

In der Falle

Ein Spiel von Wolfgang Kramer für 2 bis 4 Abenteurer
ab 6 Jahren

Inhalt

Spielplan mit drehbarem Unterteil
16 Abenteurer (4 von jeder Farbe)
4 weiße Räuberhüte
Ein weißer und ein schwarzer Würfel
Ein Stäbchen (zum Drehen)
Diese Spielregel

Das Abenteuer

Es ergab sich vor vielen Jahren, daß im Walde zu Spessart Menschen spurlos verschwanden und an anderen Orten wieder auftauchten. Düstere Geschichten machten da die Runde, wie Ihr Euch vorstellen könnt. Nun verhielt es sich so, daß eine Räuberbande in dem Wald sein Unwesen trieb und von einem gut versteckten Räuberhaus aus Raubzüge unternahm und große Schätze erbeutete. Verschiedene Abenteurer machten sich auf, den Räubern den Schatz abzufragen und sie aus dem Wald zu vertreiben. Da aber keiner sich alleine in den Wald traute, tat man sich zu Vierergruppen zusammen, um das Räuberhaus zu suchen. Ihr, liebe Spieler, seid jetzt die Anführer jeweils einer solchen Gruppe. Paßt schön auf, damit Eure vier Abenteurer gut zusammenarbeiten, damit sie als erste den Unterschlupf finden und den begehrten Schatz ergattern.

1. Spielziel

Sieger ist, wer zuerst mit einer Spielfigur exakt im Räuberhaus ankommt.
Aber der Weg dorthin ist voller Gefahren.
Spielt Ihr nur zu zweit, dann gewinnt derjenige, welcher als Erster zwei seiner Abenteurer ins Räuberhaus bringt.

Es gewinnt wer das Räuberhaus als Erster erreicht.

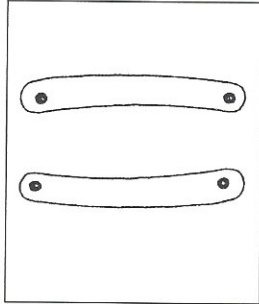
2. Spielvorbereitung

Jeder sucht sich vier Abenteurer von der gleichen Farbe aus und setzt sie übereinander gestapelt in das Dorf im Zentrum des Spielplanes.

Die vier weißen Räuberhüte werden auf die Ruine gestellt.

Der drehbare Teil des Spielplanes wird mit dem roten Stäbchen so eingestellt, daß die beiden kleinen Löcher in den Aussparungen sichtbar sind.

Alle Abenteurer starten im Dorf



– Der weiße Würfel gilt für die Bewegung der Abenteurer
– Der schwarze Würfel dient zum Drehen der Scheibe

Die Würfel

Der weiße Würfel ist ein ganz normaler Würfel: Er bestimmt, wieviele Felder man mit einem seiner Abenteurer rücken kann.

Der schwarze Würfel ist ein Sonderwürfel, der angibt um wieviele Felder der tieferliegende Spielplan gedreht wird. Zum Drehen wird jeweils das rote Stäbchen verwendet.

Die Zeichen des schwarzen Würfels bedeuten:

0, 1, 2 = Der untere Teil des Spielplanes wird um die jeweilige Anzahl von Feldern im Uhrzeigersinn (vorwärts) gedreht.

Räuber = Man darf wählen, ob man den unteren Teil um 1, 2 oder 3 Felder vorwärts dreht – oder ob man auf das Drehen verzichtet.

Pistole = Man muß den unteren Teil des Spielfeldes um ein Feld verdrehen, darf aber selbst entscheiden, ob vorwärts oder rückwärts.

3. Spielverlauf

Die Suche

Der Startspieler wird ausgeknobelt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Gewürfelt wird mit beiden Würfeln, aber man darf entscheiden, ob man zuerst einen Abenteurer seiner Wahl zieht (immer vorwärts nie rückwärts) oder zuerst den unteren Teil so dreht wie es der schwarze Würfel vorschreibt.

