

»Jeans«

„Speziell für die Wünsche und Ängste, Probleme und Träume von Jugendlichen ist diese Taschenbuchreihe entstanden. Da findest Du engagierte, spannende Literatur, die eine Menge mit Dir zu tun hat. Und Liebesgeschichten, die echt unter die Haut gehen: Nachdenkliches und Aufregendes.“

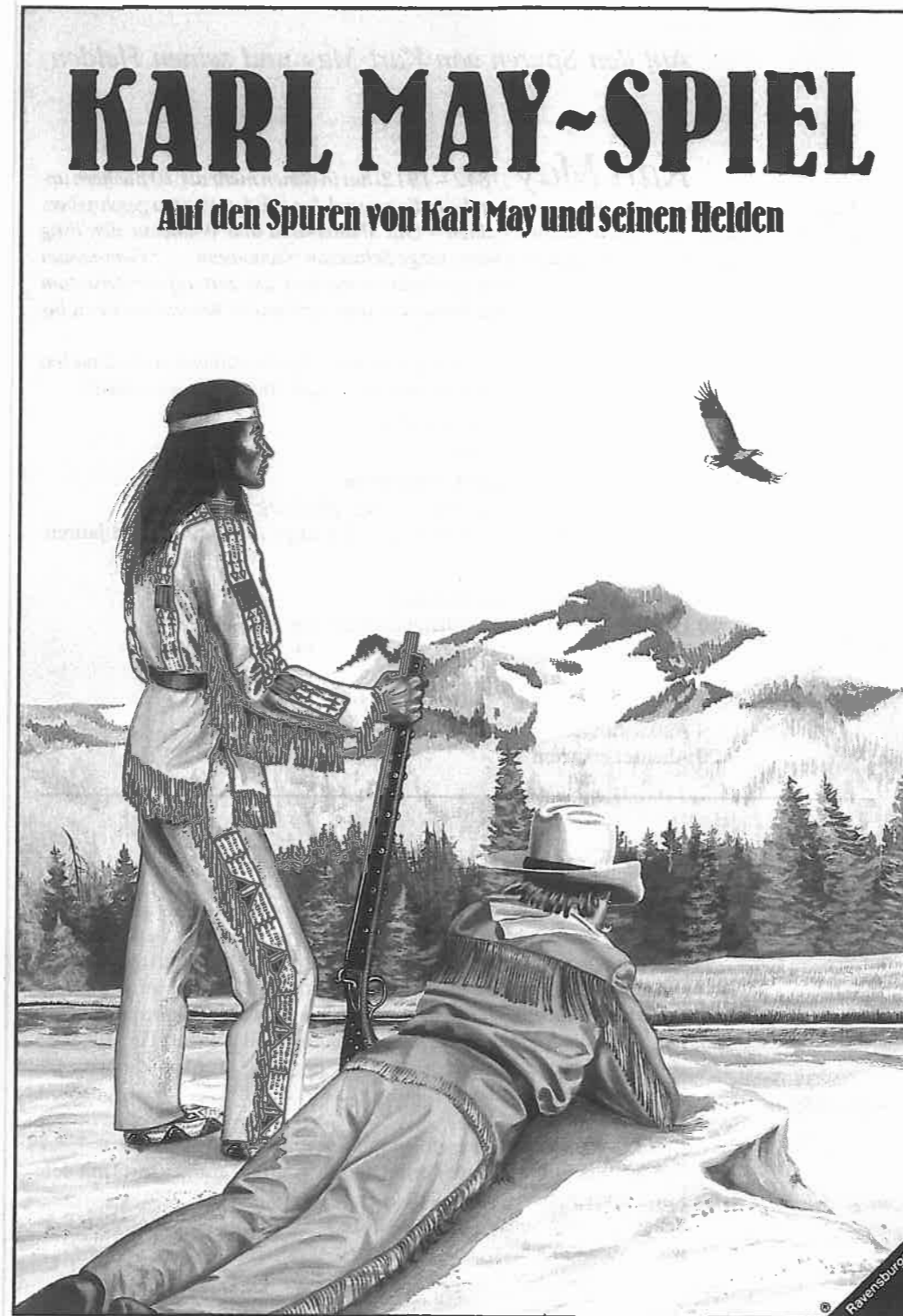


Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH

Von Ravensburger® gibt es: Spiele, Kinder- und Jugendbücher, Puzzles, Hobby- und Malprogramme, Sachbücher und Videoprogramme.

