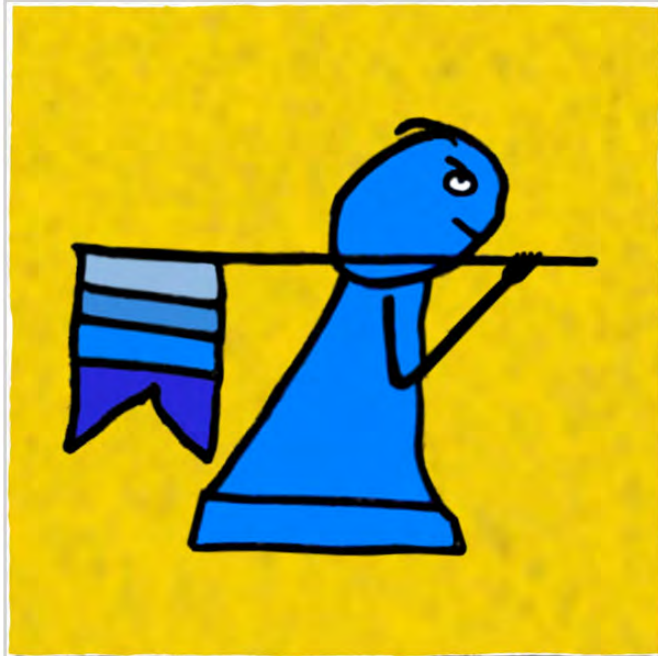
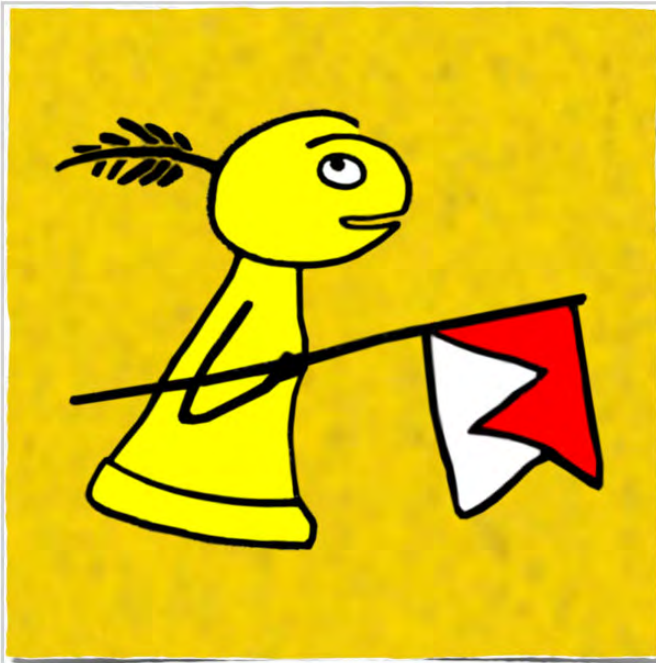
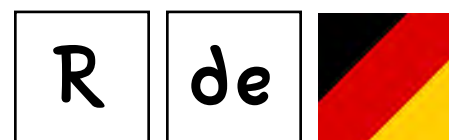




921

Spielregeln



Räuber, Ritter, Kaiser

Räuber, Ritter, Kaiser

Das Wimmelspiel ab 6

Für 1 bis 4 Spieler

Erweiterbar auf viele Spieler

Spieldauer zwischen 9 und 99 Minuten

Spielidee

Mehrere Könige versuchen, die Kaiserkrone in der Mitte des Spielbretts zu erringen.

Sie begeben sich deshalb mit ihrem Gefolge (Ritter und Knappen) auf den gefährvollen Pilgerweg dorthin.

Nur ein König darf das Forum am Ende des Weges betreten.

Ritter und Knappen müssen am Forum vorbei ziehen und gehen den Pilgerweg endlos im Kreis.

Deshalb kann es zeitweise ein undurchschaubares Gewimmel auf dem Spielbrett geben.

Spannend wird es, wenn mehrere Könige das Forum erreicht haben und sich langsam im Pilgerschritt mit [1] der Kaiserkrone nähern.

Spielmaterial allgemein

- ❖ 1 Spielbrett
- ❖ 2 Würfel

Spielmaterial je Spieler

- ❖ 5 Pilger (bei einem Kaiserreich einer als Burgturm).
- ❖ 1 grosse Kugel als Königskrone.
- ❖ 4 Flaggen als Kennzeichen der Ritter.
- ❖ 3 kleine Kugeln als Kappe für die Knappen.
 - › Nur in einem Kaiserreich zur Unterscheidung notwendig.
- ❖ 3 Taler Reisebudget (1)(1)(1).

Begriffe

Burg Das Haus eines Pilgerordens.
Die Burg ist Ausgangspunkt eines Pilgerweges.

