

Räuber[®] und Gendarm



Spielanleitung

Inhalt

- 1 Spielbrett
- 6 schwarze Steine (1–6)
- 6 weiße Steine (1–6)
- 2 Figuren, schwarz
- 2 Figuren, weiß
- 12 Zahlenchips
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

Inhaltsverzeichnis

- 1. Kurzbeschreibung
- 2. Ziel
- 3. Spielvorbereitung
- 4. Spielverlauf
- 5. Spielende
- 6. Schwierigkeitsstufe 2
- 7. Schwierigkeitsstufe 3

1. Kurzbeschreibung

„Räuber und Gendarm“ ist mehr eine Verfolgungsjagd als ein Brettspiel für 2 Personen ab 7 Jahre. Jeder Spieler setzt einen Räuber und 6 Gendarme einer Farbe. Die Spielsteine dürfen in alle Richtungen von Feld zu Feld ziehen oder springen. Beim Springen dürfen sowohl eigene als auch gegnerische Figuren übersprungen werden. Ziel ist es, den gegnerischen Räuber mit einem der eigenen 6 Gendarme zu fangen. Welcher Gendarm fangen darf, bestimmt der Zahlenchip, der zu Beginn von jedem Teilnehmer gezogen wird. Diese Zahl wird geheimgehalten! Der gegnerische Räuber soll ja keine „Lunte riechen“! Also los – die Jagd beginnt!

2. Ziel

Ziel ist es, als erster den gegnerischen Räuber zu fangen. Jedem Spieler stehen 6 numerierte Gendarme für die Verfolgung zur Verfügung, von denen jedoch nur einer fangen darf.

3. Spielvorbereitung

Der Spielplan

Der Spielplan ist in 56 quadratische Felder aufgeteilt. Die jeweils äußerste Reihe der schmalen Seite (= 7 Felder) ist die **Startreihe**. Die beiden dunkleren Felder sind „Versteck“-Felder, sind jedoch nur für Schwierigkeitsstufe 3 von Bedeutung.

In Spielvariante 1 und 2 werden sie wie normale Felder behandelt.

Aufstellen der Spielfiguren

Die Spieler sitzen sich gegenüber. Der Spielplan wird so gelegt, daß jeder die schmale Seite (= 7 Felder) vor sich liegen hat.

Jeder Teilnehmer wählt eine Farbe und stellt seine Figuren – 1 Räuber und 6 Gendarme – in beliebiger Reihenfolge auf der Startreihe auf. Der Spieler, der die höchste Zahl würfelt, beginnt.

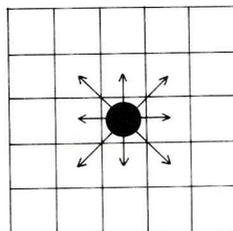
4. Spielverlauf

Zunächst zieht jeder Spieler einen der verdeckt liegenden **Zahlenchips**, so daß der Mitspieler die Zahl nicht sehen kann! Der Chip gibt an, welcher der eigenen Gendarme den gegnerischen Räuber fangen darf. Den Chip legt jeder Spieler verdeckt vor sich hin. Er muß ihn dem Mitspieler zeigen, wenn er dessen Räuber gefangen hat.

Ziehen der Spielsteine

Die Figuren dürfen in alle Richtungen – vor, zurück, seitlich und diagonal – je 1 Feld weit ziehen (Abb. 1).

Abb. 1



Alle Spielsteine dürfen sowohl eigene als auch gegnerische Steine überspringen:

– Es darf eine einzelne Figur übersprungen werden (Abb. 2).

– Es dürfen zwei hintereinander stehende Figuren übersprungen werden (Abb. 3).

– Es dürfen mehrere Figuren hintereinander übersprungen werden (Abb. 4) = **Kettensprung**.

In jedem Fall muß das Feld, auf dem gelandet wird, frei sein und unmittelbar hinter dem übersprungenen Stein liegen. Ebenso muß das Absprungfeld unmittelbar vor dem zu überspringenden Stein liegen. Beim **Kettensprung** darf die Richtung während des Springens geändert werden (Abb. 4).

Abb. 2

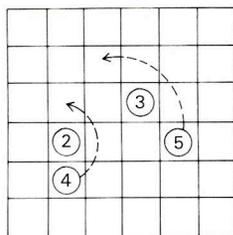


Abb. 3

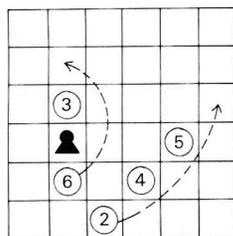
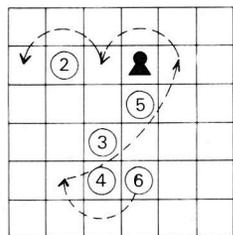


Abb. 4



Den Räuber fangen

Der gegnerische Räuber wird gefangengenommen, indem man mit seinem Gendarm (er muß die gezeigte Zahl tragen!) auf dies Feld zieht.

