



WINNETOU 1 Das große Kampfspiel

Ein Spiel für jung und alt **WINNETOU 1**

HINWEIS: Die auf Titel, Spielplan und Spielregel gezeigten Bilder sind Szenen aus dem
Farbfilm „WINNETOU 1. Teil“. Die Hauptrollen in diesem Film spielen Lex Barker (Old
Shatterhand), Pierre Brice (Winnetou), sowie Marie Versini (Nascho-tsch), Ralf Wolter (Sam
Hawkins), Chris Howland (Lord) und Mario Adorf (Sarter) u. v. a. Farbfotos: Rialto/Jadran-
Film/Constantin Film (Krau).



Das große Kampfspiel für alle Freunde des Wilden Westens

WINNETOU 1

Zur Einleitung:

Millionen Karl-May-Leser kennen und lieben seine Helden Winnetou und Old Shatterhand. Durch den Film hat sich die Zahl ihrer Anhänger um ein Beträchtliches vermehrt. Millionen erlebten mit eigenen Augen die mutigen Taten des großen Häuptlings der Apachen. Die schönste ist seine Blutsbrüderschaft mit Old Shatterhand, eine Freundschaft, die sich in allen Gefahren bewährt.

Wer möchte in seinem Leben nicht auch Winnetou oder Old Shatterhand zum Freund haben? Doch jeder! Aber wer ist der erste, der ihre Freundschaft gewinnt?

Dieses Spiel ermittelt – unterhaltend und spannend zugleich – die Reihenfolge unter zwei bis vier Bewerbern.

So wird gespielt:

Die Spieler (zwei, drei oder vier) lösen die Farben untereinander aus und stellen die Figuren bzw. Kegel in das entsprechende Lager am Spielfeldrand.

Nun beginnt der Kampf! Als erster würfelt Lager 1 und rückt mit einer seiner Figuren vor. Welche Figur er nimmt, ist ihm überlassen. So kann er, wenn er eine Sechs würfelt, mit einer hinteren Figur auf das Feld springen, das ihm den ersten Vorteil bringt: „5 Felder vor“.

Überhaupt gilt als Grundregel: **Jeder Vorteil darf genutzt werden!**

Im einzelnen bedeutet dies: Jeder Spieler darf **vor- oder rückwärts** ziehen, um entweder weiter vorwärts zu kommen oder einen Gegner in dessen Lager zurückzuschicken.

Damit wird der Spielverlauf besonders reizvoll und spannend.

Die Vorteile durch das Vor- und Rückwärtsziehen machen aber auch zur Bedingung, daß jeder Zug geführt werden muß. Es kann sehr gut vorkommen, daß ein Spieler mit der letzten Figur vor dem Ziel steht und entsprechend seiner gewürfelten Zahl zurückfahren muß, weil er seinen Platz im Lager der Apachen (Bild „Blutsbrüderschaft“) nicht getroffen hat.

Auch diese Einschränkung erhöht die Spannung des Spielablaufs.

Weiterhin ist zu beachten:

Jeder Spieler darf nur einmal würfeln, auch wenn er eine Sechs trifft. Die Reihenfolge entspricht dem Lauf des Uhrzeigers.

Wer beim Ziehen (vor- oder rückwärts!) auf ein besetztes Feld kommt, der schickt einen Gegner in dessen Lager zurück. Steht eine eigene Figur auf dem Feld, so muß der Spieler entweder mit dieser Figur springen oder mit der anderen die gewürfelte Zahl zurückfahren.

„3 vor“, „8 zurück“ usw. sagt wortgemäß, daß der Spieler beim Würfeln dieses Feldes seine Figur 3 Felder vor- bzw. 8 Felder zurückstellen muß. „1 x aus“ bedeutet: Der Spieler muß eine Runde aussetzen.

Die Pfeile auf der Marschroute weisen den Weg zum Ziel. Sie dürfen vor- und rückwärts überschritten werden. Im Lager der Apachen zeigen die Pfeile jedoch an, daß die Plätze nur in der Pfeilrichtung besetzt werden dürfen.

Sieger wird,

wer als erster seine vier Figuren im Lager der Apachen placiert. Er darf sich rühmen, Winnetous und Old Shatterhands Freundschaft gewonnen zu haben. Dazu – **herzl. Glückwunsch!**

BAYERWALD-SPIEL NR. 77 354 – ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

