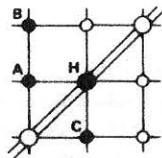


Beispiel für a) und b):



Hotzenplotz nimmt C gefangen (direkte Nachbarschaft). A kann durch die Deckung von B nicht gefangen genommen werden.

Der Räuber Hotzenplotz

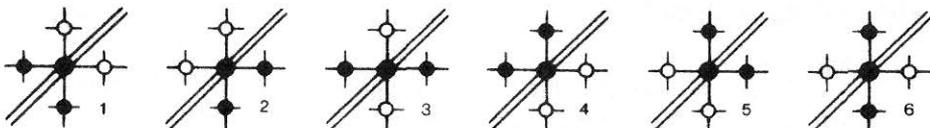
Ein Miteinander-Spiel für 4 Spieler ab 5 Jahren

Draußen im dichten Wald, wo sonst niemand wohnen will, haust der Räuber Hotzenplotz in seiner Höhle. Selbst wenn er schläft, hat er einen Säbel und 7 Messer in seinem Gürtel stecken. So fühlt er sich stark.

Hotzenplotzens feine Nase hat gerochen, daß Kasperls Großmutter heute leckere Geburtstagskuchen gebacken hat. Lautlos schleicht sich Hotzenplotz in Omas Haus, und schwuppdwupp verschwindet der Kuchen im Schnappsack. Zufrieden springt Hotzenplotz über den Gartenzaun und läuft seiner Räuberhöhle zu. Doch Großmutter hat ihn an seinem Schlapphut erkannt und macht sich auf die Verfolgungsjagd. Dabei helfen ihr Kasperl, Seppel und Wachtmeister Dimpfelmoser.

Eine Figur, die direkt auf dem Weg von Hotzenplotz steht, kann nur von zwei Figuren gedeckt werden, wobei zugleich eine Blockade gebildet wird.

c) **Blockade:** Wenn 3 Verfolger gut zusammenarbeiten, können sie den Weg von Hotzenplotz blockieren. Dazu muß eine Figur direkt auf dem Weg von Hotzenplotz stehen und je eine andere auf benachbarten Feldern:



Kommt Hotzenplotz an diese Blockade, kann er die auf dem Weg stehende Figur nicht gefangennehmen. Er kann auch nicht seinen Weg fortsetzen, sondern muß auf dem Feld vor der Blockade so lange stehen bleiben, bis der Weg wieder frei ist. (Dabei ist er natürlich in großer Gefahr, gefangen zu werden. Allerdings ist eine Blockade auch für die Verfolger nicht ohne Risiko, denn mit jedem Würfeln müssen sie ja ihre Position wechseln und versuchen, die Blockade neu zu errichten, was nicht immer gelingt. Es kann so vorkommen, daß Figuren ihre Deckung verlieren und von Hotzenplotz gefangen werden.)

Spielaufgabe

Die 4 Verfolger jagen hinter dem Räuber Hotzenplotz her. Sie müssen dabei gut zusammenarbeiten, um ihn zu fangen. Dann dürfen sie den Räuber Hotzenplotz ins Spritzenhaus einsperren und ihm dabei ein Messer oder einen gestohlenen Kuchen abnehmen. Wenn sie aber selbst nicht aufpassen, werden sie von Hotzenplotz überlistet und gefesselt.

Immer wieder gelingt es dem Räuber Hotzenplotz, aus dem Spritzenhaus auszubringen, um in Omas Küche den nächsten Kuchen zu stehlen. Dann beginnt die Verfolgungsjagd von neuem.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
 - 4 Spielfiguren der Verfolger: Kasperls Großmutter (Oma): gelb; Kasperl: rot; Seppel: blau; Wachtmeister Dimpfelmoser: grün
 - 1 Hotzenplotz-Figur: violett
 - 7 orange Kuchen/Messer-Plättchen
 - 4 Sonderwürfel in gelb, rot, blau und grün entsprechend der Farben der Verfolger-Spielfiguren mit Punkten, Hüten und dem Zeichen *
- Es gelten: „•“ für die Verfolger; „H“ Hüte für den Räuber Hotzenplotz; * nicht ziehen; bei den Varianten Sonderregel (s. dort).

Spielregel

1. Vorbereitung:

- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt sie entsprechend ihrer Farbe in das zugehörige Haus. Dazu nimmt er den farblich passenden Würfel.
- Die violette Hotzenplotz-Figur wird vor die Höhle gesetzt und startet von dort aus.
- Die 7 Kuchen/Messer-Plättchen werden außerhalb des Spielplans gestapelt.

2. Ziehen der Spielfiguren:

- Alle Spieler würfeln gleichzeitig mit ihrem Würfel. Dann geht man in einem Zweisritt weiter.

1. Schritt: Die Hüte auf allen Würfeln werden zusammengezählt; entsprechend der erreichten Summe wird die Hotzenplotz-Figur auf ihrem Schleichweg vorwärts bewegt. Er muß stets der vorgegebenen Richtung folgen.
 2. Schritt: Jeder Spieler zieht seine Spielfigur entsprechend der Punktzahl auf seinem Würfel. Zeigt der Würfel keinen Punkt, also bei * oder ♠, bleibt die Figur bis zur nächsten Runde stehen.
- Die Spieler dürfen in jeder Runde in beliebiger Spielerfolge ihre Spielfiguren weitersetzen. Dabei ist zu beachten:
 - Die Spielfiguren dürfen ihre Wege (Quadratraster) nicht verlassen.
 - Die Spielfiguren können bei ihrem Zug beliebig die Richtung wechseln, also auch zur Seite oder zurückgehen. Bei ♠ bzw. ♣ kann man z. B. auch wieder auf das Ausgangsfeld kommen.
 - Andere Spielfiguren dürfen übersprungen werden. Auf jedem Feld kann aber nur eine Figur stehen bleiben.

