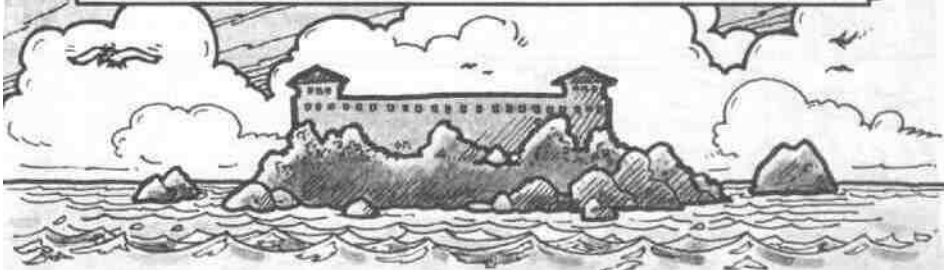


Ausbrecher AG

Die Letzten werden die Ersten sein!

Schauplatz: Die Insel Monte Ganovo mitten im Ozean
Handlung: Das Lieblingsspiel der Gefangenen,
AUSBRECHER AG



Wie jeder weiß, waren die Gefangenen auf Monte Ganovo berüchtigt für ihre Spiel- und Wettlust. Nachdem selbst Pokern seinen Reiz für sie verloren hatte, erfanden sie ein neues Spiel. Sie stellten sich vor, was geschähe, wenn ein Trupp von sieben schweren Jungs einen Ausbruchversuch von der Insel starten würde. Unter diesen Sieben gäbe es dann solche, die sich drängelten, um das erste Fluchtboot zu erreichen. Es gäbe aber auch den Cleveren, der die anderen alle Hindernisse aus dem Weg räumen ließe, um dann selbst als letzter gemütlich in das kleinste, aber schnellste Boot stelgen zu können.

Auf die Chancen dieses Ausbrechertrupps geben nun die schweren Jungs von Monte Ganovo ihre Wetten ab, in welcher Reihenfolge die Sieben von der Insel wohl entkommen werden, wenn... Tja, wenn Monte Ganovo nicht dafür bekannt wäre, daß von dort noch niemand entkommen konnte!


So bleibt also alles nur ein Spiel!

Ravensburger Spiele® Nr. 01 359 6
Würfelspiel für 8 - 6 Spieler ab 10 Jahren
Autor: Hajo Bücken
Grafik: Heinz-Peter Fother

Inhalt: Spielplan (gestanzte), 7 Spielsteine aus Holz, 7 verschiedenfarbige Würfel aus Holz, 1 Sonderwürfel

Das Spiel wurde unter dem Titel „Kettenwetten“ erstmals 1985 von der »Arbeitsstelle für Neues Spielen“ in Bremen veröffentlicht.

Ziel des Spiels




Die sieben Spielsteine sollen in der Reihenfolge in die Boote gelangen, die jeder Spieler für sich geheim zu Beginn festgelegt hat. Jeder richtig getippte Platz bringt dem Spieler Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner.

Der Spielplan wird zusammengesetzt und auf den Tisch gelegt. Die sieben Spielsteine werden in beliebiger Reihenfolge auf die sieben Fenster des Gefängnisses gelegt. Jeder Spieler benötigt außerdem noch ein Blatt Papier und einen Stift.




Geht's jetzt endlich los?



Ja, jetzt kann der Kampf um die Plätze in den Fluchtbooten losgehen. Doch halt – vorher noch das Wichtigste für unsere schweren Jungs:

Das Wetten

Zu Beginn schreibt jeder Spieler ganz geheim und verdeckt auf ein Blatt Papier die Reihenfolge, in der seiner Meinung nach die sieben Spielsteine im Ziel (das sind die 4 Boote unten am Spielplanrand) eintreffen werden.



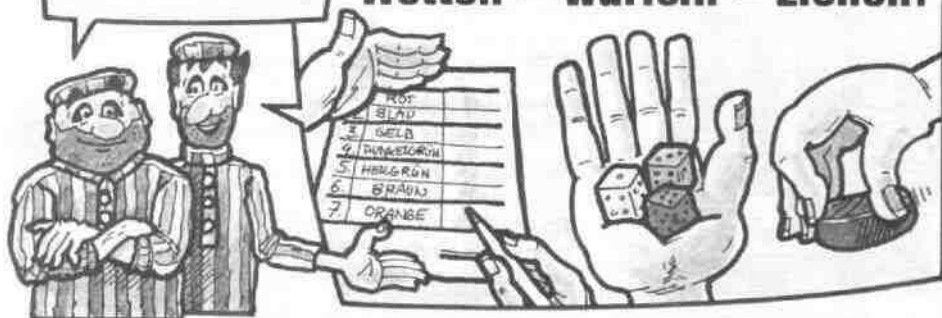
Reihenfolge	Punkte
1. ROT	
2. BLAU	
3. HELLGRÜN	
4. BRAUN	
5. GELB	
6. ORANGE	
7. DUNKELGRÜN	