Eingangfeld Das Feld auf dem Pilgerweg vor einem Forum.

Forum Das Ziel des Pilgerweges.
Im Forum stellt sich der König der Wahl zum Kaiser.

Geisel Gefangener eines Pilgerordens.
Durch Rückgabe einer Geisel kann man das Schlagen durch einen Räuber verhindern.
Auch, wenn für den Angreifer kein anderer Zug möglich ist.

Königreich Das Spielbrett.
Mehrere Königreiche bilden ein Kaiserreich.

Pasch Ein Wurf mit zwei gleichen Augenzahlen.

Pilger Mitglied eines Pilgerordens.

Pilgerweg Eine Perlenkette von Spielfeldern.
Pilgerschritte, die von der Burg zum Forum führen.

Pilgerorden Ein König mit Räubern, Rittern & Knappen.

Räuberhöhle (schwarze Spielfelder)
Hier lauert ein Raubritter (Räuber) auf Opfer.
Das Feld muss zum Betreten genau getroffen werden.

Reichsgrenze
Der Übergang von einem Königreich in ein anderes.
Die auf der Grenze liegenden Spielfelder zählen mit.

Startfeld Das Spielfeld direkt vor einer Burg.
Wer hier zu stehen kommt, muss zurück in seine Burg.

Wurf Zwei Würfel werfen, eine Augenzahl anwenden.

Ausnahme: Verlassen der Burg mit [1] und zweiter Zahl.
Hier verwendete Schreibweise dafür: [1]+[x]

Spielregeln

- ❖ Ausserhalb der Burg gilt ein Zugzwang.
Kann nicht gezogen werden, muss ein Pilger in die Burg zurück gestellt oder (1) Taler an die Kaiserkrone bezahlt werden.

Ausnahmen:

1 Ein König muss nicht am Forum vorbei ziehen.

2 Wenn man $[1] + [x]$ würfelt,
aber seine Burg nicht verlassen kann.

- ❖ Die Rolle eines Pilgers muss vor dem Verlassen seiner Burg festgelegt werden:
König mit Krone, Ritter mit Flagge, Knappe mit Kappe.
- ❖ Es dürfen nur fremde Pilger geschlagen werden.
- ❖ Pilger dürfen nur geschlagen werden, wenn sich der eigene König nicht in seiner Burg befindet.
- ❖ Es werden zwei Würfel geworfen, aber nur eine Augenzahl verwendet.

Ausnahme: Die Burg wird mit $[1] + [x]$ verlassen.

- ❖ Bei einem Pasch darf man nochmals würfeln oder mit einem beliebigen Pilger wie ein Räuber schlagen.
Könige und Knappen dürfen keine Räuber schlagen.
- ❖ Das Verlassen der Burg hat Priorität vor anderen Zügen.
- ❖ Kann die Burg mit $[1] + [x]$ nicht verlassen werden, so verfällt der Wurf.
- ❖ Hat ein Pilgerorden eine Geisel, darf er von dessen Pilgern verlangen, dass sie auf ein anderes erlaubtes Feld ziehen, statt einen seiner Pilger zu schlagen.

Ausnahme: Ein Räuber darf immer schlagen.

- ❖ Pilgerorden dürfen ihre Handlungen miteinander abstimmen.
- ❖ Ein Regelverstoss kostet (1) Taler Bussgeld.

Lösegeld

- ❖ Wenn man von einem König oder einem Räuber geschlagen wird, muss man (1) Taler Lösegeld an die Kaiserkrone bezahlen, bevor man zurück in seine Burg darf.
- ❖ Wenn man kein Lösegeld bezahlen kann, muss man dem Angreifer einen beliebigen Ritter oder Knappen als Geisel überlassen und erhält dafür wieder (1)(1)(1) Taler Reisebudget aus der Schatzkiste der Kaiserkrone.
- ❖ Der König darf nicht als Geisel überlassen werden.
- ❖ Ein König ohne Gefolge und ohne Taler muss nicht zahlen.
- ❖ Statt Taler können auch Geiseln für Zahlungen an die Kaiserkrone verwendet werden.

Kaiserreich

Wird mit mehreren aneinander gelegten Königreichen ein Kaiserreich gebildet, werden die Eingangfelder an den Reichsgrenzen zu Räuberhöhlen.

Von diesen aus kann ein Räuber in vier Richtungen schlagen.

Die zu diesen Eingangfeldern gehörenden Burgen können nicht verwendet werden. Deshalb bleibt in jedem Königreich eine Burg pro Reichsgrenze unbewohnt.

Durch Bildung eines Kaiserreiches gibt es Pilger der gleichen Farbe in verschiedenen Burgen.