Ravensburger

257570



Auf den Spuren von Karl May und seinen Helden

Karl May (1842 – 1912) hat in seinen mehr als 70 Büchern unzählige Geschichten und Gegebenheiten über die Indianer und den Wilden Westen geschrieben. Wer kennt sie nicht, seine unsterblichen Helden – Old Shatterhand und Winnetou, den listig lustigen Sam Hawkens oder Winnetous schöne, junge Schwester Nscho-tschü . . . ? Gemeinsam mit ihnen wollen wir einen Ausflug ins Land der Indianer machen, um dort auf der Reise zum „Silbersee“ die aufregendsten Erlebnisse mit Rothäuten und berühmten Westmännern zu bestehen.

Wenn ihr mehr über Karl May und die fünf Hauptfiguren dieses Spiels erfahren wollt, dann lest bitte auf den Seiten 9 bis 11 in dieser Spielanleitung über „Karl May und sein Leben“.

Ravensburger Spiele® Nr. 01 179 7

Autor: Wolfgang Riedesser

Grafik: Doris und Marion Arnemann

Redaktionsbeiträge: Karl-May-Verlag, Bamberg

Ein spannender Wettkampf für 2 – 5 mutige Abenteurer ab 8 Jahren

- Inhalt:**
- 1 Spielplan
 - 5 Spielfiguren mit Aufstellfüßchen
 - 10 Hindernisscheiben mit Aufstellfüßchen (+ 1 Reserve)
 - 2 Pfeilscheiben (+ 1 Reserve)
 - 4 kurze Schußgummis (+ 1 Reserve)
 - 4 lange Gummiringe (+ 1 Reserve)
 - 9 Ausrüstungen (je 3 pro Motiv) (+ je 1 Reserve)
 - 20 Abenteuerkarten

Die Spielidee

Bis zu fünf Wild-West-Helden machen sich vom Indianerlager aus auf den Weg, um sich in einem Wettstreit miteinander zu messen. Derjenige unter ihnen, der den langen und gefahrenreichen Weg zum Silbersee als erster beendet, wird zum neuen Häuptling der Indianer ernannt.

Doch wie so oft gilt es auch hier, zuvor eine schwierige Aufgabe zu lösen. Für die große Siegesfeier haben sich die Indianer die Insel im Silbersee ausgesucht. Doch Häuptling kann nur derjenige werden, der mit zwei gleichen Gegenständen, mit deren Hilfe er auf die Insel gelangen kann, den Silbersee erreicht.

Diese Gegenstände haben folgende Bedeutung.

Paddel: Wer mit zwei Paddeln am See ankommt, kann die Insel mit dem Kanu erreichen.

Seile: Mit zwei Seilen können unsere Helden die überhängenden Felswände bezwingen.

In dieser Spalte steht das Wichtigste in Kürze:

Beutel mit Gold: Den Eingang des geheimen unterirdischen Gangs zur Insel bewachen zwei Indianer vom Stamm der Timbabatschen. Für zwei Beutel Gold machen sie den Weg frei.

Und so machen sich unsere Helden auf den Weg, um hoch oben in den Höhlen nach den verborgenen Gegenständen zu suchen, mit deren Hilfe sie nur den Wettlauf gewinnen können.

Ziel des Spiels

Wer erreicht als erster den Silbersee?

Wer es schafft, als erster mit zwei gleichen Ausrüstungsgegenständen ins Zielgebiet am Silbersee zu gelangen, ist Gewinner der Spielrunde und neuer „Häuptling der Indianer“.