Dieses Blatt hütet jeder Spieler wie ein Staatsgeheimnis. Die Mitspieler sollen natürlich nicht wissen, auf welche Reihenfolge man setzt. Im Verlauf des Spiels wird man dieses Blatt mehrfach anschauen müssen, um sich die eigene Wettfolge ins Gedächtnis zu rufen – also nicht zu gut verstecken! Und denkt daran: Als Lohn für jeden richtig getippten Platz winken am Schluß die Punkte.

Und wie geht
jetzt das Spiel?

Ganz einfach:

Wetten – würfeln – ziehen!



Und wo geht's los?

Das Startfeld ist das erste
Feld vor dem Loch in der
Gefängnismauer.

So einfach ist das!?

Fast – nur noch ein paar
Erklärungen zu den Würfeln.

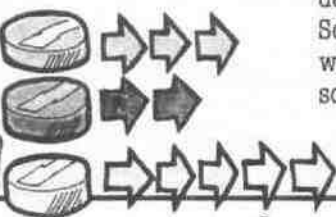
Die Würfel

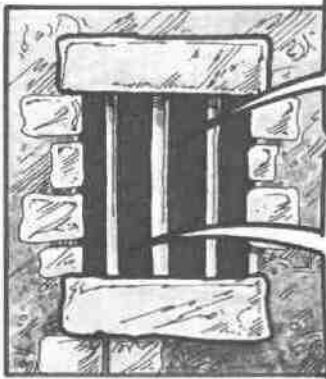
Zu jedem der sieben Spielsteine gehört ein gleichfarbiger Würfel.

Der Spieler, der an der Reihe ist, muß pro Zug mit **drei Farbwürfeln** seiner Wahl würfeln und die drei farbgleichen Steine ziehen. Die Spielsteine müssen immer um **die exakte Augenzahl vorwärtsgezogen werden**. Der Spieler kann selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge er die Spielsteine zieht. Ist ein Spielstein erst mal gesetzt, darf der Zug nicht mehr korrigiert werden.

Beispiel:

Ede ist am Zug und sucht sich drei Würfel aus: rot, blau und gelb. Zack – gewürfelt und dann die Spielsteine gezogen: der rote Spielstein kommt um 3 Felder vorwärts, dann zieht Ede den gelben 5 Felder vor und zum Schluß den blauen 2 Felder vorwärts. So, bitte – der nächste schwere Junge ist an der Reihe!





Muß ich jetzt immer mit den gleichen drei Farben würfeln und ziehen?

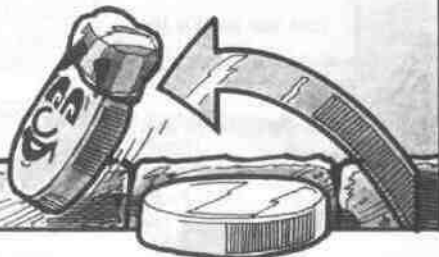
Nein, bei jedem Zug kann man sich eine neue Kombination von Farben aussuchen.

Wichtig ist, daß immer mit allen drei Würfeln gleichzeitig gewürfelt wird.

Die Spielsteine und Würfel gehören niemandem; jeder kann also mit jedem Würfel würfeln und den entsprechenden Spielstein ziehen.

Überspringen

Auf dem Weg in die Freiheit dürfen andere Spielsteine übersprungen werden.



Einmauern

Spielsteine können aber auch blockiert werden. Ist ein Feld von einem Spielstein besetzt und landen ein oder mehrere Spielsteine am Ende ihres Zuges auf dem gleichen Feld, werden sie in der Reihenfolge ihres Eintreffens aufeinander gestapelt.



Ha! Eingemauert und bewegungsunfähig!

Oha!

Untenliegende und somit blockierte Spielsteine können erst wieder weitergezogen werden, wenn kein anderer Spielstein mehr auf ihnen steht.

Weißer Sonderwürfel

Und was ist mit dem großen weißen Würfel?

Das ist der Sonderwürfel.

Der Sonderwürfel kann, muß aber nicht, in jedem Zug als zusätzlicher vierter Würfel mitgewürfelt werden. Um diese Augenzahl muß dann ein **beliebiger Spielstein zurückgezogen werden**.

Man darf aber nur einen Spielstein auswählen, der im gleichen Zug nicht schon vorwärtsgezogen wurde. Also: vorwärts- und gleich wieder rückwärtsziehen ist nicht erlaubt!

