

Original

Karl May Winnetou

SPIEL

Ausführliche
Spielanleitung



Vereinigte Münchener
Spielkarten Fabriken

2. Auflage

WINNETOU

Das spannende Original-Karl-May-Spiel für 2 bis 4 Spieler

Spielzubehör:

- 1 Spielbrett
- 4 Reiterfiguren
- 3 mal 16 Ereigniskarten
- 75 Trophäen
- 1 Würfel



Trophäe



Ereigniskarte

Das Spielziel

Auf in den wilden Westen! Jeder Spieler zieht mit seinem Reiter, vom Startplatz in St. Louis (rechts unten), quer durch die „dark and bloody grounds“ zum Pueblo Winnetous (links oben). Unterwegs müssen viele Abenteuer bestanden werden. Durch das Aufnehmen von Ereigniskarten begegnen dir berühmte Westmänner und Indianer. Du kannst gefangen und wieder befreit werden. Du kannst auf Banditen treffen oder einen Grizzly erlegen. Bei all diesen Abenteuern sammelst du wertvolle Trophäen. Wer als erster das Pueblo erreicht und zugleich eine Karte mit der Friedenspfeife besitzt, kann das Spiel beenden. Sieger aber ist derjenige, der die meisten Trophäen vorweisen kann.

Vorbereitung zum Spiel

Die Spielkarten werden zuerst, nach den Farben ihrer Rückseiten, in je einen grünen, blauen und roten Kartenstapel sortiert. Jeder der drei Stapel wird gemischt und mit der Rückseite nach oben neben das Spielbrett gelegt. Die Trophäen kommen ebenfalls neben das Brett. Jeder Spieler erhält eine Reiterfigur und stellt sie auf das Startfeld. Dann wird gewürfelt. Wer den höchsten Wurf erzielt, darf mit dem Spiel beginnen.

Das Ziehen der Figuren

Es wird reihum gespielt. Wer an der Reihe ist, würfelt einmal und zieht mit seinem Reiter die gewürfelte Augenzahl vorwärts. Über fremde Figuren wird hinweggezogen. Trifft eine Figur auf ein bereits besetztes Feld, so muß sie auf dem Feld davor stehenbleiben.

Die dünnen Pfeile auf den Pfaden geben an, in welche Richtungen gezogen werden muß. Bei Abzweigungen ohne Pfeile kann die Zugrichtung frei gewählt werden. Rückwärts ziehen ist nicht erlaubt.

Die grünen Felder

Über grüne Felder wird geradeaus hinweggezogen. Bleibt ein Reiter auf einem grünen Feld stehen, so muß er vom nächsten Zug an in Pfeilrichtung weiterziehen.

Die Felder mit den Farbpunkten

Jedesmal, wenn dein Reiter auf einem Feld mit einem grünen, blauen oder roten Punkt stehenbleibt, muß du eine Ereigniskarte von dem Kartenstapel aufnehmen, der die gleiche Farbe aufweist wie der Punkt, auf dem dein Reiter steht.

Die Ereigniskarten

Wenn du eine Karte aufnimmst, lies diese laut vor und führe aus was auf der Karte geschrieben steht. Danach lege die Karte, mit der Rückseite nach unten, neben dem Stapel ab, von dem du sie genommen hast. Alle Karten mit einem (b), kannst du behalten. Lies diese Karte erst dann laut vor, wenn du sie brauchst und lege sie danach ab. Ziehst du eine Karte mit einer Friedenspfeife, so behalte sie. Jeder darf nur eine solche Karte besitzen. Wer eine zweite Karte mit einer Friedenspfeife zieht, muß sie wieder ablegen. Ist ein Kartenstapel aufgebraucht, so werden die abgelegten Karten wieder umgedreht und bilden den neuen Stapel.

Ereigniskarten und Trophäen

Für jeden schwarzen Stern auf den Ereigniskarten erhältst du sofort eine Trophäe. Für jeden weißen Stern auf einer Karte bekommst du erst dann eine Trophäe, wenn du die Aufgabe, die auf der Karte steht, richtig erfüllt hast.

Das Ziehen im Rio Grande, auf dem Silbersee, im Felsengebirge und auf den schwarzen Punktpfaden

Bleibt dein Reiter auf einem grünen Feld stehen, dessen Pfeil in das Wasser oder auf einen Punktpfad zeigt, so ziehe jedesmal wenn du an der Reihe bist, ohne zu würfeln, einen Punkt weiter. Wenn du den letzten schwarzen Punkt erreicht hast, darfst du von dort an wieder würfeln. Willst du mit deinem Reiter durch das Gebirge, so mußst du ihn auch dann auf dem ersten Punkt im Gebirge abstellen, wenn dein Wurf noch weiterreichen sollte.

Im Llano Estacado

Alle Pfade zwischen den zwei hellbraunen Feldern gehören zur Wüste. Wenn du mit deinem Reiter auf oder über das untere hellbraune Feld ziehst und eine Wasserflaschen-Karte ablegen kannst, darfst du ihn sofort auf das obere hellbraune Feld am Ausgang der Wüste setzen.

Der Kreis auf dem Silbersee

Steht deine Figur auf dem Punkt vor dem Kreis mit der 3, so wirst du von Indianern angegriffen. Wenn du dann an der Reihe bist, mußst du **einmal würfeln**. Hast du eine 3, 4, 5 oder 6, so ist der Angriff abgeschlagen. Nimm dir 2 **Trophäen** und setze deine **Figur in den Kreis**. Hast du nur eine 1 oder 2 gewürfelt, so mußst du den Indianern weichen. Ziehe auf den nächsten Punkt nach rechts. Eine Trophäe bekommst du dann natürlich nicht.

Die Kreise im Felsengebirge

Am Kreis mit der 2 verstellst dir ein großer Grizzlybär den Weg. Steht dein Reiter auf dem Punkt vor dem Kreis und bist du an der Reihe, so **würfle 1 mal**. Mit einer 2, 3, 4, 5 **oder 6** hast du den Bären erlegt. Dafür bekommst du **1 Trophäe** und darfst deinen **Reiter in den Kreis** stellen.

Hast du nur eine 1 gewürfelt, so war der Bär der Stärkere. Weiche auf den nächsten Punkt nach rechts aus.

Am Kreis mit der 3 lauern Banditen um dich zu überfallen. Bevor du in den Kreis ziehen kannst, mußt du **1 mal würfeln**. Hast du 3, 4, 5 **oder 6** gewürfelt, so sind die Banditen vertrieben und du bekommst **2 Trophäen**. Der Weg ist frei. Du kannst deinen **Reiter in den Kreis** stellen.

Hast du nur eine 1 oder 2 gewürfelt, so mußt du dich vor den Banditen in Sicherheit bringen. Ziehe auf den nächsten Punkt nach rechts.

Der Kreis mit der 4 wird von Indianern bedroht. Auch hier mußt du **1 mal würfeln**, bevor du den Kreis besetzen kannst. Hast du eine 4, 5 **oder 6** gewürfelt, so bist du an den Indianern vorbeigekommen. Du darfst **in den Kreis ziehen** und erhältst **3 Trophäen**.

Du kommst nicht an den Indianern vorbei, wenn du nur eine 1, 2 oder 3 gewürfelt hast. Ziehe dich dann auf den nächsten Punkt nach rechts zurück.

Von Indianern gefangen

Nimmst du eine blaue Ereigniskarte auf, die dich in die Gefangenschaft der Kiowas führt, so setze deine Figur auf den großen, blauen Punkt im Lager der Kiowas. Wirst du von Komantschen gefangen, so muß dein Mann auf den großen, roten Punkt im Lager der Komantschen. Auch als Gefangener darfst du, jedesmal wenn du an der Reihe bist, würfeln. Hast du eine 6 gewürfelt, so bist du wieder frei und kannst sofort einen zweiten Wurf ausführen, den du dann mit deinem Reiter ziehst. Außerdem gibt es 4 Karten, mit denen du dich befreien kannst. Es sind die 3 „Winnetou“-Karten und die „Old-Shatterhand“-Karte. Besitzt du eine dieser Karten, lege sie ab wenn du an der Reihe bist. Du bist dann frei und kannst mit deiner Figur, vom Marterpfahl aus, weiterziehen.

Im Schutz der Häuptlinge

Wenn du die blaue Karte besitzt, auf der dir der Häuptling der Kiowas freies Geleit zusagt, kannst du sie ablegen wenn seine Krieger dich gefangen nehmen. Du bist dann sofort wieder frei und mußt nicht an den Marterpfahl.

Nehmen dich Komantschen gefangen, so mußt du die rote Karte des Komantschenhäuptlings ablegen können, um der Gefangenschaft zu entgehen.

Der Komantschenhäuptling kann dich aber nicht vor den Kiowas, und der Häuptling der Kiowas nicht vor den Komantschen schützen.

Spielschluß

Wer als erster den Vorplatz des Pueblos erreicht und eine Karte mit Friedenspfeife ablegen kann, beendet das Spiel. Dafür gibt es 5 Trophäen. Wenn dir deine Trophäen nicht zum Sieg ausreichen, kannst du auch die Abzweigung nach oben weiterziehen, um weitere Trophäen zu sammeln. Wer keine Friedenspfeife besitzt, kann das Spiel auch nicht beenden.

Das Pueblo muß im direkten Wurf erreicht werden. Z. B.: Wenn du 2 Felder vor dem Pueblo stehst, kannst du nur mit einer 2 in das Pueblo hinein.

Der Sieger

Gewonnen hat, wer die meisten Trophäen besitzt. Haben zwei Spieler die gleiche Anzahl von Trophäen, so hat derjenige gewonnen, dessen Figur dem Pueblo am nächsten steht.

An der Anzahl eurer Trophäen könnt ihr eure West-Erfahrung erkennen:

Höchste Auszeichnung ist es, ein Blutsbruder Winnetous, des Häuptlings aller Apatschen, zu werden. Dazu brauchst du mindestens 20 Trophäen.

Wenn du 12-19 Trophäen erworben hast, so ernennen dich die Mescalero-Apatschen zu ihrem Ehrenhäuptling.

Hast du 6-11 Trophäen, so darfst du jetzt das Wort „Old“ vor Deinen Namen setzen und wirst damit in den Kreis der berühmten Westmänner aufgenommen.

Bei 3-5 Trophäen kann man immerhin sagen, daß du den Wilden Westen kennst und du dich „West-Mann“ nennen darfst.

Hast du weniger als 3 Trophäen, bist du leider noch ein „Greenhorn“ und solltest dich deshalb öfter im Wilden Westen aufhalten.

Beispiele für den Gebrauch der Ereigniskarten



Wenn du diese Karte aufnimmst, darfst du dir sofort drei Trophäen nehmen. Eine für jeden schwarzen Stern. Unten rechts auf der Karte, steht ein „b“. Es sagt dir, daß du diese Karte auch behalten kannst. Lies was auf der Karte geschrieben steht. Sie bietet dir zwei Möglichkeiten an:

1. du ziehst sofort 10 Felder weiter und legst dann die Karte ab.
2. du behältst die Karte. Du kannst sie dann einsetzen, wenn du in Gefangenschaft gerätst. Sobald du als Gefangener in einem der Lager am Marterpfahl stehst und mit dem Würfeln an der Reihe bist, legst du diese Karte ab, hast dich damit befreit und darfst von dort, der gewürfelten Augenzahl entsprechend, sofort weiterziehen.



Nimmst du diese Karte auf, lies was auf ihr geschrieben steht. Die 3 weißen Sterne zeigen dir an, daß du bis zu 3 Trophäen erbeuten kannst. Würfle 3mal. Für jede gewürfelte 1 oder 3 oder 5 erhältst du 1 Trophäe. Nach dem Würfeln mußt du diese Karte wieder ablegen.



**»Howgh!
Kleiner weißer
Bruder!
Lies weiter,
wenn Du mehr
über mich
und meine
Spiele
wissen willst!«**

**»Bei diesen
Quartetten kannst Du
zeigen, was Du
über mich und mein
Volk, über den Wilden
Westen und die
Jagdgründe weißt!«**



**»Mit den farbigen Puzzles machst
Du Dir Dein eigenes Bild von
Winnetou und seinen Freunden, den
berühmten Westmännern!«**



**Original Karl May
bei F.X. Schmid**