Vorbereitung

Spielgegenstände aus dem Stanzkarton auslösen

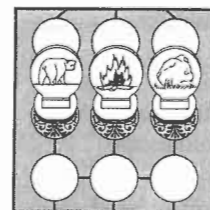
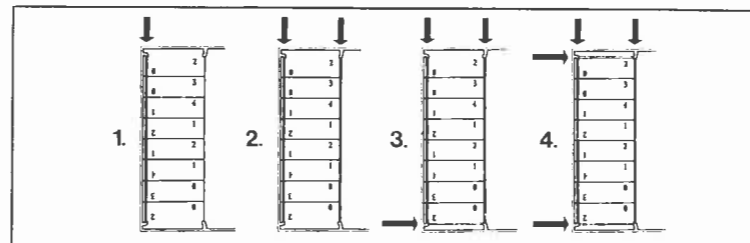
Zuerst müssen die fünf Spielfiguren und die zehn Hindernisscheiben vorsichtig aus dem Stanzkarton ausgelöst und in die dafür vorgesehenen Aufstellfüßchen gesteckt werden.

Nachdem die Ausrüstungsgegenstände und die zwei Pfeilscheiben ausgelöst sind, kann es fast schon losgehen.

Zuvor jedoch muß noch etwas Basteltalent bewiesen werden:

Schußbahnen präparieren

Wie aus folgenden Abbildungen ersichtlich, müssen die Gummis am Ende der Schußbahnen angebracht werden. Sie werden nach Spielende nicht wieder entfernt.



Der Aufbau

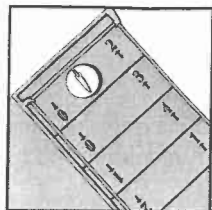
Zuerst wird je eine Hindernisscheibe auf die dafür vorgesehenen Felder gestellt. Die restlichen 4 Hindernisscheiben können später über die Ereigniskarten ins Spiel gebracht werden.

Abenteuerkarten mischen

Die Abenteuerkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt.

Spielfiguren aufstellen

Jeder Spieler wählt sich seinen „Wild-West-Helden“ und stellt ihn auf das Startfeld, das Kriegslager der Utahs, rechts unten im Plan.



Auf jede Schußbahn wird eine Pfeilscheibe gelegt.

Ausrüstungsgegenstände auslegen für

Jetzt kommen noch die Ausrüstungsgegenstände ins Spiel, und dann gehts endlich los!

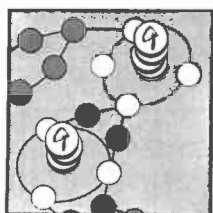
Die Anzahl der Ausrüstungsgegenstände ist abhängig von der Anzahl der Mitspieler:

2 Spieler Bei zwei Spielern wird mit drei gleichen Gegenständen gespielt.

3 Spieler Drei Spieler spielen mit fünf Gegenständen: Zweimal zwei gleiche und zusätzlich ein einzelner Gegenstand.

4 Spieler Vier Spieler spielen mit sieben Gegenständen: Zweimal zwei gleiche und einmal drei gleiche Gegenstände.

5 Spieler Fünf Spieler spielen mit allen neun Gegenständen: Dreimal drei gleiche. Die übrigen Ausrüstungsgegenstände sind zur Reserve im Spiel.



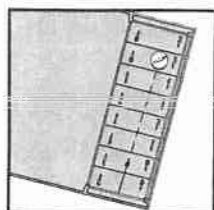
Diese Ausrüstungsgegenstände werden gemischt und in zwei ungleichen Stapeln verdeckt in die beiden Höhlen gelegt.

Die Jagd beginnt

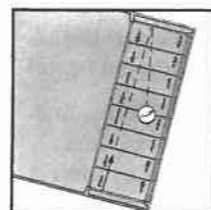
Der kleinste Spieler eröffnet die Jagd um die kostbaren Ausrüstungsgegenstände. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Schießen und ziehen

Anstatt wie üblich zu würfeln, legt er die Pfeilscheibe an dem für ihn günstigsten Schußgummi an, spannt diesen durch und läßt die Scheibe losflitzen.