Es kann vorkommen, daß ein Spielstein wieder bis vor das Startfeld zurückgezogen wird. Er kann aber jederzeit wieder auf den Weg in Richtung „Freiheit“ gezogen werden.

Der Sonderwürfel darf erst nach der ersten Runde ins Spiel genommen werden, d.h. nachdem alle Spieler bereits einmal dran waren.

Spielende

Landet ein Spielstein auf dem letzten Feld oder kommt darüber hinaus, wird er sofort in das vorderste freie Boot gesetzt. In den Booten 1, 2 und 3 ist Platz für jeweils 2 Spielsteine, in das Boot 4 paßt nur ein Spielstein. Die ersten beiden Spielsteine kommen also in das Boot mit der Nr. 1, die nächsten beiden in das Boot mit der Nr. 2, etc.



Ist ein Spielstein im Ziel, wird der dazugehörige Würfel beiseitegelegt.

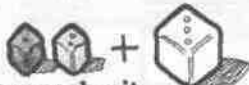
Und wann ist das Spiel zu Ende?

Wenn alle Spielsteine in den Booten angekommen sind!



Wichtiger Hinweis für alle schweren Jungs:

Sind 2 Spielsteine im Ziel, darf von da an nur noch mit 2 Farbwürfeln + Sonderwürfel gewürfelt werden.



Sind 4 Spielsteine im Ziel, darf nur noch mit 2 Würfeln gewürfelt werden – also entweder mit 2 Farbwürfeln oder mit 1 Farbwürfel + Sonderwürfel.



Sind bis auf zwei Spielsteine alle schon in den Fluchtbooten, gilt folgende Regelung:

Sollte einer dieser beiden Spielsteine mit Hilfe des Sonderwürfels sogar bis vor das Startfeld zurückgezogen werden, gilt dieser automatisch als „letzter Spielstein im Ziel“ und wird sofort in das Boot Nr. 4 gesetzt. Der andere Spielstein wird ebenfalls direkt in das Boot Nr. 3 gesetzt.


Die große Abrechnung

Und dann?

Wenn alle schweren Jungs in den Booten sitzen, wird abgerechnet!

Und wie wird abgerechnet?

Ganz einfach:
Bootsnummer = Punktzahl

 = **3** Punkte



1.	ROT	1
2.	HELLGRÜN	—
3.	DUNKELGRÜN	—
4.	BRAUN	2
5.	ORANGE	3
6.	GELB	3
7.	BLAU	—
		9

1.	BLAU	1
2.	ROT	1
3.	ORANGE	—
4.	HELLGRÜN	2
5.	BRAUN	—
6.	GELB	3
7.	DUNKELGRÜN	4
		11

Für jeden getippten Spielstein, der tatsächlich im richtigen Boot sitzt, gibt es die entsprechende Punktzahl. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Spielstein exakt auf dem getippten Platz gelandet ist. Die Hauptsache ist, daß er im richtigen Boot sitzt, d.h. sich in der richtigen Gruppe befindet.

Gewinner ist der Spieler mit den meisten Punkten!



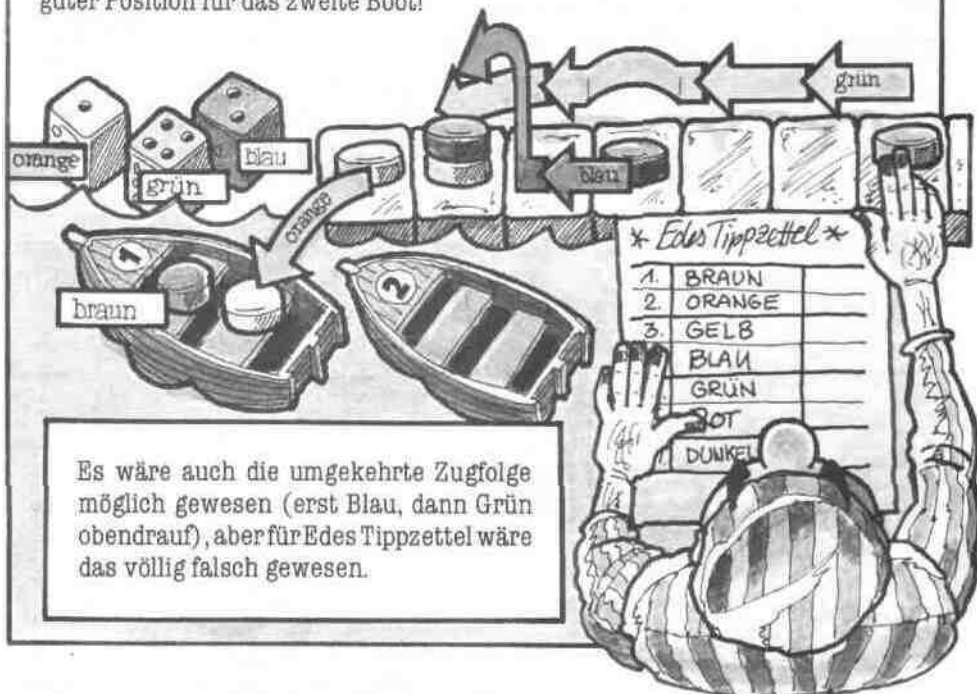
Für die schweren Jungs, die es ganz genau wissen wollen, noch ein paar taktische Finessen und fiese Finten