Wenn beides geschehen ist, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Kommt ein Abenteurer auf ein Feld, auf dem schon ein anderer ist, dann setzt er sich obendrauf und blockiert den oder die Daruntersitzenden: Von einem solchen Abenteurerturm darf immer nur der Oberste weiterziehen.

Wer eine »6« würfelt kann entweder sechs Felder ziehen oder einen seiner blockierten Abenteurer befreien, indem er ihn von unten nach oben versetzt und die anderen blockiert.

Wenn alle vier Abenteurer eines Spielers blockiert sind, kann er nicht ziehen:

Er würfelt aber weiter, führt die Anweisungen des schwarzen Würfels aus und wartet auf eine »6« des weißen Würfels.

Durch Aufsetzen blockiert man die anderen Abenteurer
Mit einer gewürfelten »6« kann man sich befreien.

Die Fallen

Kommt man auf ein Feld des unteren, beweglichen Teils, kann das Gutes oder Schlechtes bedeuten: Man kann – wenn man Glück hat – vorwärts gedreht werden, aber es kann auch passieren, daß man in eine Falle purzelt, die zum Abenteurer hingedreht wird.

Die Fallgruben zählen auch als Felder:

Sie müssen beim Darüberziehen mitgezählt werden, wenn man aber direkt daraufkommt, fällt man hinein.

Ein Abenteurer, der in die Falle fällt, muß wieder zurück zum Ausgangspunkt und kann von dort aus wieder neu in das Geschehen eingreifen.

Stürzt ein Abenteurer in eine Falle, müssen alle Abenteurer des Turmes in das Dorf zurück.

Die Räuberhüte

Wer mit einem seiner Abenteurer genau auf eines der gekennzeichneten Felder vor der Ruine kommt, darf diesem Abenteurer einen Hut aufsetzen (weiße Spielfigur).

Er ist dann vor **einer** Falle sicher: Kommt er – einerlei wie – in eine Falle, wird der Abenteurer etwas hochgehoben, und der untere Teil um ein Feld vorwärts gedreht; der Abenteurer bleibt auf dem Platz, auf dem er gestanden hatte und auf dem jetzt keine Falle mehr ist; der Hut kommt wieder auf die Ruine.

Setzt man sich ohne Räuberhut auf einen behüteten fremden Abenteurer, so jagt man ihm den Hut ab und setzt ihn sich selbst auf.

Setzt man sich mit Räuberhut auf einen »behüteten«, so jagt man dem den Hut ab. Der Hut wird wieder in die Ruine gestellt.

Wenn man in eine Falle fällt, muß man neu beginnen.

*Einen Räuberhut erhält auf gekennzeichneten Feldern.
Ein Räuberhut schützt vor dem Sturz in eine Falle.*

Fällt der Abenteurer in die Falle, so müssen alle unbehüteten zurück zum Ausgangspunkt, der Abenteurer mit Hut darf – wie beschrieben – weiterziehen.

4. Spielende: Das Räuberhaus

Es gewinnt der Spieler, der als Erster das Zielfeld mit direktem Wurf erreicht.

Wer auf das Feld vor dem Zielfeld kommt, ist vor allen Fallen sicher, muß aber noch eine 1 würfeln, um in das Ziel zu gelangen.

Steht man kurz vor dem Ziel und würfelt eine höhere Zahl als benötigt, so muß man mit einem seiner anderen Abenteurer den Zug ausführen.

Sind diese blockiert, so bleiben alle Abenteurer dieses Spielers stehen, die Anweisungen des schwarzen Würfels müssen trotzdem befolgt werden.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler das Ziel erreicht hat.

Wer will, kann natürlich auch noch die nächsten Plätze ausspielen.

Das Zielfeld muß mit exaktem Wurf erreicht werden.

5. Erschwerte Bedingungen

Wer will, kann mit erschwerten Bedingungen spielen:

Man darf nicht über Fallen hinwegziehen.

Wer keinen anderen Zug machen kann, stürzt hinein und muß in das Dorf zurück.

Die Fallen dürfen nicht übersprungen werden.