

# Kommissar Spürnase

Auf frischer Tat ertappt: Räuberbande geschnappt

Von Manfred Ludwig

Ravensburger Spiele' Nr. 00255 9

Würfelspiel für 2-6 Spieler ab 6 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan

6 Holzfiguren (1 Kommissar, 5 Räuber)

9 Häuser

3 Würfel (blau, grün, rot)

1 Stanztafel (mit 9 Hauskärtchen)

## Zur Geschichte

Vor langer Zeit trieb eine Räuberbande in einem kleinen Städtchen ihr Unwesen. Kurz bevor sie von unserem wachsamen Kommissar Spürnase dingfest gemacht wurde, konnte sie noch in einem Haus der kleinen Stadt einen Schatz verstecken. Nach vielen Jahren sind die Räuber wieder frei und kehren in die Stadt zurück. Die Stadt hat sich aber im Laufe der Jahre sehr verändert. Und jetzt wissen die Räuber nicht mehr, in welchem Haus sie damals den Schatz versteckt hatten!

Aber auch Kommissar Spürnase ist noch da. Er hat von der Rückkehr der Räuberbande gehört. Die Jagd kann beginnen...

## Ziel des Spiels

Ziel des Spiels für den Kommissar ist, den Räuber mit dem Schatz zu fangen und möglichst viele seiner Kumpane.

Ziel des Spiels für die Räuber ist, den Schatz zu finden und in die Räuberhöhle zu bringen.

## Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die neun Kärtchen aus der Stanztafel gelöst. (Acht Karten sind rot und auf



einem Kärtchen ist der Schatz abgebildet.) Das Schatzkärtchen wird mit der Bildseite nach außen in den Boden eines beliebigen Hauses hineingedrückt. Die roten Kärtchen werden in die übrigen Häuser eingeklemmt. Von nun an bleiben die Kärtchen festgeklemmt in den Häusern. Alle Häuser werden gut gemischt und auf die weißen Felder in die Stadt gestellt. Dabei darf man nicht unter die Häuser schauen. Die fünf Räuber werden auf die Felder bei der Räuberhöhle gestellt.

Kommissar Spürnase wird auf das große Feld vor dem Gefängnis gestellt. Die Spieler **bestimmen** oder würfeln aus, wer den Kommissar Spürnase spielt. Die übrigen Spieler erhalten alle fünf Räuber. Es sind immer alle Figuren im Spiel, egal wie viele Spieler beteiligt sind.

### **Spielregel**

Je nach Spieleranzahl wird mit **unterschiedlichen Würfeln** gespielt.

**Bei 2 Mitspielern** Würfel Räuber: blau  
Würfel Kommissar: grün

**Bei 3 Mitspielern** Würfel Räuber: blau  
Würfel Kommissar: blau

**Bei 4 Mitspielern** Würfel Räuber: grün  
Würfel Kommissar: rot

Bei 5 und 6  
**Mitspielern** Würfel Räuber: grün  
Würfel Kommissar: rot und blau

(Dabei kann der Kommissar nach jedem Wurf mit beiden Würfeln entscheiden, ob er die Würfelpunkte addieren oder nur mit den Augen eines Würfels ziehen möchte).

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Es beginnt **immer** der Spieler, der links vom Kommissar sitzt.

## Wie ziehen die Rauher?

Zuerst müssen alle Räuber aus der **Räuberhöhle** gezogen werden, bevor ein beliebiges Haus angesteuert wird. Nachdem die Spieler die Räuber aus der Räuberhöhle gezogen haben, können sie mit **jedem** beliebigen Räuber ziehen. Keinem Spieler gehört eine bestimmte Räuberfigur. Jeder, der gegen den Kommissar spielt, darf auch jede Räuberfigur ziehen.

**Keine** Figur darf übersprungen werden, auch nicht der Kommissar. So können Figuren Wege blockieren. Ist ein Räuber mit **direktem** Wurf auf dem weißen Punkt vor einem Haus angelangt, so schaut dieser Mitspieler unter das Haus und teilt laut mit, ob unter diesem Haus der Schatz ist oder nicht. Ist unter dem Haus der Schatz nicht versteckt, ziehen die Räuber weiter zu den nächsten Häusern. Das Haus wird wieder auf seinen Platz gestellt.

## Wie zieht Kommissar Spürnase?

Der Spieler, der den Kommissar spielt, startet auf dem Feld vor dem Stadtgefängnis. Er nimmt den Würfel entsprechend der **Spieleranzahl** und zieht so viele Felder, wie **er gewürfelt** hat.

Kommt der Kommissar direkt auf ein Feld, auf dem ein Räuber steht, so nimmt er diesen Räuber vom Spielfeld und stellt ihn ins Gefängnis. Dieser Räuber spielt für diese Spielrunde nicht mehr mit.

Trifft der **Kommissar** auf ein weißes Feld vor einem Haus, so darf er nicht darunter schauen. Das ist Räubersache. **Er darf jedoch** den Zugang blockieren, bis er wieder an der Reihe ist. Auch der Kommissar **darf keine** Figur überspringen.

## Der Schatz ist gefunden!

Die Aufgabe der Räuber ist es ja, den Schatz in der Stadt wiederzufinden. Kommt ein Mitspieler mit

**Jeder zieht mit jedem Räuber**

**Würfelpunkte verfallen nicht**

**Der Kommissar schaut nicht unter Häuser**

einer beliebigen Räuberfigur an ein Haus, unter dem der Schatz ist, so ist dieser Räuber der Finder und kann nun von allen Mitspielern (außer dem Kommissar) in die Räuberhöhle gebracht werden.

Aufgabe des Kommissars ist es, den Finder des Schatzes zu fangen. Selbstverständlich kann er unterwegs auch noch die anderen Räuber fangen.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn es dem Räuber, der den Schatz gefunden hat, gelungen ist, mit direktem Wurf in die Räuberhöhle zu gelangen. Das Spiel ist auch beendet, wenn der Kommissar den Räuber gefangen hat, der den Schatz fand, oder wenn der Kommissar alle fünf Räuber fangen konnte.

Gewonnen haben die Räuber, wenn sie ihren Schatz in die Räuberhöhle bringen konnten. Der Kommissar hat gewonnen, wenn er alle 5 Räuber fangen konnte oder wenn er den Räuber fangen konnte, der den Schatz fand.

Und nun viel Spaß beim Spielen!

Taktische Hinweise

Für die „Räuber“:

Nachdem ein Räuber den Schatz gefunden hat und in die Räuberhöhle zurück will, können die anderen Räuberspielfiguren eine Sperre für den Kommissar darstellen, wenn sie sich ihm in den Weg stellen. Also ihr Räuber, sprecht euch vor jedem Zug ab, wie ihr am besten zieht.

Für den „Kommissar“:

Der Kommissar hat eine sehr wichtige und ehrenvolle Rolle. Will er doch die Stadt von den Räubern befreien. Darum empfiehlt es sich, daß der Kommissar versucht, möglichst viele Räuber zu fangen. Denn je weniger Räuber übrig sind, desto schwerer wird die Schatzsuche bzw. das Rauben des Schatzes.