Den echten Profis, die schon den totalen Überblick haben, fällt natürlich auf, daß aus der rechten Zelle ein Laken baumelt – bis auf den Weg! Allzu eilige Ausbrecher können sich vor Spielbeginn darauf einigen, von diesem Feld ihre gemeinsame Flucht zu starten. Aber aufgepaßt – der kürzere Weg ändert die Taktik gewaltig!



Auch das Würfeln ermöglicht eine Menge taktischer Möglichkeiten.

Beispiel: Braun ist schon aus dem Spiel, sitzt also schon im Boot Nr. 1. Ede zieht zuerst mit Orange – ab ins erste Boot. Gut so! Aber dann: Grün ist gefährlich weit vorn. Also zieht Ede als nächstes mit Grün 4 Felder und setzt dann den Blauen mit der 2 obendrauf. Grün ist also erstmal blockiert und Blau in guter Position für das zweite Boot!

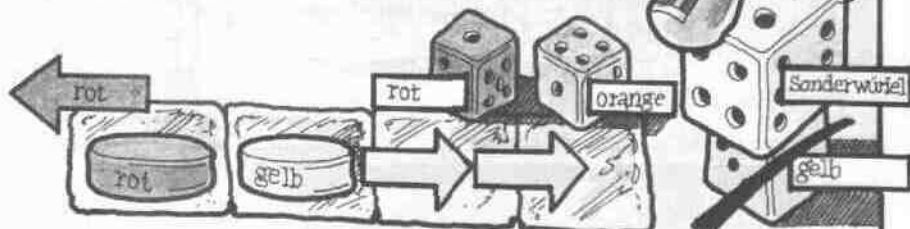


Es wäre auch die umgekehrte Zugfolge möglich gewesen (erst Blau, dann Grün obendrauf), aber für Edes Tippzettel wäre das völlig falsch gewesen.

Noch ein Beispiel für Edes schlaues Spiel:

Ede würfelt mit Rot, Gelb und Orange und zusätzlich mit dem weißen Sonderwürfel.

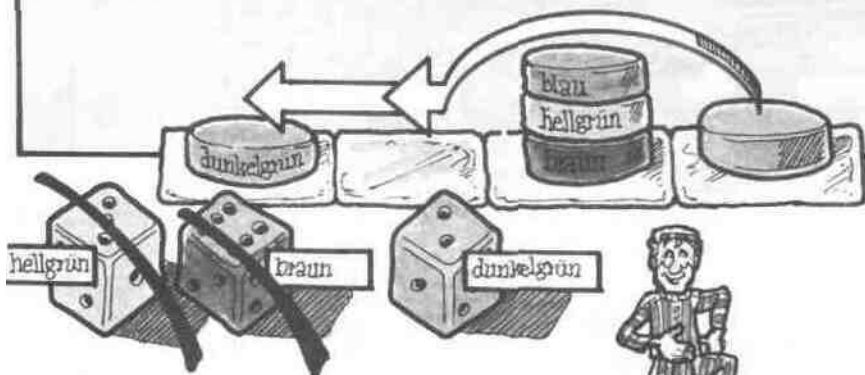
Er stellt fest, daß ihm die Augenzahl des gelben Würfels nicht ins Konzept paßt. Also ein schneller Entschluß – der gelbe Spielstein wird statt dessen um die Augenzahl des weißen Sonderwürfels zurückgezogen. Das Würfelergebnis des gelben Würfels verfällt somit.



Eine andere Möglichkeit wäre gewesen, bei einem entsprechenden Würfelergebnis einen anderen Spielstein auf den gelben vor dessen Zug zu ziehen und ihn damit zu blockieren. Auch dann verfällt das Würfelergebnis des gelben Würfels.



Aus taktischen Überlegungen kann man von vornherein Würfel von Farben auswählen, deren Spielsteine bereits blockiert sind und in diesem Zug auch nicht frei gespielt werden. So muß man vielleicht nur einen Spielstein einer Farbe vorwärtsziehen, die unbedingt weiter nach vorne sollte.



Die Freiheit lacht . . .

