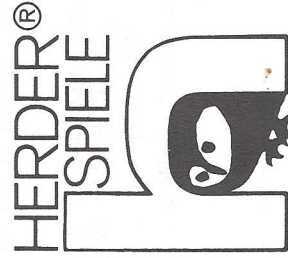


Riese Grobian

Giant Ruffy Un géant rustre Reus Langlummel

Ein Spiel von Gina und Bernhard Kraus,
illustriert von Barbara Bedrichka-Bös

Spielregel – Playing rules –
Règles du jeu – Spelregels

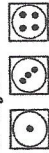


HERDER FREIBURG · BASEL · WIEN

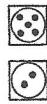
- Ein Zwerg darf nur mit einem eigenen (also keinem geschenkt) Zug in die Edelsteinhöhle ziehen.
- Nachdem der Riese den Raubvogel (auf dem Spielplan unten rechts) passiert hat, geht er pro Schritt gleich 2 Felder. Diese Beschleunigung gilt bis zu dem anderen Raubvogel kurz vorm Gipfel. Ab hier darf er wieder nur ein Feld weit ziehen pro Schritt. Die Regeln zu „4. Riese Grobian“ werden auch beim Überspringen von Sträuchern, Kuchen und Zwergen entsprechend angewendet.
- Es werden nur 6 Sträucher eingesetzt (das letzte markierte Feld bleibt am Anfang leer).
- Die „Rosinenkuchen-Regel“ (s. unter „2 Zwerge“) entfällt.
- Der Riese Grobian muß keinen Umweg (4. Feld) laufen.
- Die Zwerge gewinnen nur, wenn sie mindestens zu sechst die Edelsteinhöhle erreichen.

Die wichtigsten Regeln in Kurzform

Würfel



○ → selbst ziehen
oder → verschenken



○ → selbst ziehen


oder ~~≠~~ Leiter hoch

und (evtl.)  Busch verpflanzen




Riese geht 1 Schritt



– Zwerg ohne Deckung:
→  Riese geht 1 Schritt



– 4 Zwerge unter Busch:
→  Rosinenkuchen auslegen



auf Felsenfeld können keine Büsche
gepflanzt werden

Riese Grobian

Ein Miteinander-Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahre
Spieldauer: ca. 30 Minuten

Spielmaterial

Zum Spiel gehören:

- 1 Spielplan
- 11 Zwerge (je 3 gelbe, rote, blaue und 2 hell-violette Figuren)
- 1 Riese
- 7 Sträucher
- 5 Rosinenkuchen
- 1 Sonderwürfel
- 1 Spielregel

Spielidee

Am Fuße des „Großen Edelsteinbergs“, in einem kleinen Wäldchen, lebt seit langer Zeit ein kunterbuntes Zwergenvolk. Emsig und voller guter Laune geht es seinen Tagwerk nach: In einem langen und tiefen Stollen im Berg graben sie nach Edelsteinen und anderen Kostbarkeiten. Alles wäre in Ordnung, die Zwerge könnten in Ruhe und Frieden leben, wenn da nicht der Riese Grobian wäre.

Dieser große, grobe und immer hungrige Kerl ist neidisch auf die Zwerge, weil sie viel klüger sind als er. Darum läßt er keine Gelegenheit aus, sie zu stören und zu ärgern. Gerade hat er beschlossen, den Zwergen ihre Edelsteine, die sie in ihrem Bergwerk ausgegraben haben, wegzunehmen. Doch die Zwerge haben schnell Wind davon bekommen. Sofort laufen sie los, um sich mit den Edelsteinen vor ihm in einer Höhle auf dem Gipfel des „Großen Edelsteinbergs“ in Sicherheit zu bringen. Dabei benutzen sie, klein und gewitzt wie sie sind, viele Abkürzungen und buschige Sträucher, hinter denen sie sich verstecken können. Der Riese Grobian, der nicht nur sehr groß, sondern auch ziemlich kurzichtig ist, kann sie dann nämlich nicht sehen. Und da er die Zwerge meistens nicht sieht, meint er, sich auf dem Weg zum Gipfel nicht besonders beeilen zu müssen. Er trödelt herum, manchmal sogar macht er ein kleines Schläfchen.

