





Offizielle Spielanleitung

 Rauchmeister

# RAUCHMEISTER

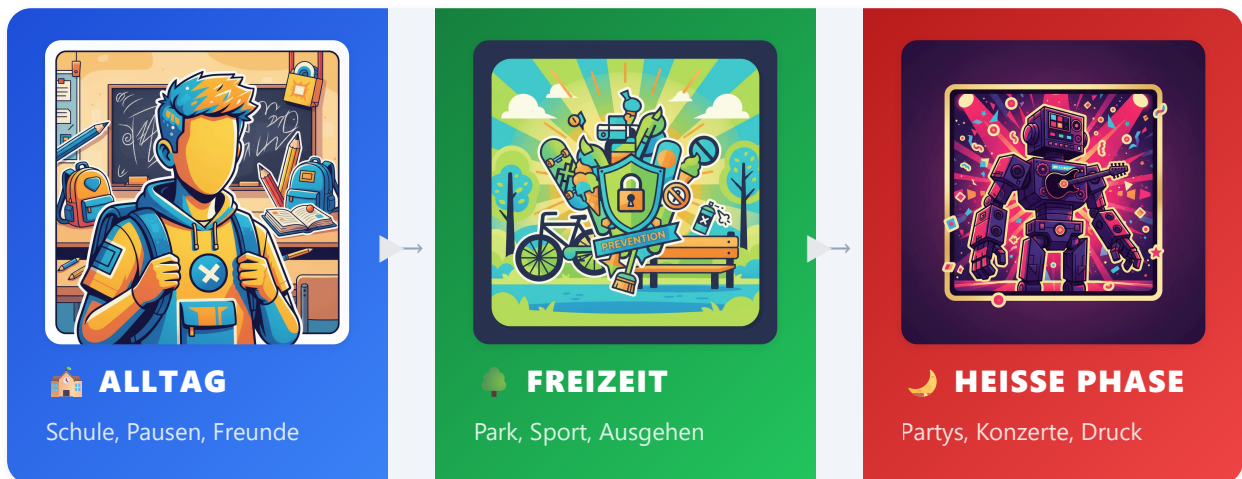
 2 – 4 Spieler

 Ab 6 Jahren

 45 – 60 Minuten

# 1. Das Thema

Alltag, Partys, Konzerte – überall lauern Versuchungen und sozialer Druck. In **Rauchmeister** meistert ihr gemeinsam den Weg durch drei gefährliche Lebensphasen. Ein echter Rauchmeister ist, wer mit Wissen, Selbstvertrauen und einem starken sozialen Netz am Ende die Nase vorne hat.







# 2. Das Spielziel

Alle Spieler laufen gemeinsam vom **START** zum **ZIEL**. Sobald der erste Spieler das Zielfeld betritt, wird die Schlussrunde eingeleitet.

## 🏆 WER GEWINNT?

Gewinner ist nicht zwingend der Schnellste, sondern der Spieler mit dem **höchsten Endpunktwert** – berechnet aus niedrigem Rauch-Druck und hohem Selbstvertrauen. Wer das ZIEL erreicht, bekommt einen Bonus von +5 Punkten.

## 3. Spielmaterial

ANZAHL	GEGENSTAND
1	Spielplan (Alltag · Freizeit · Heiße Phase)
4	Spielfiguren (je eine pro Farbe)
4	Spieler-Statistik-Tafeln mit je 3 Schiebereglern
1	Sechseckiger Würfel (W6)
1	Sanduhr (45 Sekunden) – für Aktionskarten
20	 <b>Wissenskarten</b> Blau · beidseitig (Frage / Antwort & Belohnung)
20	 <b>Aktionskarten</b> Orange · einseitig (Gruppenherausforderung)
20	 <b>Entscheidungskarten</b> Grün · einseitig (Alltagssituationen & Konsequenzen)
3	 <b>Boss-Karten</b> Dunkelbraun · einseitig (nur in der Heißen Phase)



### HINWEIS

Wissenskarten sind die **einzigsten Karten mit einer Rückseite** (Antwort + Belohnung).  
Alle anderen Stapel sind einseitig bedruckt.


## 4. Spielaufbau

- 1 Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- 2 Mischt die vier **getrennt** und legt sie verdeckt auf die markierten Ablageplätze.
- 3 Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf **START** .

