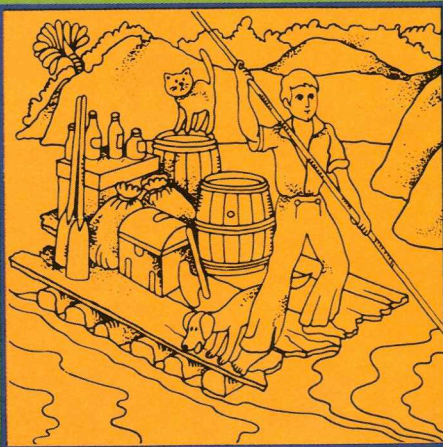




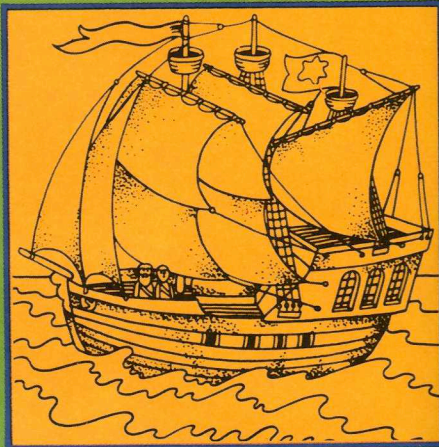
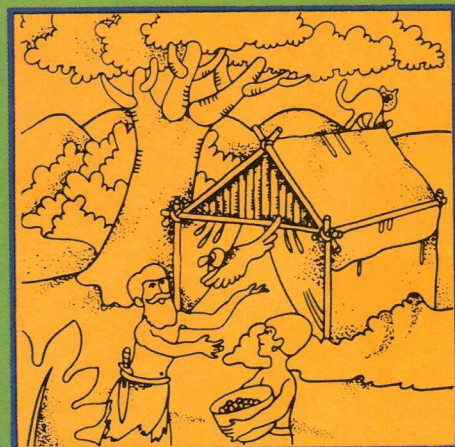
Robinson heißt der berühmte Roman, der das Leben eines Schiffbrüchigen auf einsamer Insel schildert.

Robinson heißt auch dieses Spiel, das sich auf den Romaninhalt bezieht.

Robinson erlebte, was die zum Spiel gehörenden Ereigniskarten aussagen. In alphabetischer Reihenfolge geordnet, geben sie den Inhalt des Romans in Kurzform wieder.

Robinson ist ein spannendes Würfel-Puzzle-Spiel.

Robinson kann man mit 2, 3 oder 4 Personen spielen.



ROBINSON

Spielart: Würfelspiel
Alter: von 6 bis 99 Jahren
Teilnehmer: 2 bis 4 Spieler
Inhalt: 1 großformatiger
 Spielplan, 96 Anlegekarten,
 26 Ereigniskarten, 2 Würfel,
 4 Spielpläne, 1 Anleitung

So wird gespielt:

Jeder Spieler erhält die Bild-Teile einer Rückenfarbe und legt sie in der Reihenfolge der aufgedruckten Werte wie ein Puzzle zu Bildern zusammen vor sich hin. Die Spiel-Figuren werden auf das Bild der Insel in der Mitte des Spielplanes gestellt und die Ereigniskarten daneben gelegt; Textseite nach unten.

Die Spieler lösen aus, wer mit dem Spiel beginnt.

3. Die Spieler würfeln reihum mit 2 Würfeln. Wer 2, 4, 6, 8, 10 oder 12 würfelt, darf sich eine Spiel-Figur nehmen und ist im Spiel. Jetzt wird weiter mit beiden Würfeln gespielt.

4. Für den Wert eines der beiden Würfel wird ein Bild-Teil mit derselben Punktzahl auf die entsprechende Fläche des Spielplanes gelegt. Dabei ist die Reihenfolge 1 bis 6 je Bild einzuhalten (Abweichung siehe Punkt 8). Man darf aber wahlweise an mehreren Bildern arbeiten.

5. Wer einen Wert würfelt, für den ihm kein entsprechendes Bild-Teil zur Verfügung steht, setzt für diese Runde aus.

6. Wenn beide Würfel die gleichen Werte zeigen (Pasch), ist an Stelle eines abzulegenden Bild-Teiles die oben liegende Ereigniskarte zu nehmen und deren Anweisung zu befolgen, sofern vom Spielstand her möglich. Danach ist sie

wieder – mit der Textseite nach unten – unter die übrigen Karten zu legen.

7. Jedes vollständig gelegte Bild berechtigt den Spieler, einen weiteren Wert eines Würfels zu nutzen. Das heißt:

- a) Ein fertiges Bild = Beide Werte der Würfel zählen, jedoch jeder für sich.
- b) Zwei fertige Bilder = Zweimal würfeln, drei Werte zählen, jedoch jeder für sich.
- c) Sobald nur noch das Schiff im Bau ist, zählt wieder nur noch der Wert eines Würfels.

8. Man kann das Risiko eingehen und von der Reihenfolge 1 bis 6 immer dann abweichen, wenn die Bild-Teile aneinander gelegt werden können – also miteinander Berührung haben. Beispiele: 3 an 1, 5 an 3, 6 an 4. Dabei drohen aber die Gefahren auf den Ereigniskarten. Fertige Bilder werden davon allerdings nicht betroffen.

9. Es wird reihum so lange gewürfelt, bis ein Spieler alle seine Bild-Teile abgelegt hat.

