

Neues vom Räuber Hotzenplotz!

Zum Spiel gehören:

- 3-5 Mitspieler
- 1 Spielmarke „Räuber Hotzenplotz“
- 2 Spielmarken „Fußspuren vom Räuber Hotzenplotz“
- 24 Spielmarken mit 8 verschiedenen Verstecken
- 16 Spieldukaten aus dem „Räuberschatz“
- 16 Spielfiguren
- 2 Würfel
- 1 Spielplan mit 24 Versteck- und 63 Wegfeldern
- 1 Spielanleitung

Spielziel:

Immer bemüht, möglichst unauffällig sein Unwesen zu treiben, hat sich der Räuber Hotzenplotz wiederum besonders gut versteckt. Jeder Spieler muß versuchen, den Räuber schnell zu finden und möglichst viele Dukaten aus dem Räuberschatz zu erbeuten.

Spielvorbereitung:

Bevor das Spiel beginnt, wird durch Würfeln entschieden, wer bei der ersten Runde die Rolle des Räubers übernehmen darf. Natürlich spielt der Spieler, der den Räuber Hotzenplotz versteckt, in dieser Runde nicht mit und erhält auch keine Spielfiguren.

Von den übrigen Mitspielern erhält jeder die gleiche Anzahl Spielfiguren und zwar:

- bei 4 Mitspielern
= 3 Figuren einer Farbe
- bei weniger als 4 Mitspielern
= 4 Figuren einer Farbe
(ein oder zwei Eckfelder bleiben hierbei unbenutzt).

Die Spielfiguren werden auf die entsprechenden Eckfelder gesetzt.

Der Spieler, der in der ersten Runde den Räuber Hotzenplotz spielt, muß zuerst das Spielfeld vorbereiten, d. h. er muß den Räuber gut verstecken. Da ihm dabei natürlich keiner zusehen darf, wenden sich alle anderen Mitspieler für kurze Zeit vom Spielfeld ab.

Die Spielmarke „Räuber Hotzenplotz“ und die beiden „Fußspurmarken“ legt der „Räuber“ nun in beliebige grüne Versteckfelder und deckt sie mit Versteckmarken zu. Dabei ist unbedingt zu beachten, daß Räuber und Fußspuren mit den gleichen Versteckmarken belegt werden.

Ein Spiel von



Beispiel:

Wird der Räuber unter dem Holzstoß versteckt, so müssen die beiden Fußspuren ebenfalls unter Holzstößen zu finden sein.

Mit den anderen 21 Versteckmarken werden anschließend alle weiteren grünen Versteckfelder in beliebiger Reihenfolge verdeckt.

Spielverlauf:

Sobald das Spielfeld vorbereitet ist, beginnt der links vom „Räuber“ Sitzende das Spiel. Die anderen folgen reihum im Uhrzeigersinn. Gewürfelt wird mit 2 Würfeln. Die Unterschiedszahl beider Würfel wird dann gesetzt.

Beispiel:

erster Würfel = 5
zweiter Würfel = 3
also 5-3 = 2 Felder

Als Felder zählen alle braunen Wegfelder und alle Versteckfelder. Eine genaue Wegrichtung ist nicht vorgeschrieben. Die Figuren können nach allen Seiten – auch rückwärts – bewegt werden. Verzichten auf einen Zug kann man allerdings nicht, es sei denn, es wäre kein Versteck- oder Wegfeld frei.

Es bleibt jedem Spieler überlassen, ob er alle seine Figuren der Reihe nach ins Spielfeld bringen oder zunächst nur mit einer Figur ziehen will.

Würfelt ein Spieler einen Pasch (gleiche Augenzahl auf beiden Würfeln), so darf er mit einer Figur auf ein beliebiges, freies **Wegfeld** springen.

Die Suche nach dem Versteck des Räubers ist aber nicht ungefährlich: Gelangt man nämlich auf ein Versteckfeld, dann muß man auch die Versteckmarke entfernen.

Befinden sich darunter weder Hotzenplotz noch eine Fußspur von ihm, fällt die Figur in die geöffnete Falle des Räubers und scheidet für diese Runde aus.

Deshalb lohnt es, sich zu merken, unter welchen Verstecken in Wirklichkeit Fallen waren, damit man sie nach Möglichkeit meidet.

Beispiel:

Befindet sich unter einem Tannenbaum eine offene Falle, so wird jeder Spieler versuchen, die noch verdeckten beiden anderen Tannenbäume zu umgehen, weil sich darunter auch nur Fallen befinden können.

Bereits aufgedeckte Versteckfelder, die sich als offene Fallen gezeigt haben, dürfen im weiteren Verlauf des Spieles nicht mehr übersprungen werden, es sei denn mit einem Pasch.

Hat sich eine Figur selbst eingeschlossen, weil sie von lauter offenen Fallen umgeben ist, kann sie sich nur durch einen Paschwurf wieder befreien.

Hat ein Spieler unter einer Versteckmarke eine der beiden Fußspuren gefunden, weiß jeder sofort, als Räuberversteck kann nur noch eines der beiden Versteckfelder mit gleicher Versteckmarke in Frage kommen.

Schluß der Spielrunde:

Wer den Räuber Hotzenplotz entdeckt, erhält für jede seiner Figuren, die noch im Spiel sind, zwei Dukaten aus dem Räuberschatz. Er übernimmt dann in der nächsten Runde die Rolle des Räubers. Seine Figuren erhält jeweils der „Räuber“ der vorigen Runde.

Hat ein Spieler den Räuber so gut versteckt, daß ihn keiner findet, erhält er selbst drei Golddukaten aus dem Räuberschatz und darf außerdem den Räuber bei der nächsten Runde wieder verstecken.

Spielende:

Das Spiel wird über so viele Runden fortgesetzt, bis vom Räuberschatz nichts mehr übrig ist. Was tut's, daß der Gewinner der letzten Runde manchmal weniger Golddukaten erhält, als ihm eigentlich zustehen. Jedenfalls haben alle mitgeholfen, den Räuber Hotzenplotz bettelarm zu machen.

Sieger von allen ist, wer am Ende die meisten Golddukaten erbeutet hat.

Viel Spaß
Ihre ASS



Altenburg-Stralsunder Spielkartenfabriken AG
7022 Leinfelden bei Stuttgart