Es ist sinnvoll, daß die Spieler zusammenarbeiten, ihre Züge und Zugreihenfolge abprechen und eine gemeinsame Taktik entwickeln.

Anmerkung:

- Spielen weniger als 4 Spieler mit, müssen trotzdem alle 4 Figuren bewegt werden. Das bedeutet, daß einer oder 2 Spieler eine weitere Spielfigur übernehmen müssen.
- Die Hotzenplotz-Figur wird von allen Spielern bewegt (also *nicht* durch einen besonderen Spieler gezogen!)

3. Hotzenplotz:

- Kommt Hotzenplotz zum Haus der Großmutter und dann bis zu seiner Höhle, versteckt er dort einen Kuchen, d. h.: Vom Stapel wird ein Plättchen mit dem Kuchensymbol genommen und in Hotzenplotzens Höhle abgelegt. Von dort darf es nicht mehr weggenommen werden. Hotzenplotz startet beim nächsten Zug von neuem.
- Hotzenplotz kann gefangen werden, wenn zwei Verfolger mit ihren Zügen genau auf das Feld kommen, auf dem Hotzenplotz nach seinem Zug steht. In diesem Fall ist es entgegen der Regel notwendig, daß 2 Spielfiguren auf einem Feld zusammentreffen.

Folge:

- Ist Hotzenplotz dabei auf dem Weg zur Großmutter, muß er 1 Messer bei der Polizei abgeben, d. h.: Vom Stapel wird ein Plättchen mit dem Messersymbol genommen und im Polizeirevier vor weiterem Zugriff sicher verwahrt.
- Ist Hotzenplotz nach seinem „Besuch“ in Omas Haus schon auf dem Weg zur Höhle, muß er den gerade gestohlenen Kuchen wieder hergeben, d. h. vom Stapel wird ein Plättchen mit dem Kuchensymbol genommen und der Großmutter in die Arme gelegt. Von dort darf es nicht mehr weggenommen werden.
- Hotzenplotz wird jetzt im Gefängnis, das sich im Spritzenhaus befindet, ein-

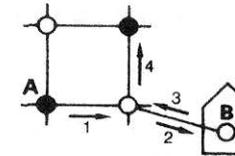
gesperrt. Aber schon beim nächsten Würfeln kann sich Hotzenplotz wieder befreien und schleicht erneut zum Haus der Großmutter.

- Die beiden Verfolger, die Hotzenplotz gefangen haben, setzen ihren Weg an der Stelle fort, wo sie auf Hotzenplotz getroffen sind.
- Hotzenplotz macht Gefangene, wenn die Hotzenplotz-Figur bei seinem Zug eine Spielfigur überspringt oder auf deren Feld landet.

Folge:

- Die gefangene Figur muß in ihr Haus zurück und ist dort „gefesselt“; d. h. sie muß aussetzen, bis eine andere Figur in ihr Haus kommt und sie befreit. Bei der nächsten Runde darf der Spieler wieder mitspielen.

Beispiel:



B ist gefesselt. A darf 4 Felder ziehen. A befreit B. B darf bei der nächsten Runde wieder würfeln.

- Kommt Hotzenplotz in das Haus der Großmutter, während sie selbst noch drinnen ist, fällt sie in Ohnmacht, d. h.: Sie muß so lange aussetzen, bis sie von einem anderen Spieler befreit wird.

Spielende

Die Spieler haben gewonnen, wenn sie dem Räuber Hotzenplotz mehr Messer und Kuchen abgenommen haben, als Hotzenplotz Kuchen in seiner Höhle verstecken konnte. Die Spieler zählen die Kuchen/Messerplättchen in Omas Armen und im Polizeirevier zusammen und vergleichen mit der Anzahl der Plättchen in Hotzenplotzens Höhle.

Das Spiel ist verloren, wenn Hotzenplotz 4 Kuchen aus Omas Küche stehlen und in seine Höhle bringen konnte.

Varianten

1. Vereinfachung für Anfänger:

Die Würfelseite * zählt je einen Punkt für die Verfolger. Dieser Punkt darf aber nicht von demjenigen Spieler gezogen werden, der ihn gewürfelt hat, sondern er kann an einen anderen Spieler verschenkt werden oder verfallen.

In dieser Variante des Spiels haben die Verfolger größere Chancen, den Räuber Hotzenplotz zu fangen.

2. Strategisches Spiel für Fortgeschrittene:

a) Hotzenplotz fängt jetzt nicht nur die Figuren, die er auf seinem Zug überspringt oder die er auf einem Feld antrifft, auf dem er schließlich aufsetzt, sondern auch die Figuren, die sich in direkter Nachbarschaft zu diesem Stehfeld befinden.

b) Hotzenplotz kann aber nur solche Figuren fangen, die nicht durch eine andere Figur gedeckt sind. Eine Figur ist *gedeckt*, wenn eine andere Figur auf einem Nachbarfeld (senkrecht oder waagrecht, nicht diagonal!) steht.

Der Räuber Hotzenplotz

The Robber Hotzenplotz Le brigand Briquambroque Rover Hosseklos

Ein Spiel von Gina und Bernhard Kraus,
illustriert von Wolfgang Hanns.
Nach dem bekannten Kinderbuch
„Der Räuber Hotzenplotz“
von Otfried Preußler
aus dem K. Thienemanns Verlag, Stuttgart

Spielregel – Playing rules –
Règles du jeu – Spelregels

*Ausgezeichnet mit „spiel gut“ vom
Arbeitsausschuß Kinderspiel + Spielzeug, Ulm.*



HERDER FREIBURG · BASEL · WIEN