

Winnetou und Old Shatterhand

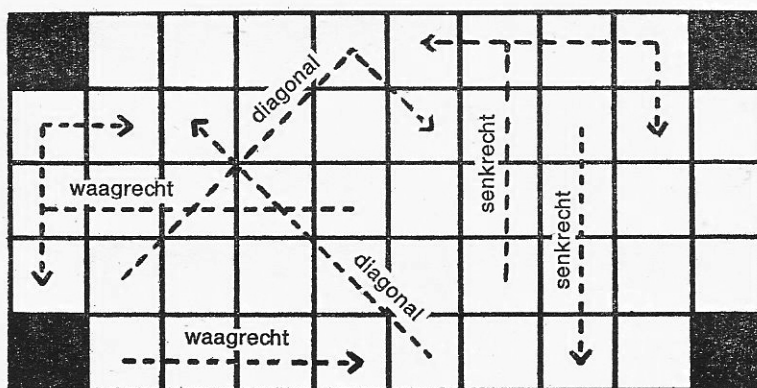
Auf, ihr jungen Freunde des Wilden Westens! Heute wird gekämpft, und es wird sich sehr bald zeigen, wer der Überlegene ist; denn in unserem Spiel entscheidet nicht die Stärke und nicht unbedingt das Glück, sondern ein klarer listiger Kopf.

Also nun schön aufgepaßt — die Spielweise ist ganz einfach: jeder Mitspieler stellt seine drei Hütchen auf das gleichfarbige Eckfeld. Der Jüngste in der Runde beginnt mit dem Würfeln.

Die Richtung, in die ein Spieler ziehen will, bleibt ihm überlassen. Es gibt drei Möglichkeiten:

- waagrecht (nach links oder rechts)
- senkrecht (nach oben oder unten)
- diagonal (schräg nach oben oder schräg nach unten).

Die einmal gewählte Richtung darf innerhalb eines Zuges nicht geändert werden, es sei denn, man kommt in Ausführung des Zuges an den Rand des Spielplanes oder an eines der vier bunten Eckfelder. Der waagrechte Zug wird dann nach oben oder unten, der senkrechte Zug nach links oder rechts fortgesetzt; der diagonale Zug wird im rechten Winkel als diagonaler Zug beendet. (Siehe Skizze!)



Jeder spielt gegen jeden. Um das Spiel von Anfang an lebendig zu gestalten, muß jeder Spieler nach den ersten drei Würfelrunden seine drei Hütchen ins Spiel gebracht haben; dann kann jeder Spieler die eine oder andere seiner Figuren bewegen.

Während des Spieles dürfen eigene und fremde Hütchen übersprungen werden. Kommt ein Spieler auf ein Feld, das schon von einem Gegner besetzt ist, so nimmt er diesen gefangen, indem er sein Hütchen auf das gegnerische Hütchen setzt. Mit diesem gefangenen Gegner kann er dann bei der nächsten Würfelrunde seinen Weg fortsetzen. Er darf dabei auch die Hütchen mitnehmen, die der soeben gefangene Gegner bereits vorher erbeutet hatte.

Sieger ist der Spieler, der am Ende des Spiels alle gegnerischen Hütchen in Form eines hohen Turmes unter seinem eigenen Hütchen gefangen hält.

Bei den mit Zahlen gekennzeichneten Feldern des Spielplanes ist noch folgendes zu beachten:

1. Wo Winnetou und Old Shatterhand zusammentreffen, kann Dir nichts passieren. Auf diesem Feld kannst Du von keinem Gegner gefangen werden.
2. Die Friedenspfeife wird herumgereicht. Hier bist Du dem Kampf entrückt und vor Gefangennahme sicher.
3. Gefesselt und hilflos muß Du warten. Drei Runden aussetzen! In dieser Zeit bist Du vor allen Feinden sicher.
4. Den fahrenden Zug hast Du gerade noch erreicht. Du kommst schneller voran und darfst deshalb nochmals würfeln.
5. Wo Du Freunde findest, ist ein sicherer Platz zum Ausruhen. Keiner der Gegner kann Dir etwas anhaben.
6. Ein gutes Versteck zur rechten Zeit ist sehr viel wert. Hier kann man Dich nicht finden.
7. Für die Dauer von drei Runden muß Du auf die Gefangenen aufpassen. Du selbst kannst aber von Deinen Gegnern entführt werden.
8. Beeile Dich, denn die Prarie brennt. Würfle schnell noch einmal.
9. Die Indianer sitzen am Lagerfeuer und beraten über Dein Schicksal; doch Du kannst ihnen mit viel Glück entfliehen und darfst deshalb noch einmal würfeln.
10. Auf schnellen Pferden kommst Du rasch voran. Noch einmal würfeln.

Und nun zeigt, liebe Spielfreunde, wer der Überlegene ist.

© Rolf Kauka

Nr. 3014