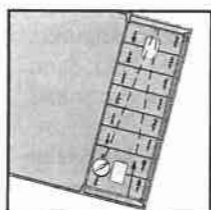
Je nach Geschicklichkeit landet sie auf einem für ihn mehr oder weniger günstigen Feld. Dabei ist es unerheblich, wohin der Pfeil auf der Scheibe zeigt, wichtig ist allein, auf welchem Feld die Pfeilscheibe liegt. Es zählt immer nur die in Schußrichtung zeigende Zahl, in unserem Beispiel also die drei. Jeder Spieler muß, nachdem er geschossen hat, seine Spielfigur um die entsprechende Felderanzahl ziehen.



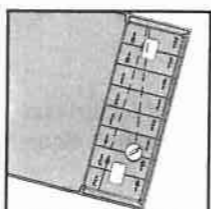
Bedeckt die Pfeilscheibe zwei Felder, dann darf sich der Kunstschütze das für ihn günstigere Feld auswählen. In unserem Beispiel kann er also entweder ein oder zwei Felder ziehen.

Es herrscht Zugzwang

Normalerweise wird immer vorwärts oder seitwärts gezogen. Da jedoch Zugzwang herrscht, kann es vorkommen, daß auch mal rückwärts gezogen werden muß. In einem Zug darf nicht gleichzeitig vor- und rückwärts gezogen werden.



Befindet sich die Scheibe nach einem Schuß innerhalb der beiden Nullfelder, muß ein Spieler entweder stehen bleiben, oder eine Abenteuerkarte nehmen.



Befindet sich die Scheibe zwischen dem 0- und 1-Feld, dann darf keine Abenteuerkarte gezogen werden. Vielmehr hat der Schütze dann die Wahl stehenzubleiben oder ein Feld weiterzuziehen.

Die Spielfelder

Die gelben Höhlenfelder

- Ausrüstungsgegenstand sammeln** Sobald ein Spieler mit genauer Zahl auf ein beliebiges gelbes Höhlenfeld kommt, nimmt er **eine** beliebige der verdeckt in den Felshöhlen des „Hide-spot“ liegenden Ausrüstungsgegenstände und legt sie offen vor sich auf den Tisch.
 - Ausrüstungsgegenstand sammeln** Im weiteren Spielverlauf kann er sich nach dem neuerlichen Betreten eines **beliebigen** gelben Höhlenfeldes seinen verdeckt liegenden zweiten Ausrüstungsgegenstand holen. Hat ein Spieler zwei Gegenstände gesammelt, darf er beliebig oft versuchen, diese gegen andere Gegenstände auszutauschen. Dazu kann er ein gelbes Höhlenfeld betreten, einen weiteren Ausrüstungsgegenstand aufnehmen und ihn gegen einen in seinem Besitz befindlichen austauschen. Der ausgetauschte Gegenstand wird anschließend verdeckt in die Felshöhle zurückgelegt.
- Gegenstände austauschen** Achtung ihr Wild-West-Helden: Ein Spieler darf nie mehr als zwei Ausrüstungsgegenstände auf einmal vor sich liegen haben.

Mit den gesammelten Gegenständen versucht nun jeder Spieler, so schnell wie möglich ins Zielfeld, an den Silbersee zu gelangen.

Gewinnen kann aber nur derjenige, der als erster mit **zwei gleichen** Ausrüstungsgegenständen direkt ins Zielfeld, an den Silbersee kommt. Über das Feld der Night-Canyon darf nur ziehen, wer mindestens einen Gegenstand in seinem Besitz hat.

Die steingrauen Spielfelder

Ausrüstungsgegenstände abnehmen Auf allen steingrauen Feldern ist Platz für höchstens zwei Spielfiguren. Trifft ein Spieler mit genauer Zahl auf ein bereits besetztes Feld, dann darf er dem dort stehenden Mitspieler einen Ausrüstungsgegenstand abnehmen, sofern er selbst nur einen Gegenstand besitzt.