Doch je näher die Zwerge dem Gipfel kommen, desto schwieriger wird es für sie. Es wachsen keine Sträucher mehr, und der Riese Grobian, der sie jetzt öfters sehen kann, kommt mit großen Schritten heran.

Werden es die kleinen Zwerge schaffen, sich und ihre Edelsteine vor dem Riesen Grobian in Sicherheit zu bringen?

Das Spiel für 4 Spieler

Spielziel

4 Zwergenpaare müssen versuchen, sich mit ihren Edelsteinen in der Höhle auf dem Berggipfel in Sicherheit zu bringen, bevor sie der Riese Grobian erreichen

kann. Gelingt es mindestens 4 Zwergen (von jeder Farbe einem!) die Edelsteinhöhle zu erreichen, so haben die Zwerge dem Riesen ein Schnippchen geschlagen und gewonnen.

Spielvorbereitung

Bevor das Spiel zum ersten Mal gespielt werden kann, müssen die Sträucherteile und Rosinenkuchen vorsichtig aus dem Stanzkarton gelöst werden. Je 2 Sträucherteile werden (wie ein Kreuz) zusammengesteckt (zuerst jedes Teil umklappen).

- Jeder Spieler wählt zwei gleichfarbige Zwerge aus und setzt sie auf das entsprechende Startfeld im Wäldchen beim Bergwerk. (Die übrigen Zwerge werden nur beim Spiel mit weniger Spielern benötigt.) Hier kann der Riese sie nicht sehen.
- Der Riese wird neben die Hütte gestellt.
- Die 7 Sträucher werden auf die markierten Baumfelder gestellt.
- Die 5 Rosinenkuchen werden neben dem Spielplan bereit gelegt.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Der Zug jedes Spielers besteht aus folgenden Teilzügen:

1. Würfeln, 2. Ziehen eines Zwerges oder Verschenken des Wurfs, 3. evtl. Strauch versetzen, 4. evtl. Riesen bewegen.

1. Würfeln

- Zeigt der Würfel eine 1, 3 oder 4, entscheidet der Spieler,
 - ob er einen seiner beiden Zwerge entsprechend der Punktzahl zieht, ohne dabei eine Abkürzung (Strickleiter) zu benutzen, *oder*
 - ob er den Zug an einen Mitspieler verschenkt, der dann einen seiner Zwerge entsprechend ziehen darf.
- Zeigt der Würfel eine 2 oder 5,
 - *muß* der Spieler entsprechend mit einem *eigenen* Zwerg ziehen *oder* kann ihn, falls er am Fuß einer Strickleiter steht, stattdessen die Leiter hinaufklettern lassen. Er steht dann auf dem Feld am oberen Ende der Strickleiter.
 - zusätzlich *darf* er, nachdem er seinen Zug ausgeführt hat, einen Strauch versetzen (s. dort).

- zeigt der Würfel den Riesen () , *muß* der Spieler den Riesen um einen Schritt weiterbewegen.

2. Zwerge

- Die Zwerge können auf jedes Feld ihres Wegs ziehen. Nach Möglichkeit versuchen sie, sich unter Sträuchern zu verstecken und Abkürzungen (Strickleitern) zu benutzen.

