

Die Geldsäcke auf diesem Bankfeld sind vor jedem Gegner sicher.
Das Zielfeld muß nicht mit der genauen Würfelzahl erreicht werden; es kann auch eine höhere Augenzahl sein.

5. **Mit wievielen Geldsäcken gewinnen?**
Oder: Wer auf dem Räuberfeld landet!

Die Gewinn-Skala neben dem Spielfeld zeigt, wieviele Geldsäcke ein Spieler mit seinen drei Figuren ins Ziel bringen muß, um das Spiel zu gewinnen.

Beim Spielstart steht der Markierungsstein auf der „8“. Bleibt der Stein auf der „8“, so gewinnt der Spieler, der zuerst acht Geldsäcke ins Ziel bringt – also acht Geldsäcke auf das Bankfeld seiner Farbe setzen kann.

Die Zielvorgabe verändern kann jeder Spieler, der auf dem zentralen Räuberfeld landet.

Der Spieler, dessen Spielfigur auf diesem Feld landet, darf den Markierungsstein um ein Feld nach oben oder nach unten verschieben.

Das Spiel kann dann nur der Spieler gewinnen, der die angezeigte Anzahl an Geldsäcken ins Ziel bringt.

E. Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mindestens so viele Geldsäcke ins Ziel (auf sein Bankfeld) gebracht hat, wie die Skala anzeigt.

Dieser Spieler hat gewonnen.

Ein Spieler gewinnt auch, wenn er die Zielvorgabe durch Versetzen des Markierungssteines erreicht und er bereits die gezeigte Menge an Geldsäcken im Ziel hat.

Produktverantwortung: Reiner Müller



Altenburg-Stralsunder AG

D-7022 Leinfelden

RÄUBERSTRUNG

von Thilo Hutzler

Spielanleitung

A. Zum Spiel gehören

- 4 x 3 Spielfiguren (in 4 Farben)
- 20 Holzsteine, hell
- 1 Bogen mit 30 Aufklebern
- 1 Spielplan
- 1 Würfel
- 10 Holzsteine, dunkel
- 1 Springerfigur
- 1 Markierungsstein
- 1 Spielanleitung

B. Ziel des Spiels

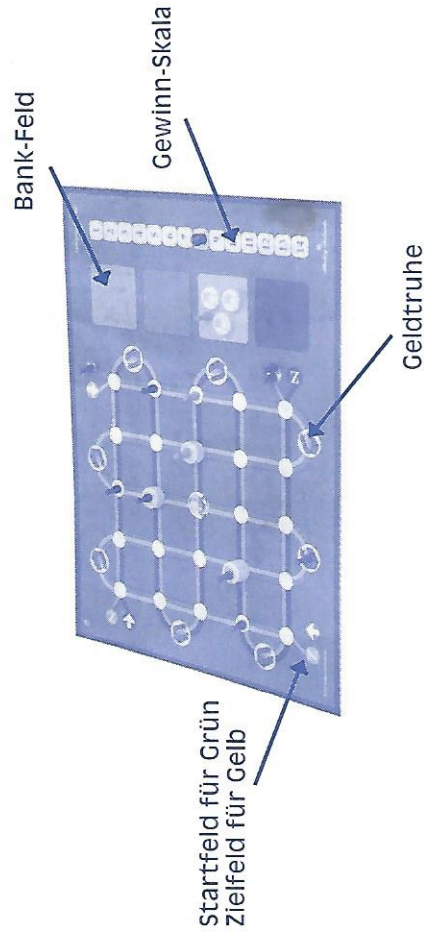
Alle Spieler schicken ihre drei Händler – die Spielfiguren – auf die Reise; wer am Ende das größte Vermögen (die meisten Geldsäcke) nach Hause bringt – in die eigene Bank – gewinnt das Spiel. Die Mindestsumme an Geldsäcken, die zum Gewinnen notwendig ist, wird auf der seitlichen Skala (1–14) angezeigt. Beim Start des Spiels sind es 8 Geldsäcke.