- 4 Jeder Spieler nimmt eine Statistik-Tafel und stellt die Regler auf die Startpositionen:

WERT	STARTPOSITION
 <b>Rauch-Druck</b>	5 <i>Grüner Bereich, ganz links</i>
 <b>Selbstvertrauen</b>	5
 <b>Soziales Netz</b>	5 <i>Startwert</i>

- 5 Den **jüngsten Spieler** beginnen lassen. Reihum im Uhrzeigersinn.

 Spielplan Übersicht

## 5. Die Spieler-Statistik-Tafel

Jede Tafel hat drei Schieberegler: **Rauch-Druck**, **Selbstvertrauen** und **Soziales Netz**. Passt die Werte nach jeder Karte sofort an.

 **Rauch-Druck**

0 — 10



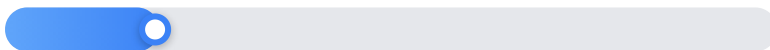
### ⚠️ RÜCKFALL-REGEL BEI WERT 10

1. **Rauch-Druck** sofort wieder auf **7** stellen.
2. **Selbstvertrauen** um **2** senken.
3. **Soziales Netz** um **2** senken.
4. Werte nie unter ihr jeweiliges Minimum senken (**0** bzw. **+1**).
5. Die Figur bleibt stehen, aber der **Zug endet sofort**.



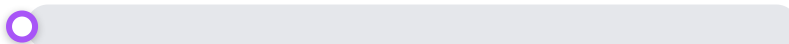
 **Selbstvertrauen**

0 — 10



 **Soziales Netz**

+1 — +6



### 👉 HILFS-REGEL

Steht euer Regler auf mindestens **+3**, dürft ihr **einmal pro Zone** für einen Mitspieler würfeln, der eine Entscheidungs- oder Boss-Karte bewältigen muss. Bei Erfolg: **+1 Soziales Netz** für euch.

Das Netz steigt, wenn ihr die Hilfs-Regel erfolgreich einsetzt oder bestimmte Karten es angeben. Maximum: **+6**.

## 6. Der Spielablauf

Ein Zug ist bewusst kurz gehalten: würfeln, ziehen, Feld ausführen, Werte anpassen, nächster Spieler.

1. Der aktive Spieler würfelt und zieht seine Figur entsprechend viele Felder vor.
2. Das Feld, auf dem die Figur landet, wird sofort ausgeführt.
3. Alle Folgen der Karte oder des Felds werden direkt auf der Statistik-Tafel angepasst.
4. Falls die Hilfs-Regel erlaubt ist, darf ein Mitspieler einmalig unterstützen.
5. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

### **WICHTIG**

Jedes Feld wird vollständig abgehandelt, bevor der nächste Zug beginnt. Landet ihr auf einem Nochmal-Würfeln-Feld, wird erst der Zusatzwurf und danach das neue Feld ausgewertet.

---

## 7. Die Felder im Detail



### Wissen-Feld

Blaues Glühbirnen-Symbol

1. Ein Mitspieler zieht die oberste Wissenskarte und liest **nur** die Frage sowie die drei Antwortmöglichkeiten vor (Rückseite bleibt verdeckt).
2. Der aktive Spieler gibt seine Antwort.
3. Der Mitspieler deckt die Rückseite auf:
  - o **Richtig:** Belohnung laut Rückseite kassieren (z. B. Rauch-Druck -1 oder Selbstvertrauen +1 und soziales Netz +1).
  - o **Falsch:** Rauch-Druck +1.
4. Die Karte wandert offen auf den Ablagestapel. Ist der Stapel leer, wird der Ablagestapel neu gemischt und umgedreht.



Vorderseite  
(Frage)



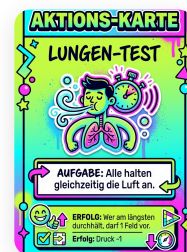
Rückseite  
(Antwort)



### Aktions-Feld

Oranges Figur-Symbol · Sanduhr 45 Sek.

1. Der aktive Spieler zieht die oberste Aktionskarte und liest sie laut vor.
2. Die Sanduhr wird gestartet (**45 Sekunden**).
3. Die Herausforderung wird gemeinsam oder einzeln – je nach Kartenanweisung – absolviert.



Lungen-Test



Kompliment-Boost

#### ✓ ERFOLG

Aktiver Spieler:  
Selbstvertrauen +1

#### ✗ GESCHEITERT / ZEIT

**AB**  
Rauch-Druck +1

#### ⊘ VERWEIGERUNG

Rauch-Druck +2  
(höhere Strafe als Scheitern)

Die Sanduhr gilt nur bei zeitbasierten Aufgaben. Ohne Zeitangabe entscheidet die Gruppe per Mehrheit.