- Stehen Zwerge auf Feldern, auf denen Sträucher wachsen, oder in der Edelhöhle, sind sie für den Riesen Grobian unsichtbar.
 - Auf einem Feld (auch unter einem Strauch) können höchstens 4 Zwerge gleichzeitig stehen.
 - Kommen *genau* 4 Zwerge unter einem Strauch zusammen, hecken sie einen Streich aus, wie sie den Riesen Grobian ein wenig aufhalten können. Da sie wissen, daß der hungrige Riese für sein Leben gern Rosinenkuchen isst, legen sie ihm einen davon auf den Weg (d. h. ein Rosinenkuchen-Plättchen kann unter den Strauch gelegt werden). Auf einem Feld kann höchstens *ein* Rosinenkuchen-Plättchen liegen. Kommt der Riese Grobian auf dieses Feld, setzt er *seiner nächsten möglichen* Schritt aus, da er erst einmal in Ruhe den Kuchen verspeist. Verspeiste Rosinenkuchen sind aus dem Spiel.
 - Es besteht Zugzwang. Kann ein Zug nicht ausgeführt werden, so muß *stattdessen* der Riese um einen Schritt weiterbewegt werden.
- 3. Sträucher versetzen**
- Würfelt ein Spieler eine 2 oder 5, darf er *zusätzlich* nach seinem Zwergezug noch einen beliebigen Strauch versetzen. So kann er neue Verstecke schaffen oder Sträucher davor bewahren, vom Riesen ausgerissen zu werden.
- Es dürfen nur Sträucher umgesetzt werden, unter denen sich gerade keine Zwerge verstecken.
 - Auf ein Felsenfeld darf kein Strauch gesetzt werden.
 - Stehen Zwerge auf einem Feld, auf das ein Strauch gesetzt wird, so werden sie sofort für den Riesen unsichtbar.
- 4. Riese Grobian**
- Der Riese geht *immer nur einen Schritt* weiter, wenn eine oder mehrere der folgenden Situationen eintreffen:
 - a) ein Spieler das Symbol „Riese“ würfelt,
 - b) *nach* einem Spielzug einer oder mehrere Zwerge ohne Deckung durch einen Strauch sind,
 - c) wenn kein Zwerg ziehen kann.
 - Er beginnt seinen Weg an der Hütte. Die Zwerge haben einen kleinen Vorsprung.
 - Zieht der Riese auf das erste Feld des Zwergenwegs, sind *alle* diejenigen Zwerge gefangen, die sich noch auf ihren Startfeldern befinden. (Alle gefangenen Zwerge werden in die Hütte gestellt.)
 - Beim 4. Feld des Zwergenwegs *muß* der Riese einen Umweg machen, während die Zwerge auf dem kürzeren Weg weiterlaufen.
 - Der Riese kann keine Strickleitern benutzen.

- Kommt der Riese Grobian auf ein Feld, auf dem ein Strauch steht, reißt er diesen aus (der Strauch wird vom Spielplan entfernt; er ist aus dem Spiel).
- Trifft Grobian auf Zwerge, so nimmt er sie ebenfalls gefangen. Auch ein Strauch kann einen Zwerg nicht mehr schützen, wenn der Riese selbst auf das Feld kommt. (Demnach können nie Zwerge hinter dem Riesen auf dem Weg sein!)
- Kommt Grobian auf ein Feld, auf dem ein Rosinenkuchen und ein Strauch stehen, so reißt er *zuerst* den Strauch aus (und fängt evtl. die Zwerge) und verspeist dann (anstelle des nächsten Zuges) den Rosinenkuchen.

Spielende

Das Spiel ist beendet,

- wenn der Riese auch den zweiten Zwerg einer Farbe gefangen nimmt. Der Riese hat gewonnen;
- wenn von jeder Farbe ein Zwerg, also insgesamt *vier verschiedenfarbige* Zwerge, in die Edelhöhle ziehen (überzählige Augen verfallen). Die Zwerge haben gewonnen. Jetzt können sie die gefangenen Zwerge befreien und ebenfalls in die Edelhöhle setzen.

Ein Spieler, der keinen Zwerg mehr hat, da sie entweder gefangen genommen wurden oder sich bereits in der Edelhöhle befinden, würfelt nicht mehr mit. Er kann nun den Riesen bewegen.

Das Spiel für 3 Spieler

Alle Regeln bleiben bestehen, jedoch bekommt jeder Spieler 3 gleichfarbige Zwerge und muß davon 2 in die Edelhöhle bringen.

Das Spiel für 2 Spieler

Jeder Spieler erhält 4 Zwerge, davon je 2 gleichfarbige. Die Spieler würfeln abwechselnd und können bei jedem Zug wählen, von welcher der beiden Farben ein Zwerg gezogen werden soll. (Ein Verschenken an den anderen Mitspieler ist nicht mehr möglich!) Um zu gewinnen, muß ebenfalls von jeder Farbe mindestens ein Zwerg in die Edelhöhle ziehen.

Varianten für Fortgeschrittene

Diese Varianten sind als Anregungen zu verstehen und können in beliebiger Weise miteinander gemischt werden. Hier kann jede Gruppe ihren eigenen Geschmack entwickeln.