



Im Räuberwald
Le bois des voleurs
I ladri nel bosco
Thieves in the Wood
Rovers in het bos

Im Räuberwald

Ravensburger Spiele Nr. 60154236
Ein Würfelspiel für 2–6 Personen von 7–99 Jahren
Autor und Design: Olaf Olsen

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 8 Waffenscheine
- 100 Taler
- 6 Spielfiguren in 6 Farben
- 1 Würfel
- 1 Spielregel



Am Waldrand liegen 6 Bauernhöfe. Einmal im Jahr bringen die Bauern ihr erarbeitetes Geld -1000 Taler - in die Stadt zur Bank. Dort ist das Geld sicher und trägt auch Zinsen.

Der Weg zur Stadt führt durch einen dunklen und gefährlichen Wald, in dem viele Räuber ihr Unwesen treiben, auf Reisende lauern, sie überfallen und berauben.

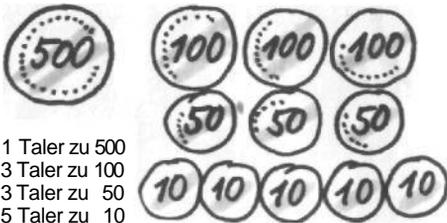
Die Bauern machen sich dennoch mutig auf den Weg, jeder in der Hoffnung auf sein Glück, um möglichst unbeschadet durch den Wald zu kommen



Spielvorbereitung

Jeder der Spieler zieht eine Spielfigur und stellt sie auf die Haustür eines Bauernhofes.

Außerdem erhält jeder 1000 Taler.



- 1 Taler zu 500
- 3 Taler zu 100
- 3 Taler zu 50
- 5 Taler zu 10

Alles übrige Geld kommt in die „Räuber-
kasse“. Ein Spieler wird bestimmt, der
die „Räuber-
kasse“ verwaltet, — wenn ein-
mal nötig — „Schuldscheine“ ausschreibt
und Geld wechselt.

Wie wird gespielt?

Wer die rote Spielfigur gezogen hat, darf
anfangen. Es wird reihum gewürfelt.

Sechser-Wurf

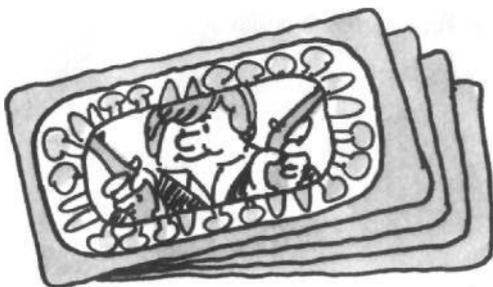
Nach einer 6 darf noch einmal gewürfelt
werden. Es muß aber erst die 6 gesetzt
werden, bevor man das zweite Mal wür-
feln darf.

Hinauswerfen

Bei diesem Spiel wird
nicht hinausgeworfen.
Kommen 2 Bauern
auf das gleiche Feld,
halten sie ein Schwätzchen oder sprechen
sich Mut zu, für den weiten Weg durch
den Wald.
Es wird normal weitergewürfelt.



Die Waffenscheine



Vor dem Weg durch den Wald kann sich jeder Bauer entscheiden, ob er sich bewaffnen will oder nicht. Will er sich bewaffnen, kauft er sich einen „Waffenschein“. Er zahlt für ein Paar Pistolen 300 Taler von

seinem Geld an die Räuber-
kasse.



Dafür bekommt er einen „Waffenschein“. Nun können ihm die Räuber auf den entsprechenden Ereignisfeldern immer nur die Hälfte des geplanten Raubes abnehmen. Z. B. bei - 100 nur 50 oder bei „Hälfte ab“ nur ein Viertel. Auf dem Feld „Alles weg“ hilft auch der „Waffenschein“ nichts.

Ereignisfelder

Gerät man auf ein Ereignisfeld, *muß* in jedem Falle immer das eingehalten werden, was dort angezeigt ist.

1 x Pause oder 2 x Pause

Dieser Bauer ist von seiner Reise schon sehr müde, er setzt je nachdem 1 x oder 2x mit Würfeln aus.



10 zurück



Der Bauer hat sich von dem großen Bären erschrecken lassen, er flüchtet 10 Felder zurück.

10 vor

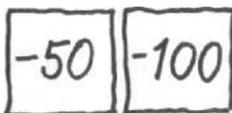
Dieser Bauer hat Glück gehabt, er hat



das Fahrrad eines Räubers gefunden, damit geht die Reiseschneller weiter.

Er darf 10 Felder vorrücken.