## Entscheidungs-Feld

Grünes Waage-Symbol

1. Zieht die oberste Entscheidungskarte und lest sie laut vor.
2. Führt die Anweisung auf der Karte aus:  
Entscheidung treffen, Würfelwurf absolvieren oder Aufgabe erfüllen.
3. Befolgt die auf der Karte angegebenen Konsequenzen exakt.



Party-Alarm



Social Media

### **HINWEIS**

Alle Konsequenzen (Rauch-Druck, Selbstvertrauen, Soziales Netz) sind direkt auf der Karte angegeben. Führt sie ohne Diskussion aus.



## Boss-Feld

Dunkelbraunes Totenkopf-Symbol · Nur in der Heißen Phase

### **ACHTUNG: HÄRTESTE HERAUSFORDERUNG DES SPIELS!**

1. Zieht die nächste Boss-Karte (sofern noch vorhanden) und lest sie laut vor.
2. Absolvier sofort einen **Rettungs-Wurf**:  
Würfelt eine **4, 5 oder 6**.
  - **Erfolg**: Selbstvertrauen +2
  - **Scheitern**: Rauch-Druck +2
3. Sind alle 3 Boss-Karten aufgebraucht, bleibt das Feld aktiv – Rettungs-Wurf ohne Karte.



Boss 1



Boss 2

### ♥ TEAMWORK

Mitspieler mit Soziales-Netz-Wert  $\geq +3$  dürfen ihren Wurf anbieten (Hilfs-Regel).  
Bei Erfolg: **+1 Soziales Netz** für den Helfer.

## 8. Spielende & Wertung

### Schlussrunde einleiten

Sobald **ein Spieler das ZIEL-Feld betritt** (genauer Wurf oder Überschuss – Figur bleibt auf ZIEL):

- Spieler, die ZIEL nicht erreicht haben, werden trotzdem gewertet.

### Sieger

Der Spieler mit den **meisten Endpunkten** ist der wahre **Rauchmeister!**

Bei Gleichstand entscheidet:

1. Der niedrigere Rauch-Druck-Wert.
2. Wenn immer noch gleich: das höhere Soziale Netz.



## 9. Sonderregeln auf einen Blick

SITUATION	REGEL
Rauch-Druck erreicht 10	Rauch-Druck $\rightarrow 7 \cdot$ Selbstvertrauen $-2 \cdot$ Soziales Netz $-2 \cdot$ Zug endet
Alle Karten eines Stapels aufgebraucht	Ablagestapel neu mischen und verdeckt weiterspielen
Figur landet auf besetztem Feld	Kein Problem – mehrere Figuren dürfen auf einem Feld stehen

## 10. Schnellreferenz

SITUATION	KURZREGEL
Zug	Würfeln → ziehen → Feld ausführen → Werte anpassen → nächster Spieler
Wissens-Feld	Richtig = Belohnung der Karte · falsch = Rauch-Druck +1
Aktions-Feld	Erfolg = Selbstvertrauen +1 · Scheitern = Rauch-Druck +1 · Verweigerung = Rauch-Druck +2
Boss-Feld	Wurf 4-6 = Selbstvertrauen +2 · sonst Rauch-Druck +2
Hilfs-Regel	Ab Soziales Netz +3 einmal pro Zone helfen · bei Erfolg +1 Soziales Netz
Rückfall bei 10	Rauch-Druck → 7 · Selbstvertrauen -2 · Soziales Netz -2 · Figur bleibt stehen

## 11. Tipps für Spielleiter und Gruppen



### Schiedsrichter festlegen

Als Schiedsrichter fungiert Spieler links vom aktiven Spieler, um Diskussionen über Erfolg oder Scheitern zu vermeiden.



### Kritische Werte markieren

Markiert auf der Statistik-Tafel den Bereich **7 bis 10** gut sichtbar. So erkennt jeder sofort, wann ein Rückfall droht.



### Schnelles Spiel

Spielt ohne Boss-Karten und ohne Schlussrunde. Wer als Erster das Ziel betritt, gewinnt direkt. Ideal für kurze Spielrunden oder als Einstieg.

**RAUCHMEISTER** ist ein Lernspiel zur Tabakprävention.

Alle Situationen und Wissenskarten basieren auf gesundheitlichen Fakten und realen Alltagsszenarien.