

Räuber und Gendarm

Ravensburger Spiele® Nr. 23 508 7

Eine spannende Verfolgungsjagd für 2 - 4 Kinder im Alter von 6 - 12 Jahren.

Autor: Manfred Ludwig

Grafik: Karin Schliehe

Illustration der Spielregel: Angelika Döringer

Inhalt: 4 Räuber aus Holz
1 Gendarm aus Holz
1 Würfel
1 Spielplan
1 Spielanleitung

Schwer beladen schleichen 4 Räuber mit wertvollen Schätzen durch den Wald.

Aber der Weg zur Räuberhöhle ist nicht so einfach, denn der Gendarm ist ihnen bereits auf der Spur.

Werden die Räuber ihre Beute rechtzeitig vor dem Gendarmen in Sicherheit bringen können?

Ziel des Spiels

Jeder versucht, seinen Räuber und damit die wertvolle Beute als erster ins Versteck zu bringen.



Vorbereitung

Jeder von euch sucht sich einen Räuber aus und stellt ihn auf den großen Platz im Dorf. Dieses Feld ist das Startfeld. Den Gendarm setzt ihr auf ein beliebiges Lauffeld auf dem Spielplan.

Spielregel

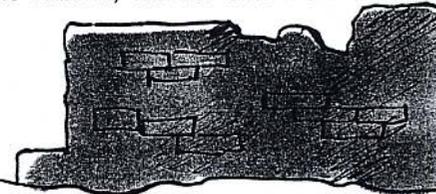
Der Mutigste unter euch darf beginnen. Er würfelt und zieht mit seinem Räuber in Richtung Räuberhöhle. Dabei zählt jedes Feld einen Würfelpunkt.

Ein Spielzug besteht **immer** aus zwei Teilen. Zuerst wird gewürfelt und gezogen. Anschließend darf der Spieler den Gendarm auf ein beliebiges Feld setzen.

Warum soll der Gendarm versetzt werden?

Wird der Gendarm auf ein Feld gesetzt, auf dem bereits ein oder mehrere Räuber stehen, wird es für diese gefährlich. Denn jetzt ist ihnen der Gendarm dicht auf den Fersen gefolgt.

Würfelt einer der nachfolgenden Spieler den Hund, bedeutet dies, daß alle Räuber, die auf dem Feld des Gendarmen stehen,





um ein Haar erwischt worden wären. In letzter Sekunde konnten sie sich noch in Sicherheit bringen. Doch dazu müssen die Räuber jeweils auf das letzte, zurückliegende grüne Feld gestellt werden.

Wurde ein Räuber schon vor dem ersten grünen Feld durch den Gendarm aufgeschreckt, läuft er in die Stadt zurück und stellt sich wieder auf das Startfeld.

Der Spieler, dessen Räuber zurückgesetzt worden ist, darf, sobald er wieder an der Reihe ist, auch wieder würfeln und vorwärts ziehen.

Derjenige unter euch, der den Hund gewürfelt hat, darf seinen eigenen Räuber bei diesem Wurf nicht vorwärts bewegen.

Was bedeuten die grünen Felder?



Die zwei grünen Felder kennzeichnen die Verstecke der Räuber. Hier sind die Räuber in Sicherheit. Der Gendarm darf nicht auf dieses Feld gestellt werden.



Wer mit seinem Räuber mit direkter Augenzahl das Feld vor der Brücke erreicht hat Glück gehabt! Denn der Räuber kann im nächsten Zug die Abkürzung über die Brücke benutzen und sich so schnell aus dem Staub machen. Dieser Zug über die Brücke kostet ebenfalls einen Würfelpunkt.

Also, los geht's: Die Verfolgungsjagd beginnt. Doch laßt euch nicht erwischen!

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, sobald der erste Räuber die Räuberhöhle erreicht hat. Der Spieler, dessen Räuber das Ziel erreicht, kann erleichtert aufatmen. Er hat gewonnen.

© 1993 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Otto Maier Verlag Ravensburg