Dann muss die Farbkombination von Pilger und Kennzeichen (Krone, Flagge, Kappe) eindeutig sein (zB: **Roter Ritter** mit **grüner Flagge** und **roter Ritter** mit **roter Flagge**).

Bei gemischten Farben brauchen die Knappen ihre Kappen und ein passiver Ritter muss als Burgturm die Farben seiner Burg anzeigen. Dafür ist der fünfte Pilger jeder Farbe gedacht.

Die notwendigen Kennzeichen nimmt man von den unbewohnten Burgen.

Siehe auch "Beispiel für ein Kaiserreich" auf der letzten Seite.

König

- ❖ Trägt eine Krone (grosse Kugel) als Kennzeichen.
- ❖ Versucht, die Kaiserkrone in der Mitte des Spielfeldes zu erringen.
- ❖ Darf Könige, Ritter und Knappen schlagen.
 - › Es muss (1) Taler Lösegeld bezahlt werden.
- ❖ Darf von Königen und Räubern geschlagen werden.
- ❖ Darf keine fremden Knappen überspringen.
- ❖ Darf am Forum vorbei ziehen, muss aber nicht.
- ❖ Muss das Forum vom Eingangfeld aus mit [1] betreten.
- ❖ Muss im Forum bis zur Kaiserkrone im Pilgerschritt mit [1] gehen (sofern sich keine Pilger in seiner Burg befinden).
- ❖ Darf nicht Geisel werden und muss kein Lösegeld bezahlen, wenn er ohne Gefolge ist und keine Taler mehr hat.

Ritter

- ❖ Trägt eine Flagge als Kennzeichen.
- ❖ Verteidigt seinen König aktiv.
- ❖ Geht den Pilgerweg immer rund.
- ❖ Darf Ritter und Knappen schlagen.
- ❖ Darf von Königen, Räubern und Rittern geschlagen werden.
- ❖ Darf keine fremden Knappen überspringen.

Räuber (Raubritter)

- ❖ Ist ein Ritter in einer schützenden Räuberhöhle.
- ❖ Darf Könige, Räuber, Ritter und Knappen schlagen.
 - › Es muss (1) Taler Lösegeld bezahlt werden.
- ❖ Darf auch Pilger schlagen, die Geiseln seines Ordens haben.
- ❖ Darf auch rückwärts schlagen.
- ❖ Darf nur von Räubern geschlagen werden.
- ❖ Darf keine fremden Knappen überspringen.

Knappe

- ❖ Trägt eine Kappe (kleine Kugel) als Kennzeichen.
 - › Nur in einem Kaiserreich zur Unterscheidung notwendig.
- ❖ Verteidigt seinen König passiv.
- ❖ Geht den Pilgerweg immer rund.
- ❖ Darf keine Pilger schlagen.
- ❖ Darf von Königen, Räubern und Rittern geschlagen werden.
- ❖ Darf keine fremden Pilger überspringen.
- ❖ Darf von fremden Pilgern nicht übersprungen werden.

Tipps:

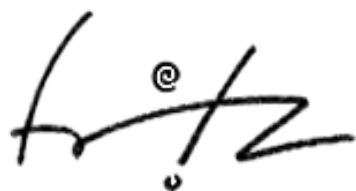
1. Bedingt durch den Zugzwang kann ein Knappe erreichen, dass ein Pilger in seine Burg zurück muss.
2. Ein Knappe ist besonders wirksam, wenn er direkt hinter dem Startfeld einer fremden Burg steht. Dann kommen die fremden Pilger nur mit [1]+[1] aus ihrer Burg.

Kaiser

- ❖ Wenn ein König die Kaiserkrone erreicht, wird er zum Kaiser gekrönt und das Spiel ist beendet.
- ❖ Der Kaiser erhält den Schatz der Kaiserkrone.
- ❖ Alle im Spiel befindlichen Taler werden gegen Schokoladetalen getauscht.

Anmerkung

Ein Spiel, das die Vergeblichkeit menschlichen Strebens in einer chaotischen Welt zeigt, wenn sich das bisschen Glück nicht einstellen will. Kann man auch allein mit vier Pilgerorden spielen und sich am Gewimmel erfreuen.



Beispiel für ein Kaiserreich

Mehrere Königreiche bilden ein Kaiserreich.

Die Anzahl und die Anordnung sind beliebig.

Im Beispiel ist es ein Quadrat aus vier Königreichen.

Das kleinste Kaiserreich besteht aus zwei Königreichen.

An jeder Reichsgrenze sind zwei Foren nicht mehr erreichbar.

Die zugehörigen Burgen sind hier dunkel dargestellt.

Die zugehörigen Eingangfelder werden zu Räuberhöhlen.

Den inneren Kreis kann man nur über Räuberhöhlen erreichen.

