Power
Obermoschel	Raub	Straßenraub	Esel	Gefängnis	Raub	Straßenraub
Simmern	Einbruch	Verhaftung	Erpressung	Erpressung	Ausbruch	Ausbruch
Thiergarten	Mord	Ball	Ball	Power	Mord	Mord
Triflhütte	Beute	Pferd	Unterschlupf	Pferd	Ball	Unterschlupf

weitere Informationen siehe [www.denkerspiele.de](http://www.denkerspiele.de)

Clicker Spiele ~ Montforter Str. 10 ~ 67824 Feilbingert ~ Deutschland ~ [info@clicker-spiele.de](mailto:info@clicker-spiele.de)