C. Vorbereitungen

- 1) Vor dem ersten Spiel müssen die Aufkleber mit den Geldsäcken auf die Holzsteine geklebt werden:
 - die 20 Aufkleber nur mit dem Geldsack auf die 20 hellen Holzsteine;
 - die 10 Aufkleber mit der „5“ im Geldsack auf die 10 dunklen Holzsteine.
- 2) Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die drei dazu passenden Spielfiguren.
- 3) Jeder Spieler stellt alle 3 Spielfiguren auf das Startfeld seiner Farbe (der Kreis mit dem Pfeil). Bei nur 2 Spielern muß die gleiche Bahn für beide gewählt werden, z.B. gelb + grün.
- 4) Der schwarze Springer wird auf das Räuberfeld in der Mitte des Spielplans gesetzt.
- 5) Der schwarze Markierungsstein wird auf die Gewinn-Skala rechts außen gesetzt; auf das Feld mit der „8“.
- 6) Die 30 Steine mit den Geldsäcken werden außerhalb des Spielplans bereit gelegt.



Siehe Abb. nächste Seite!



D. Der Spielablauf

Würfeln!

Ziehen!

Der Spieler, der die höchste Augenzahl wirft, beginnt das Spiel. Nach Ausführung des Zuges ist der im Uhrzeigersinn folgende Spieler an der Reihe.

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, würfelt. Das weitere Vorgehen hängt davon ab, was der Spieler würfelt, bzw. auf welchem Feld er landet.

Jeder Spieler darf gleichzeitig mehrere Spielfiguren (auch alle drei) auf dem Spielplan haben. Geschlagene Spielfiguren beginnen immer wieder von vorne, auf dem Startfeld.

Wichtig: Erreicht eine Spielfigur das Zielfeld, so wird sie aus dem Spiel genommen – mitsamt der gesammelten Geldsäcke.

1. Würfeln und Ziehen

Würfelt ein Spieler eine 1 bis 5, so zieht er seine Spielfigur um die entsprechende Anzahl an Feldern vor.

Die Zugrichtung ist für alle Spielfiguren vorge-schrieben: vom Startfeld (†) zum Zielfeld (Z). Die Figuren folgen ihrer eigenen Farbbahn. Jeweils zwei Spieler laufen sich entgegen: diese zwei Farben gelten als eine Bahn.

Auf den weißen Kreuzungen darf immer nur eine Spielfigur stehen. Steht auf einem Feld bereits eine andere Figur, so wird sie geschlagen und der Neuan-kömmling übernimmt ihren Platz.

Geschlagene Figuren müssen auf ihrem Startfeld neu beginnen.

Wichtig: Alle Bahnen kreuzen sich in den weißen Feldern.

2. Eine „6“ gewürfelt

Würfelt ein Spieler eine „6“, so muß er seine eigenen Spielfiguren stehen lassen; statt dessen muß der schwarze Springer bewegt werden, der im Zentrum des Spielfelds startet.

Dieser Springer wird wie die gleichnamige Schach-figur bewegt: zwei Felder geradeaus und dann noch ein Feld nach rechts oder links.

Erreicht der Springer ein Feld mit einer Spielfigur, so wird diese geschlagen und muß von vorne beginnen. Hat die geschlagene Figur bereits Geldsäcke gesam-melt; so werden diese wieder zum Vorrat außerhalb des Spielplans zurückgelegt.

Der Springer selbst kann nicht geschlagen werden. Auf ein Feld, auf dem der Springer steht, darf keine andere Figur ziehen.

Der Springer darf nicht auf die Felder mit den Geld-truhen ziehen.

3. Felder mit den Geldtruhen

Landet eine Spielfigur auf einem der seitlichen Felder mit den Geldtruhen, so hat sie einen Geldsack eingesammelt. Dies gilt auch, wenn die Spielfigur über eine Geldtruhe nur hinwegzieht.

Auf diesen Feldern darf nicht geschlagen werden, es können also mehrere Figuren auf einem Feld stehen.

Der Spieler nimmt einen Stein, der einen Geldsack (ohne die „5“) zeigt und schiebt ihn unter seine Spiel-figur. Jetzt bewegen sich Spielfigur und Geldsack gemeinsam vorwärts.

Wird eine Spielfigur, die einen oder mehrere Geld-säcke mit sich führt, geschlagen, so wird nur die geschlagene Figur entfernt; die Geldsäcke werden unter die Figur geschoben, die den Gegner geschlagen hat.

Jede Spielfigur kann beliebig viele Geldsäcke mit sich führen. Zur einfacheren Handhabung werden jeweils 5 einfache Geldsäcke umgetauscht - gegen einen Geldsack mit der Zahl „5“ darauf.

4. Erreichen eines Zielfeldes

Erreicht ein Spieler mit einer Spielfigur das Zielfeld, so scheidet diese Figur aus dem Spiel aus. Sie wird, mit den eventuell gesammelten Geldsäcken, auf das Bankfeld der eigenen Farbe gesetzt.