Ausrüstungsgegenstände tauschen Hat er zwei Ausrüstungsgegenstände, muß er mit diesem Mitspieler einen Gegenstand tauschen. Dabei kann er bestimmen, welchen er haben und welchen er dafür abgeben möchte.

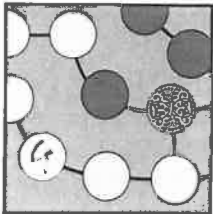
Die blauen Flußfelder

Flußfelder überspringen Die blauen Flußfelder des wild-reißenden „Grand River“ sind gefährliche Stellen. Sie dürfen nicht betreten werden, und können nur durch einen beherzten Sprung (Schuß) überquert werden.

Hindernisse

Hindernisse mit genauem Schuß ausräumen Nicht nur die rivalisierenden Mitspieler verzögern ein schnelles Vorankommen, sondern vor allem die Hindernisse. Dabei spielt überhaupt keine Rolle, ob der Spieler sich einem Grizzlybären oder einem Bison, einem riesigen Felsbrocken, einem lodernden Feuer oder einem gefährlichen Faß voll Pulver gegenüber sieht. Keines dieser Hindernisse darf übersprungen werden: Nur wer durch einen gut gezielten Schuß mit seiner Spielfigur **genau** auf ein Hindernis trifft, darf es aus dem Wege räumen und neben den Spielplan stellen.

Abenteuerkarten



Wer genau zwischen die zwei 0-Felder trifft, kann sich eine Abenteuerkarte nehmen. Ein Spieler muß eine Abenteuerkarte nehmen, wenn er mit seiner Spielfigur auf dem entsprechenden Abenteurerfeld landet.

Abenteuerkarten nehmen . . . und sofort ausführen Die Weisung auf einer Abenteuerkarte muß sofort ausgeführt werden. Wer aufgrund einer Abenteuerkarte auf einem Abenteurerfeld landet, darf sich eine weitere Abenteuerkarte nehmen. Hindernisse können auch mit Hilfe von Abenteuerkarten nicht übersprungen werden.

Hindernisse einsetzen

Hindernisse einsetzen Zusätzliche Hindernisse kommen durch einige Abenteuerkarten ins Spiel. Sie dürfen nur zwischen dem Night-Canyon (einschließlich) und dem Ziel am Silbersee auf allen steingrauen Feldern eingesetzt werden, nicht aber auf der Strecke zwischen dem Startfeld und dem Canyon.

Ende der wilden Jagd

Zielfeld mit genauer Zahl erreichen Gelingt es einem Spieler, mit seinen zwei gleichen Ausrüstungsgegenständen **genau** auf das Zielfeld, den Silbersee zu treffen, dann ist das Spiel zu Ende. Dieser Spieler hat den Wettkampf gewonnen und ist somit der neue „Häuptling der Indianer“.

Howhg, ich habe gesprochen und herzlichen Glückwunsch!

Worüber ihr euch nicht streiten solltet.

Abenteuerkarten

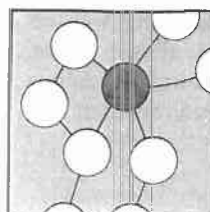
Wird eine Abenteuerkarte gezogen, muß sie sofort ausgeführt werden. Wird sie weitergegeben, dann muß sie der Spieler, der sie erhält, dann ausführen, wenn er an der Reihe ist. Landet eine Spielfigur durch eine Abenteuerkarte auf einem Feld, das bereits von einem Mitspieler besetzt ist, so darf er mit diesem nach den Grundregeln Gegenstände tauschen bzw. abjagen.

Ausrüstungsgegenstände

In jeder Spielerunde erwischt es anfangs einen Spieler, der sich nur einen Gegenstand besorgen kann. Aber keine Bange, im Spielverlauf werden so häufig Ausrüstungsgegenstände abgejagt und ausgetauscht, daß jeder mal stolzer Besitzer von nur einem Gegenstand ist.

