

ROBINSON

Spielart: Würfelspiel
Alter: von 6 bis 99 Jahren
Teilnehmer: 2 bis 4 Spieler
Inhalt: 1 großformatiger
Spielplan, 96 Anlegekarten,
26 Ereigniskarten, 2 Würfel,
4 Spielpläne, 1 Anleitung

So wird gespielt:

Jeder Spieler erhält die Bild-Teile einer Rückenfarbe und legt sie in der Reihenfolge der aufgedruckten Werte wie ein Puzzle zu Bildern zusammen vor sich hin. Die Spiel-Figuren werden auf das Bild der Insel in der Mitte des Spielplanes gestellt und die Ereigniskarten daneben gelegt; Textseite nach unten.

Die Spieler lösen aus, wer mit dem Spiel beginnt.

- Die Spieler würfeln reihum mit 2 Würfeln. Wer 2, 4, 6, 8, 10 oder 12 würfelt, darf sich eine Spiel-Figur nehmen und ist im Spiel. Jetzt wird weiter mit beiden Würfeln gespielt.
- Für den Wert eines der beiden Würfel wird ein Bild-Teil mit derselben Punktzahl auf die entsprechende Fläche des Spielplanes gelegt. Dabei ist die Reihenfolge 1 bis 6 je Bild einzuhalten (Abweichung siehe Punkt 8). Man darf aber wahlweise an mehreren Bildern arbeiten.
- Wer einen Wert würfelt, für den ihm kein entsprechendes Bild-Teil zur Verfügung steht, setzt für diese Runde aus.
- Wenn beide Würfel die gleichen Werte zeigen (Pasch), ist an Stelle eines abzulegenden Bild-Teiles die oben liegende Ereigniskarte zu nehmen und deren Anweisung zu befolgen, sofern vom Spielstand her möglich. Danach ist sie

wieder – mit der Textseite nach unten – unter die übrigen Karten zu legen.

- Jedes vollständig gelegte Bild berechtigt den Spieler, einen weiteren Wert eines Würfels zu nutzen. Das heißt:
 - Ein fertiges Bild = Beide Werte der Würfel zählen, jedoch jeder für sich.
 - Zwei fertige Bilder = Zweimal würfeln, drei Werte zählen, jedoch jeder für sich.
 - Sobald nur noch das Schiff im Bau ist, zählt wieder nur noch der Wert eines Würfels.
- Man kann das Risiko eingehen und von der Reihenfolge 1 bis 6 immer dann abweichen, wenn die Bild-Teile aneinander gelegt werden können - also miteinander Berührung haben. Beispiele: 3 an 1, 5 an 3, 6 an 4. Dabei drohen aber die Gefahren auf den Ereigniskarten. Fertige Bilder werden davon allerdings nicht betroffen.
- Es wird reihum so lange gewürfelt, bis ein Spieler alle seine Bild-Teile abgelegt hat.