—50 oder—100



Die Räuber oder die als Marktfrauen verkleideten Räuber-
mädchen haben dem Bauern 50

bzw. 100 Taler abgenommen.

Das Geld kommt in die Räuber-
kasse.

+ 200

Der Räuber, der das Geld bewachen sollte, schläft. Der Bauer erhält hier 200 Taler aus der Räuber-
kasse. (Sollte einmal kein Geld in der Räuber-
kasse sein, bekommt der Bauer die 200 Taler auf einem „Schuldschein“ gutgeschrieben.)



Kurz vor der Bank hat ein Räuber 200 Taler verloren, sein Beutesack hat ein Loch. Der glückliche Finder darf sie behalten. Er bekommt es aus der Räuber-
kasse.

Hälfte ab



Hier muß der arme Bauer die Hälfte seines Geldes, das er noch besitzt, an die Räuber-
kasse abgeben. Wenn es bei „Hälfte ab“ Schwierigkeiten

beim Teilen gibt, wird der Betrag abgerundet. Z. B. hat der Bauer noch 225 Taler und kommt auf das Feld „Hälfte ab“, so braucht er nicht 112,5 Taler, sondern nur 110 Taler zu bezahlen.

Alles weg



Wurde ein Bauer völlig ausgeraubt, wird er selbst zum Räuber und stellt sich auf das Räuberfeld. Dem ersten Bauern, der vorbeikommt, darf er die Hälfte seines



Geldes abnehmen. Anschließend verwandelt sich der „Räuber-Bauer“ sofort wieder zu einem Bauern und macht sich wieder

auf den Weg zur Bank. Steht ein zweiter Bauer als Räuber auf dem Räuberfeld, muß er auf den nächsten Bauern warten, der des Weges kommt, um diesen dann zu berauben. Wenn ein Räuber umsonst auf Beute gewartet hat, und kein Bauer mehr an ihm vorbeikommen wird, helfen ihm die anderen Bauern. Er bekommt von jedem Bauern, der mit ihm durch den Wald zur Bank wandert, als einmalige Unterstützung je 50 Taler. Sind Bauern schon in der Bank, zahlen diese ihm je 100 Taler Unterstützung. Der „Räuber-Bauer“ wird wieder zum Bauern und setzt seinen Weg zur Bank fort.



um die Hälfte des Geldes aus der Räuber-
kasse mit auf seinen Weg zur Bank
nehmen zu dürfen.

Von vorn



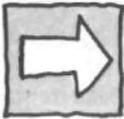
Der gefährliche Weg über den Felsen birgt Absturz-
gefahr. Gerät ein Bauer
auf ein solches Feld, muß
er zu seinem Hof zurück
und von vorn anfangen.

Zielfeld

Hat ein Bauer das
letzte Feld vor der Tür
des Bankhauses
erreicht (man braucht
es nicht mit direktem
Wurf zu erreichen), darf er sich auf eine der
gemütlichen Bänke in den Garten setzen
und sich dort von den Strapazen der lan-
gen Reise genüßlich ausruhen. Von diesem
Augenblick an erhält er auch Zinsen.



Abzweigpfeil



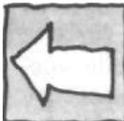
Wenn ein Bauer direkt auf
eines der Felder mit einem
Abzweigpfeil gerät, *muß* er
die angezeigte Richtung
einschlagen. Gerät er nicht
direkt auf das Feld mit dem Abzweigpfeil,
kann er sich entscheiden, welchen der
beiden Wege er nehmen will.

Richtungspfeil



Diese Pfeile geben nur an,
in welcher Richtung man
nach der Abzweigung weiter-
läuft.

Pfeil zur Räuber- kasse



Es gibt einen geheimen Weg
zur Räuberhöhle, in ihr befin-
det sich die Räuber-
kasse. Jeder kann sich entschließen
ihn zu finden (wenn er nicht
sowieso den Weg gehen muß, weil er auf
den Pfeil geraten ist). Der Bauer muß die
Räuberhöhle mit direktem Wurf erreichen,

Zinsen

Wer seine „Bank“ erreicht hat, bekommt
nun für jede Würfelrunde
20 Taler Zinsen aus der
Räuber-
kasse. Ist diese
einmal leer, werden die
Zinsen auf einem
„Schuldschein“ aufgeschrieben. Sie wer-
den später seinen Talern zugerechnet.



Wer hat gewonnen?

Gewonnen hat, wer nach Ende des Spie-
les, d. h., wenn der letzte Bauer die Bank
erreicht hat, die meisten Taler
(einschließlich der Zinsen) besitzt.

