

Räuber und Gendarm

Räuber und Gendarm

Spielregeln

1. Spiel „Spurensuche“

1. Jeder Spieler bekommt einen Spielplan, vor den er den Boden oder den Deckel der Schachtel so stellt, daß der Mitspieler ihn nicht sehen kann. Dazu erhält er folgende Spielsteine:

- a) Schwarz 2 (Räuber)
- b) Rot 15 (für die eigene Spur)
- c) Gelb 15 (für die gegnerische Spur)
- d) Grün 50 (zum Markieren der freien Felder)

2. Jeder Spieler legt mit den roten Spielsteinen eine Spur, die auf einem Feld am unteren Rand des Spielplans beginnt und auf einem Feld am oberen Rand des Spielplans endet. Dabei können beliebige Felder gewählt werden, die mit einer Kante oder einer Ecke aneinander stoßen. Wichtig ist, daß die gesamte Spur aus Feldern besteht, die sich berühren. Allerdings dürfen nicht mehr als 2 Felder einen gemeinsamen Berührungspunkt haben.

3. Auf den roten Spielstein am Ende der Spur wird ein schwarzer gelegt. Damit ist der Standort des Räubers markiert.

4. Man lost aus, wer mit dem Spiel beginnt.

5. Der erste Spieler versucht nun herauszufinden, wie sein Mitspieler die Spur gelegt hat. Er nennt dazu ein Feld, z. B.: Faß 9, Wagen 1, Dorf 7, Auto 5, Leute 6, Baum 4, Haus 3, Zaun 8, Berg 5 oder Tal 2. Daraus ergeben sich 3 Möglichkeiten:

- a) Wenn der zweite Spieler auf dem genannten Feld einen roten Spielstein liegen hat, antwortet er mit „Spur“. Der erste Spieler markiert dieses Feld auf seinem Spielplan mit einem gelben Spielstein und fragt weiter.
- b) Wenn der zweite Spieler auf diesem Feld keinen roten Spielstein liegen hat, antwortet er mit „Frei“. Dann verlängert er die Spur um einen roten Spielstein und legt darauf den schwarzen. Danach stellt der zweite Spieler die nächste Frage.

er mit „Frei“. Der erste Spieler markiert dieses Feld auf seinem Spielplan mit einem grünen Spielstein und übergibt das Spiel an den zweiten Spieler.

c) Wenn der zweite Spieler auf diesem Feld seinen schwarzen Spielstein liegen hat, antwortet er mit „Räuber“. Der erste Spieler markiert dieses Feld auf seinem Spielplan mit einem gelben und einem schwarzen Spielstein. Da er den Räuber gefunden hat, braucht er nicht beim nächsten, sondern erst beim übernächsten „Frei“ das Spiel abzugeben.

6. Wer als Erster die gesamte Spur und den Standort des Räubers seines Mitspielers erfragt hat, ist Sieger.

2. Spiel „Hetzjagd“

1. Der erste Spieler (er ist der Räuber) legt eine zusammenhängende Spur – Berührungspunkte wie beim Spiel 1 in Punkt 2 beschrieben – aus 5 roten Spielsteinen, die auf einem Feld am unteren Rand des Spielplans beginnt. Auf den letzten Spielstein legt er den schwarzen. Dann sagt er seinem Mitspieler, wo die Spur beginnt.

2. Der zweite Spieler (er ist der Gendarm) versucht nun herauszufinden, wie sein Mitspieler die Spur gelegt hat. Aus seinen Fragen ergeben sich 3 Möglichkeiten:

- a) Wenn der erste Spieler auf dem genannten Feld einen roten Spielstein liegen hat, antwortet er mit „Spur“. Der zweite Spieler markiert dieses Feld auf seinem Spielplan mit einem gelben Spielstein und fragt weiter.
- b) Wenn der erste Spieler auf diesem Feld keinen roten Spielstein liegen hat, antwortet er mit „Frei“. Dann verlängert er die Spur um einen roten Spielstein und legt darauf den schwarzen. Danach stellt der zweite Spieler die nächste Frage.

c) Wenn der erste Spieler auf diesem Feld seinen schwarzen Spielstein liegen hat, antwortet er mit „Räuber“ und gibt auf.

3. Bei diesem Spiel muß die Spur nicht am oberen Rand des Spielplans enden.

4. Sobald die Spur eine Länge von 15 roten Spielsteinen mit dem schwarzen auf dem letzten Spielstein erreicht hat, ist der erste Spieler Sieger.

3. Spiel „Kesseltreiben“

1. Dieses Spiel wird so gespielt wie das Spiel Hetzjagd, jedoch mit Ergänzungen zu Punkt

2. b) Wenn der erste Spieler auf diesem Feld keinen roten Spielstein liegen hat, antwortet er mit „Frei“. Beide Spieler markieren dieses Feld auf ihrem Spielplan mit einem grünen Spielstein. Damit ist dieses Feld für den ersten Spieler gesperrt. Dann verlängert er die Spur um einen roten Spielstein und legt darauf den schwarzen. Danach stellt der zweite Spieler die nächste Frage.

3. Wenn es dem zweiten Spieler gelingt, durch Blockieren von Feldern den ersten Spieler daran zu hindern, seine Spur zu legen, ist er Sieger.