



**Räubern
Au voleur
Rubamazzetto**

®

Ravensburger



Räubern

Keinem ist die Beute sicher

Ravensburger Spiele® Nr. 00 583 3
Autor: Wolfgang Kramer
Design: Günther Marks
Kartenspiel für 2-6 Spieler ab 6 Jahren
Inhalt: 44 Karten

Ziel des Spieles

Jeder Spieler versucht, so viele Kartenstapel wie möglich in seinen Besitz zu bringen. Er räubert einen Stapel, wenn er auf die zuoberst liegende Karte eine Karte mit demselben Motiv darauflegen kann, z.B. eine Schatzkiste auf eine Schatzkiste. Da die 11 Motive je 4mal vorhanden sind, wechseln die Stapel ständig ihre Besitzer.

Vorbereitung

8 Karten werden offen nebeneinander auf den Tisch gelegt. Kein Motiv darf doppelt vorkommen.

Die übrigen Karten werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler erhält 5 Karten, die er wie beim Kartenspiel in der Hand hält. Der Rest der Karten wird als Stapel verdeckt neben die offen liegenden Karten gelegt.

Spielverlauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Der jüngste Spieler beginnt. Er legt eine seiner Karten mit dem Motiv nach oben **auf** eine der offen liegenden Karten.

- Ist das Motiv dasselbe, darf er beide Karten an sich nehmen und offen vor sich hinlegen. Die Karten werden nicht aus-einandergelegt, sondern bleiben als Stapel zusammen.
- Stimmen die Motive **nicht** überein, bleiben die Karten als Stapel liegen und dürfen von ihm in dieser Runde nicht ge-räubert werden.

Danach ergänzt der Spieler durch Aufnehmen einer Karte vom verdeckt liegenden Kartenstapel seine Karten wieder auf 5, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ebenso wie man eine Karte oder einen Stapel aus der Mitte rauben kann, darf man auch einen Stapel der Mitspieler rau-ben, wenn man eine Karte mit **demselben** Motiv auf diesen Stapel legt. Der Spieler nimmt den ganzen Stapel an sich und legt ihn offen vor sich hin.

Abzulegende Karten können auf jeden beliebigen Stapel ab-gelegt werden (auf einen eigenen, beim Mitspieler, in der Mitte).

Was ein richtiger Räuber noch beachten sollte

- Erworbene Stapel dürfen nie aufeinandergesetzt werden. Sie werden immer neben die schon vorhandenen Stapel ge-setzt. So bleiben während des ganzen Spieles insgesamt immer 8 einzelne Stapel unterschiedlicher Höhe im Spiel.

- Wenn ein Stapel sehr oft seinen Besitzer wechselt, wird die Beute natürlich attraktiver, weil der Stapel durch das Darauflegen der Karten immer höher wird.
- Es kann vorkommen, daß im Verlauf des Spieles auf zwei oder mehr Stapeln Karten mit demselben Motiv liegen.

Spielende

Ist der verdeckt liegende Stapel aufgebraucht, wird so lange gespielt, bis die letzte Karte aus der Hand ausgespielt worden ist.

Gewinner

Jeder Spieler legt nun seine einzelnen Stapel aufeinander. Die **Gesamthöhen** der Stapel werden verglichen. Gewonnen hat der Spieler mit dem höchsten Stapel.

Taktische Tips

Ein Spieler kann einen hohen Stapel des Mitspielers räubern, auch wenn er nicht das oben aufliegende Motiv hat. Dazu braucht er 2 andere gleiche Motive in der Hand. Wenn er an der Reihe ist, legt er zuerst die eine Karte auf den Stapel des Mitspielers. Wenn er wieder an der Reihe ist, legt er dann dasselbe Motiv wieder auf denselben Stapel und räubert den Stapel. Dieser Trick funktioniert jedoch nur, wenn die beiden anderen Karten des Motivs schon ausgespielt worden sind, sonst kann ihm der Stapel wieder geräubert werden.

**Otto Maier Verlag
Ravensburg**



268455