

RAUBERSPRUNG

Spelmateriaal

4 x 3 spelfiguren in 4 kleuren

20 lichte en 10 donkere geldzakken

1 rover (paard)

1 zwarte markeringssteen die het benodigde aantal geldzakken aangeeft
spelbord met daarop geldkisten, startvelden (pijl) en doelvelden (Z)

Doel van het spel

De speler die er als eerste in slaagt om met zijn drie kooplui het benodigde aantal geldzakken in zijn doelveld te deponeren, heeft het spel gewonnen. Het benodigde aantal kan wel variëren doorheen het spel (zie verder).

Spelvoorbereiding

Elke speler ontvangt drie spelfiguren in zijn kleur en plaatst deze op hun startveld (pijl). De rover (paard) wordt in het midden op het roversveld gezet. De markeringssteen wordt aan de rand van het spelbord op 8 gezet. De 30 geldzakken worden naast het spelbord gelegd. Op het spelbord zijn er 8 vakjes met geldkisten waar spelers geldzakken kunnen komen halen. Elke speler heeft een bank- of doelveld (Z) in zijn eigen kleur.

Spelverloop

- * De speler die het hoogst aantal ogen gooit, begint het spel. De rest volgt in uurwijzerzin. Hij gooit een dobbelsteen en het gegooide aantal ogen geeft het aantal bewegingspunten weer dat hij ter beschikking heeft voor één van zijn spelfiguren. Een speler mag tegelijk meerdere spelfiguren in het spel hebben.
- * Gooit een speler 1 tot en met 5, dan zet hij - daarbij zijn eigen kleur volgend - één van zijn spelfiguren even veel velden vooruit in de richting van zijn doelveld. Op elk wit veld (= kruispunt van de vier kleuren) mag maximaal één figuur staan. Staat er op zo'n veld reeds een figuur, dan wordt dit geslagen en wordt het terug op zijn startveld geplaatst. De geldzakken worden eigendom van de veroveraar.
- * Gooit een speler een 6, dan mag hij zijn spelfiguren niet verzetten, maar moet hij de rover (paard) bewegen. De rover beweegt in een L-vorm (zie schaak). Landt het op een spelfiguur, dan moet dit laatste terug naar zijn startveld. De geldzakken die hij eventueel bij zich had, worden terug bij de voorraad naast het spelbord gevoegd. De rover mag niet op een geldkist landen. Een veld waarop een rover staat, mag niet betreden worden. De rover zelf kan niet geslagen worden.
- * Beweegt een spelfiguur over een geldkist of landt hij erop, dan brengt dat hem één geldzak (witte schijf) op. Hij legt deze schijf onder zijn spelfiguur en beweegt van nu af aan steeds tesamen met deze schijf. Een spelfiguur mag zo veel geldzakken met zich meedragen als hij wil. Op een geldkist mag niet geslagen worden. Er kunnen dan ook tegelijk meerdere spelfiguren op staan.

- * Bereikt een spelfiguur zijn bank- of doelveld, dan wordt hij uit het spel genomen. Hij blijft samen met de verzamelde geldzakken op het doelveld staan en is daar voor de rest van het spel veilig. Het is niet noodzakelijk om het exact benodigde aantal ogen te gooien om het doelveld te bereiken.
- * Bij het begin van het spel staat de zwarte markeringssteen op 8, het benodigde aantal geldzakken om het spel te winnen. Dit kan echter veranderen tijdens het spel doordat een speler die op het centrale veld landt het recht heeft om het benodigde aantal geldzakken met één te verhogen of verlagen.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler het benodigde aantal geldzakken naar zijn doelveld heeft gebracht. Hij kan ook het spel winnen door de markeringssteen te verzetten zodat het benodigde aantal geldzakken gelijk wordt aan het aantal geldzakken dat hij reeds in zijn doelveld heeft.