

© 1985 by Otto Maier Verlag Ravensburg

# Räubern

**Keinem ist die Beute  
sicher**



Otto Maier Verlag Ravensburg

®

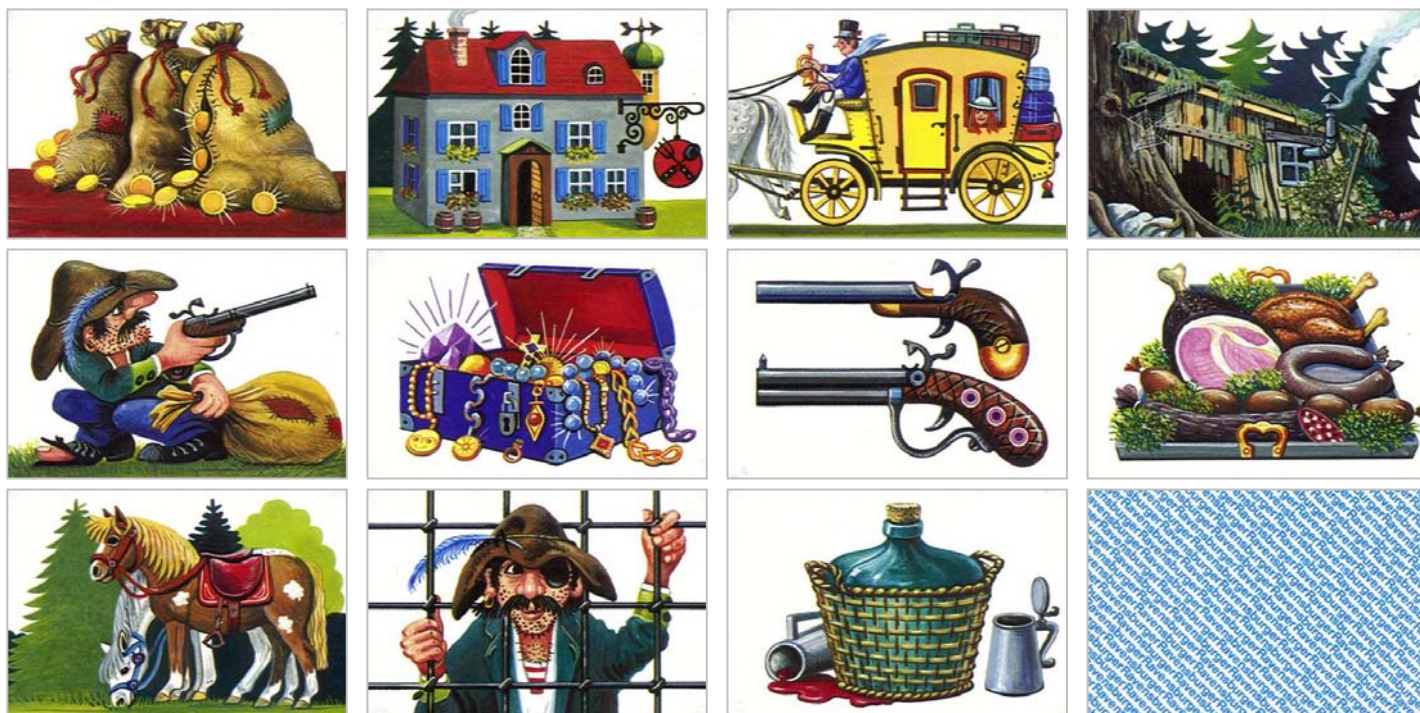
Ravensburger

Räubern  
Ravensburger, 1985  
KRAMER Wolfgang  
2 - 6 spelers vanaf 6 jaar  
± 20 minuten

# Spelmateriaal

## 44 kaarten

telkens 4 kaarten met hetzelfde motief



## Doel van het spel

Iedere speler probeert om zoveel mogelijk kaartenstapels in zijn bezit te krijgen. Een speler rooft een stapel als hij op de bovenste kaart van de stapel een nieuwe kaart met hetzelfde motief kan plaatsen (voorbeeld: een schatkist op een schatkist).

Omdat er van de 11 verschillende motieven telkens 4 kaarten voorhanden zijn, wisselt de stapel voortdurend van eigenaar.

## Spelvoorbereiding

Er worden 8 kaarten open naast elkaar op de tafel gelegd. Geen enkel motief mag tweemaal voorkomen.

De resterende kaarten worden verdekt zeer grondig gemixt. Iedere speler ontvangt 5 kaarten die hij, zoals bij een kaartspel, in de hand houdt. De overige kaarten worden als verdekte stapel naast de openliggende kaarten klaargelegd.

## Spelverloop

Er wordt steeds gespeeld met de wijzers van de klok mee.

De **jongste speler begint** het spel. Hij legt één van zijn handkaarten met het **motief naar boven op** één van de openliggende kaarten.

- Als het motief van deze kaart **hetzelfde motief** is, dan mag hij de beide kaarten roven en ze als open stapel vóór zich op de tafel leggen. De kaarten worden dus niet uit elkaar gehaald, maar blijven als stapel liggen.
- Als **het motief** van deze kaart **niet overeenstemt** met het motief van de kaart, dan blijven deze kaarten als stapel liggen en mogen in deze ronde niet door de speler worden geroofd.

Daarna vervolledigt de speler zijn handkaarten opnieuw tot 5 stuks door een kaart van de verdeckte stapel te nemen.

Dan is de volgende speler (de linkerbuurman) aan de beurt.

Evenzo als men een kaart of een stapel van het midden van de tafel kan nemen, mag men ook **een stapel van één van de medespelers** roven als men tenminste een kaart **met hetzelfde motief** bovenop deze stapel kan plaatsen. De speler neemt dan deze volledige stapel en legt de stapel vóór zich op de tafel.

Kaarten met **een niet passend motief** kunnen **op elke willekeurige stapel** worden geplaatst (op een eigen stapel, op een stapel van een medespeler of op een stapel in het midden van de tafel).

## Waarop moet een echte rover nog letten?

- Een veroverde stapel wordt nooit op een andere stapel gezet, maar wordt steeds naast een eventueel al verworven stapel geplaatst. Zo blijven er te allen tijde, en dit voor de volledige duur van het spel, in totaal 8 afzonderlijke stapels met een verschillende hoogte in het spel.
- Hoe meer een stapel van bezitter wisselt, hoe attractiever deze stapel wordt, want deze stapel zal door het afleggen van meerdere kaarten zeer hoog zijn.
- Het kan gebeuren dat in de loop van het spel er meerdere stapels zijn met hetzelfde motief.

## Einde van het spel

Zodra de verdeckt liggende stapel is opgebruikt, wordt zolang verder gespeeld tot ook de laatste kaart uit de hand werd uitgespeeld.

## Winnaar

Iedere speler legt nu zijn afzonderlijk veroverde stapels op elkaar. De speler met de hoogste stapel (de meeste kaarten) wint het spel.

## Tactische tips

Een speler kan er ook in slagen om een hoge stapel van een medespeler te roven, ook al heeft hij niet het bovenliggende motief. Om dit te kunnen verwezenlijken heeft hij twee kaarten nodig met hetzelfde motief. Als hij aan de beurt is legt hij één van deze kaarten op de stapel van zijn medespeler. De volgende keer dat hij aan de beurt komt, neemt hij zijn tweede kaart met hetzelfde motief en nu mag hij de volledige stapel roven.

Uiteraard kan deze truc alleen werken als de andere kaarten met dit motief al zijn uitgespeeld want anders zou deze mooie stapel wel eens zelf kunnen worden geroofd.