Der Night-Canyon

Das Night-Canyon-Feld darf nur von den Spielern betreten oder überschritten werden, die bereits mindestens einen Ausrüstungsgegenstand



vor sich liegen haben. Sollte ein Spieler einen Gegenstand nach dem Canyon-Feld an einen Mitspieler verlieren, so muß er nicht zu den Höhlen zurück, um sich dort neue Ausrüstungsgegenstände zu holen. Er wird vielmehr versuchen, sich den verlorenen Gegenstand so schnell wie möglich von einem Mitspieler zurückzuholen.

Spielfelder

GELB: Die gelben Höhlenfelder dürfen nur von einer Spielfigur allein betreten werden. Ein Spieler darf im Verlauf eines Spiels mehrfach auf das gleiche gelbe Höhlenfeld ziehen.

STEINGRAU: Auf den steingrauen Spielfeldern herrscht die größte Turbulenz, denn hier können bis zu zwei Spielfiguren gleichzeitig stehen, um sich Gegenstände abzufragen oder umzutauschen. Mehr als zwei Spielfiguren dürfen nie gleichzeitig auf den steingrauen Feldern stehen.

BLAU: Die blauen Felder zeigen das Quellgebiet des Grand River. Dieser gefährliche Flußlauf darf nicht betreten werden. Er kann entweder mit einem tollen Schuß übersprungen oder muß umgangen werden.

Stehenbleiben

Schießt ein Spieler eine Null, dann muß er mit seiner Spielfigur stehen bleiben. Steht er in diesem Augenblick mit einer weiteren Spielfigur gemeinsam auf einem Spielfeld, dann darf er dem Mitspieler weder einen Ausrüstungsgegenstand abnehmen, noch einen mit ihm tauschen.

Zielfeld

Das Zielfeld, der Silbersee, muß mit genauer Zahl erreicht werden. Hat ein Mitspieler eine zu hohe Zahl geschossen, dann muß er mit seiner Spielfigur wieder vom Silbersee wegziehen.

Zugzwang

Bei der Jagd durch den Wilden Westen herrscht Zugzwang, d. h. jede geschossene Zahl muß anschließend auch gezogen werden, notfalls auch rückwärts. Eine Spielfigur kann nur dann nicht bewegt werden, wenn sie durch mehrere Hindernisscheiben sowohl am Vorwärtzug wie am Rückwärtzug gehindert ist.

Personenbeschreibung der 5 Spielfiguren

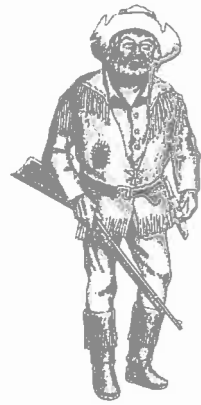


Old Shatterhand Der große Indianerfreund und Westmann ist durch seine beiden berühmten Gewehre – „Henrystutzen“ und „Bärentöter“ – schier unüberwindlich. Doch er tötet seine Feinde nicht, sondern zeigt sich trotz seiner Stärke immer um Schonung bemüht. Oft macht er sie mit einem Faustschlag an die Schläfe unschädlich, was ihm seinen Kriegsnamen „Shatterhand“ (d. h. Schmetterhand) eingebracht hat. Er reitet den Rapphengst Hata-titla, ein Geschenk Winnetous.

Winnetou Der Blutsbruder Old Shatterhands ist als Nachfolger seines Vaters Intschu-tschuna, der von einem Weißen ermordet wurde, der oberste Häuptling aller Apatschen-Stämme. Von seinem Vater stammt auch sein Gewehr, die mit silbernen Nägeln beschlagene legendäre „Silberbüchse“. Er reitet den Rapphengst Iitschi. Zusammen mit seinem weißen Blutsbruder besteht er zahllose Abenteuer im „Wilden Westen“ Nordamerikas.



Kleiner Bär Nitropan-homosch ist der Sohn von Nitropan-hauy (des „Großen Bären“), der den Schatz im Silbersee hütet. Trotz seiner fünfzehn Jahre zeichnet sich der Indianer vom Stamme der Tonkawa schon durch Besonnenheit, Tapferkeit und Reaktionsschnelligkeit aus. Er erweist sich als guter Schwimmer und Taucher: Mit einem kühnen Sprung von Bord des Dampfers „Dogfish“ in den Arkansas rettet er die dreizehnjährige Ellen vor dem schwarzen Panther.



