



Räuber[®] und Gendarm

Alarm!
Zwei Räuber
sind ent-
wichen ...

Rudi Hoffmann

Spielanleitung

Ausstattung:

- 6 schwarze Steine (1—6)
- 6 weiße Steine (1—6)
- 2 schwarze Figuren
- 2 weiße Figuren
- 12 Zahlenchips
- 1 Würfel
- 1 Spielbrett

Spieldauer: ca. 30 Minuten

1. Spielvorbereitung

Die Spieler sitzen sich gegenüber. Der Spielplan wird so gelegt, daß jeder die schmale Seite (sieben Felder) vor sich liegen hat. Jeder Teilnehmer wählt eine Farbe und stellt seine Figuren

 1 Räuber

 6 Gendarme

in beliebiger Reihenfolge auf die jeweils äußere Reihe (Startreihe). Der Spieler, der die höchste Zahl würfelt, beginnt.

2. Ziel des Spiels

Ziel des Spiels 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.

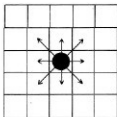
3. Spielverlauf

Zunächst zieht jeder Spieler einen der verdeckten 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.

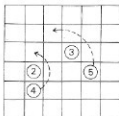
3.1 Ziehen der Spielsteine

Die Figuren dürfen in alle Richtungen je 1 Feld weit ziehen.



3.2 Springen

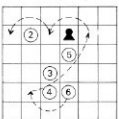
Alle Spielfeldsteine dürfen sowohl eigene als auch gegnerische Steine überspringen.



Eine einzelne Figur darf übersprungen werden.



Zwei hintereinander stehende Figuren dürfen übersprungen werden.



Es dürfen mehrere Figuren hintereinander übersprungen werden. Bei diesem **Ketten-sprung** darf auch die Richtung während des Springens geändert werden,

Wichtig:

Bei allen Sprüngen muß das Feld, auf dem gelandet wird, frei sein und unmittelbar hinter dem übersprungenen Stein liegen. Das Absprungfeld muß unmittelbar vor dem zu überspringenden Stein liegen.

3.3 Fangen des Räubers

Der zu Beginn des Spiels durch den Zahlenchip bestimmte Gendarm kann den gegnerischen Räuber gefangen nehmen, indem er auf dessen Feld zieht oder springt.

4. Ende des Spiels

Gewinner ist, wer als erster den gegnerischen Räuber gefangen hat,

Tip:

- Sie können den gegnerischen Räuber irreführen, indem Sie alle 6 Gendarme auf die Verfolgungsjagdschicken.

Riskieren Sie auch mal Spielzüge, die zwar die Jagd nicht voranbringen, aber den Gegner vom richtigen Verfolger ablenken.

VARIANTE 1

Die Spielregeln entsprechen denen der vorher beschriebenen Spielmöglichkeit.

Neu:

Außer Gefahr

Gelingt es einem Räuber, bis auf die Startreihe des Gegners vorzudringen, darf er nicht mehr gefangen werden.

Abzug der Gendarme

Der Spieler, dessen Räuber somit außer Gefahr ist, muß zusätzlich jedesmal zu seinem Zug würfeln, und zwar **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 dort jedoch **nicht** geschützt!

VARIANTE 2

Die Spielregeln entsprechen denen der ersten Spielmöglichkeit und der Variante 1.

Neu:

Zwei Räuber

Jeder Spieler erhält 5 Gendarme und zwei Räuber einer Farbe, Gendarm Nr. 6 und Zahlenchip Nr. 6 werden aus dem Spiel genommen.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, beide Räuber des Gegners zu fangen.

Das Versteck

Die beiden dunkleren Felder auf dem Spielfeld sind „Verstecke“. Ein Räuber, der sich auf einem dieser Felder befindet, darf nicht gefangen werden. Ein unbesetztes Versteckfeld darf weder übersprungen noch von einem Gendarm besetzt werden. Jeder Spieler darf immer nur einen 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 ein Räuber in einem Versteck befindet, darf der andere Räuber nicht die gegnerische Startreihe betreten.

Die Entscheidung

Ein Spieler kann entweder eine Figur ziehen oder einmal 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 mit dem nächsten Zug tun.

Würfelt ein Spieler weder eine „1“ noch eine „6“, verfällt sein Zug.

Ende des Spiels

Gewinner ist, wer beide gegnerischen Räuber gefangengenommen hat.

Mußte ein Spieler alle Gendarme bis auf den Fänger aus dem Spiel nehmen, so hat er verloren.

© 1963 by L. Hensley Verlag HEXAGAMES GmbH
Rostädter Straße 14 • D-6072 Dreieich
Tel. 06103-66740
-66780
TX 17610391 HEXAD