Das Feld kann auch durch Springen erreicht werden (Abb. 5).

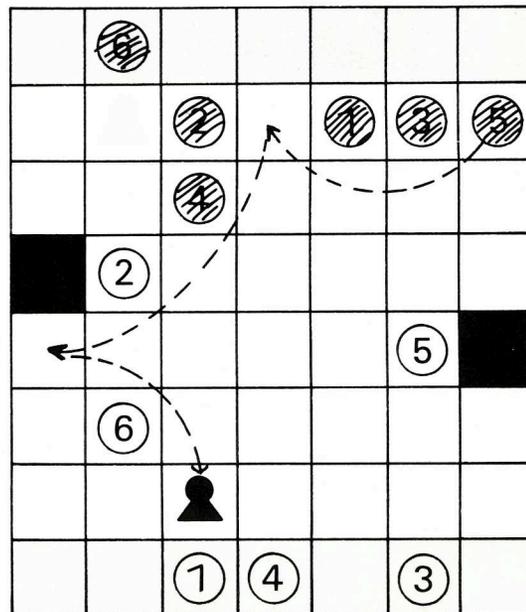
5. Spielende

Das Spiel ist beendet, sobald ein Räuber gefangen ist. Gewinner ist, wem dies zuerst gelingt.

Tip:

Um den gegnerischen Räuber irrezuführen, ist es klug, alle seine 6 Gendarme auf die Verfolgungsjagd zu schicken. Riskieren Sie auch mal Spielzüge, die zwar die Jagd nicht voranbringen, den Gegner jedoch verwirren. Lenken Sie ihn vom richtigen Verfolger ab.

Abb. 5



6. Schwierigkeitsstufe 2

Die Spielregeln entsprechen denen der vorher beschriebenen Spielmöglichkeit (= Schwierigkeitsstufe 1).

Neu: Außer Gefahr

Gelingt es einem Räuber, bis in die hinterste Reihe (= Startreihe) des Gegners vorzudringen, darf er nicht mehr gefangen werden.

Abzug der Gendarme

Der Spieler, dessen Räuber somit außer Gefahr ist, **muß** (zusätzlich zu seinem Zug) würfeln, und zwar jeweils bevor er den Zug ausführt. Würfelt er eine ungerade Zahl, muß er einen seiner Gendarme (nach Wahl) aus dem Spiel nehmen. Mußte er alle Gendarme bis auf einen (den Fänger) aus dem Spiel nehmen, hat er verloren.

Die Jagd

Ist es einem Räuber gelungen, bis in die gegnerische Startreihe vorzudringen, **muß** der andere Räuber im Spiel bleiben. Er darf zwar die Felder der gegnerischen Startreihe benutzen, ist jedoch dort **nicht** vor den Gendarmen geschützt!

7. Schwierigkeitsstufe 3

Die Spielregeln entsprechen denen der Schwierigkeitsstufen 1 **und** 2.

Neu: Zwei Räuber

Jeder Spieler erhält 5 Gendarme und 2 Räuber einer Farbe. (Es werden jeweils Gendarm Nr. 6 und Zahlenchip Nr. 6 aus dem Spiel genommen.)

Das Versteck

Die beiden Versteck-Felder auf dem Spielplan sind „Verstecke“. Ein Räuber, der sich auf einem solchen Feld befindet, darf nicht gefangen werden.

Ein unbesetztes Versteckfeld darf weder übersprungen noch mit einem Gendarm besetzt werden!

Entscheidung

Ein Spieler, der an der Reihe ist, kann entweder eine Figur setzen oder 1 mal würfeln.

Würfelt er eine „1“ oder eine „6“, darf er einen seiner Räuber in ein Versteck stellen.

Er kann dort solange bleiben, bis der Gegner ebenfalls einen seiner Räuber in das zweite Versteck bringt. Hat der 1. Räuber bis dahin sein Versteck noch nicht verlassen, **muß** er es jetzt sofort mit dem nächsten Zug tun.

Würfelt ein Spieler weder eine „1“ noch eine „6“, verfällt sein Zug. Der zweite Spieler ist an der Reihe.

Aber:

– Jeder Spieler darf jeweils immer nur **einen** seiner Räuber in einem Versteck haben.

– Hat ein Spieler bereits einen Räuber auf der gegnerischen Startreihe, also außer Gefahr, darf er seinen zweiten Räuber nicht mehr in ein Versteck bringen.

Genauso umgekehrt: Solange sich einer der beiden Räuber in einem Versteck befindet, darf mit dem zweiten die gegnerische Startreihe nicht betreten werden!

Ziel

Ziel ist es, **beide** gegnerischen Räuber gefangenzunehmen. Das Spiel ist auch beendet, wenn ein Spieler alle seine Gendarme (bis auf den Fänger) aus dem Spiel nehmen mußte.