Sam Hawkens Der humorvolle Westman weist ein etwas merkwürdiges Äußeres auf: Er trägt einen alten bocksledernen Jagdrock, auf dem Flick auf Flick sitzt. Bewaffnet ist er mit einem knüppelähnlichen Schießisen, seiner „Liddy“. Doch das äußere Erscheinungsbild trügt: er ist ein erfahrener, kluger und kühner Jäger, der zusammen mit Dick Stone und Will Parker das im Wilden Westen berühmte „Kleeblatt“ bildet.

Nscho-tschi In der Sprache der Apatschen heißt Nscho-tschi „Schöner Tag“, und die Schwester Winnetous mit ihrem blauschwarzen Haar ist tatsächlich von besonderer Schönheit. Auf dem Weg zu den Städten der Bleichgesichter, wo sie die Sitten und Gebräuche der Weißen kennenlernen will, nimmt ihr Leben ein tragisches Ende. Die blutjunge Indianerin und ihr Vater fallen durch die Kugel des goldgierigen Banditen Santer.



Kurzbiographie

Karl May wurde am 25. Februar 1842 in Hohenstein-Ernstthal geboren, einem Städtchen im sächsischen Erzgebirge. Er wuchs in äußerst ärmlichen Verhältnissen auf. Sein Vater war Weber von Beruf, was für die damalige Zeit bedeutete, daß es schwierig für ihn war, für seine vielköpfige Familie auch nur den täglichen Lebensunterhalt zu verdienen. Nach entbehrrungsreicher Kindheit und Jugend strebte Karl May den Lehrerberuf an. Als sich ihm die Möglichkeit bot, wurde er Redakteur für verschiedene Zeitschriften. Bei dieser Tätigkeit entwickelte er mehr und mehr sein eigenes erzählerisches Talent, bis er dann ausschließlich als freier Schriftsteller arbeitete. Schon von Anfang an schrieb er Geschichten, die im Orient und im Wilden Westen spielen. Weltberühmt wurde er durch seine großen Reiseerzählungen wie „Durch die Wüste“, „Durchs wilde Kurdistan“, „Winnetou“, „Old Surehand“. Für die Knabenzeitschrift „Der Gute Kamerad“ verfaßte Karl May acht größere Erzählungen, die er speziell für die Jugend bestimmt hatte; dazu gehören so beliebte Bücher wie „Der Schatz im Silbersee“, „Der Olprinz“, „Die Sklavenkarawane“, „Der blaurote Methusalem“. Einen großen Teil seines schriftstellerischen Werkes schrieb er in Radebeul bei Dresden, in seiner „Villa Shatterhand“, wo ihn viele seiner zahllosen alten und jungen Leser besuchten. 1899/1900 unternahm er eine große Orientreise, 1908 fuhr er nach Nordamerika. Die Eindrücke dieser Reise verarbeitete er in seinem letzten Buch „Winnetous Erben“. Karl May starb am 30. März 1912 in Radebeul.

Seine Werke wurden in rund dreißig Kultursprachen übersetzt. Allein in Deutschland sind von seinen Büchern bis jetzt weit über 70 Mio. Bände gedruckt. Das erfolgreichste Buch der Reihe „Karl Mays Gesammelte Werke“ im Karl-May-Verlag ist Bd. 7 „Winnetou I“, dicht gefolgt von Bd. 36 „Der Schatz im Silbersee“. Motive vornehmlich aus dieser Erzählung bilden die Grundlage für unser Karl-May-Spiel.

In welchen Büchern Karl Mays die aufregenden Abenteuer seiner unsterblichen Helden nachgelesen werden können, verrät die beiliegende PRÄRIEPOST für Karl May Freunde.

© für die Handlungen und Figuren: Karl-May-Verlag, Bamberg

© 1988 für die Spielform: Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg

