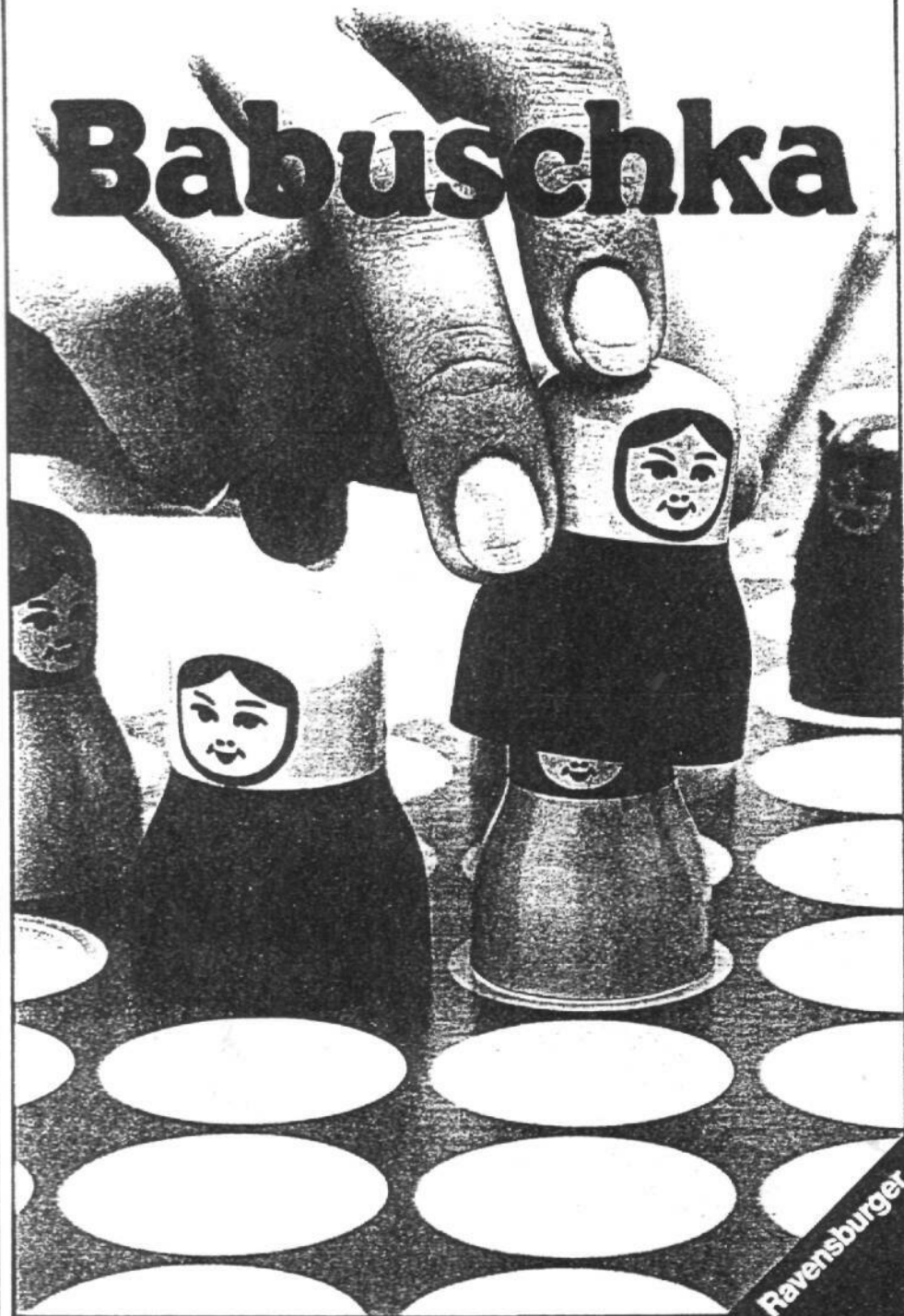


Babuschka



Ravensburger

Babuschka

Brettspiel für zwei oder vier Spieler von 8 bis 99 Jahren
Ravensburger Spiele* Nr. 604 5134 6

Inhalt: 1 Spielplan

8 große, 8 mittlere und 8 kleine Puppenfiguren (von jeder Größe haben 4 die gleiche Rockfarbe und 2 die gleiche Kopffarbe)

Babuschka - die Puppe in der Puppe - hat es meistens in sich! Was steckt darunter? Nichts? Eine kleinere Babuschka? Eine fremde oder eine eigene?

Mit 8 Puppen beginnt das Spiel. Aber eigentlich sind es ja 24. Sie kommen nach und nach zum Vorschein. Sie wandern über den Spielplan und zum Schluß verschwinden die kleineren wieder unter den größeren. Das Vertrackte ist, daß auch unterwegs Puppen verschwinden können - wenigstens vorübergehend.

Ziel des Spiels

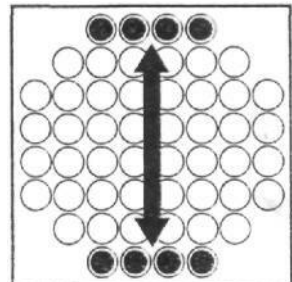
Es geht darum, als erster alle seine Puppen auf die gegenüberliegende Seite des Spielplans zu bringen, auf die Startfelder des Gegenspielers. Diese Aufgabe ist erst erfüllt, wenn die Puppen wieder in der richtigen Reihenfolge übereinander stehen, die kleinen zuunterst, darüber die mittleren und oben die großen.

Vorbereitung

Die Spieler stellen ihre Puppen übereinandergestülpt auf ihre Startfelder.

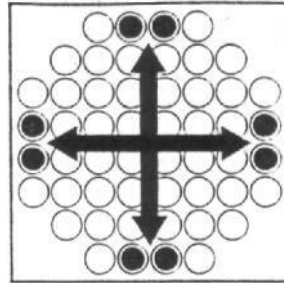


Bei zwei Spielern erhält jeder vier große, vier mittlere und vier kleine Puppen, und zwar der eine Spieler die mit den schwarzen Rücken und der Gegenspieler die mit den grauen Rücken.



Startfelder und Spielrichtung bei 2 Spielern

Bei **vier** Spielern erhält jeder zwei große, zwei mittlere und zwei kleine Puppen und zwar jeweils die mit der gleichen Kopffarbe. Die Rockfarbe spielt bei vier Spielern keine Rolle.

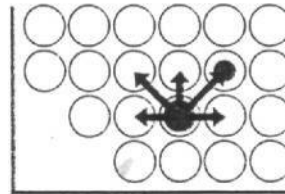


Startfelder und Spielrichtung bei 4 Spielern

Spielregel

Die Spieler entscheiden, wer beginnt. Bei zwei Spielern ist man abwechselnd an der Reihe, bei vier Spielern nacheinander im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, hat zwei Möglichkeiten, nämlich zu ziehen oder zu springen.

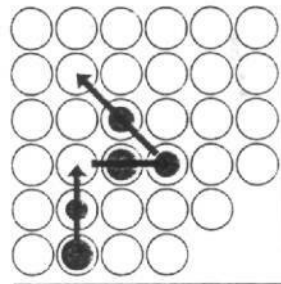
Ziehen: Man setzt eine seiner Puppen um ein Feld vorwärts oder schräg vorwärts oder seitwärts. „Vorwärts“ heißt in Richtung auf die Startfelder des Gegenspielers; rückwärts ziehen ist nicht erlaubt.



Das erreichte Feld muß leer sein oder die Puppe, die darauf steht, muß kleiner sein als die gezogene. Es darf eine eigene oder eine fremde Puppe sein. Die größere Puppe wird über die kleinere gestülpt!

Auch beim Ziehen auf ein leeres Feld immer die Puppe hochheben, nicht zusammen mit einer überdeckten Puppe schieben!

Springen: Man kommt zwei Felder vorwärts, indem man über eine eigene oder gegnerische Puppe springt! Die Größe spielt keine Rolle. Auch kleine Puppen dürfen über große springen. Sprünge müssen gradlinig sein. Die erlaubten Richtungen sind vorwärts, schräg vorwärts oder seitwärts - nicht rückwärts.



Das Feld hinter einer übersprungenen Puppe muß leer sein oder die Puppe, die darauf steht, muß kleiner sein als die, die springt. Die größere Puppe wird über die kleinere gestülpt!

Wenn es die Stellung der Figuren erlaubt, darf eine Puppe eine ganze Reihe von Sprüngen ausführen (siehe Abbildung). Man muß aber nicht so weit springen, wie es geht, sondern man darf die eigene Puppe stehenlassen, wo man will, auch wenn dabei eine kleinere Puppe überdeckt wird.

Es wird nicht geschlagen. Aber Puppen, die von einer eigenen oder gegnerischen Puppe überdeckt worden sind, sind dadurch zeitweilig blockiert. Sie dürfen erst wieder bewegt werden, wenn die größere Puppe weggezogen ist. Da man nicht nachsehen darf, muß man genau aufpassen und sich merken, welche Puppen überdeckt worden sind.

Gegen Ende des Spiels kann es vorkommen, daß ein Spieler vorübergehend keinen Zug machen kann, weil seine Puppen überdeckt sind oder so stehen, daß sie nicht weiter können. Der Spieler muß dann aussetzen, bis eine seiner Puppen wieder frei wird.

Die Startfelder sind zugleich Zielfelder des gegenüberstehenden Spielers. Beim Spiel zu viert dürfen die beiden anderen Spieler diese Felder auch nicht vorübergehend für Züge oder Sprünge verwenden.

Die Puppen müssen auf den Zielfeldern in der richtigen Reihenfolge eintreffen. Eine große Puppe darf erst dann dort stehen, wenn die kleine und die mittlere auf dem Feld eingetroffen sind.

Da die Puppen nicht rückwärts bewegt werden dürfen, muß man darauf achten, so zu ziehen, daß sie auch in der richtigen Reihenfolge eintreffen können.

Ende des Spiels

Gewinner ist, wer als erster alle seine Puppen in der richtigen Reihenfolge auf die Startfelder des Gegenspielers gebracht hat. Das Spiel kann fortgesetzt werden, um auch über die weiteren Plätze zu entscheiden.