

Geldes abnehmen. Anschließend verwandelt sich der „Räuber-Bauer“ sofort wieder zu einem Bauern und macht sich wieder zur Bank. Steht ein zweiter Räuber auf dem Räuberfeld, den nächsten Bauern warten, es kommt, um diesen dann zu lenken ein Räuber umsonst auf hat, und kein Bauer mehr bekommen wird, helfen ihm die Bauern. Er bekommt von dem Räuber, der mit ihm zusammengeht, einmalige 50 Taler. Schon in der nächsten Runde diese ihm je 100 Taler Unterstützung. Der „Räuber-Bauer“ wird wieder zum Bauern und setzt seinen Weg zur Bank fort.

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

Abzweigpfeile
Die Pfeile geben nur an, in welcher Richtung man die Abzweigung weitergehen soll.

Räuberhöhle
Die Räuberhöhle hat einen geheimen Weg zur Räuberhöhle, in ihr befindet sich die Räuberhöhle. Der Bauer kann sich entschließen, die Räuberhöhle zu finden (wenn er nicht direkt gehen muß, weil er auf dem Weg ist). Der Bauer muß die Räuberhöhle durch einen direkten Wurf erreichen.

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

Von vorn



Der gefährliche Weg über den Felsen birgt Absturzgefahr. 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 langen Reise genüßlich ausruhen. Von diesem Augenblick an erhält er auch Zinsen.



Zinsen

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



Wer hat gewonnen?

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



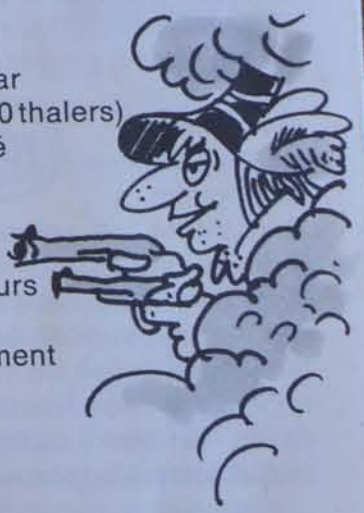
Le bois des voleurs

Jeu Ravensburg No 601 5 423 6
Jeu avec dé pour 2 à 6 personnes de 7 à 99 ans
Conception: Olaf Olsen

Contenu:
1 plan de jeu
8 permis de port d'arme
100 thalers
6 pions de 6 couleurs différentes
1 dé
1 règle du jeu



A l'orée du bois se trouvent 6 fermes. Une fois par an les fermiers portent le fruit de leur travail (1000 thalers) à la banque de la ville. Là, l'argent est en sécurité et, en plus, rapporte des intérêts. La route menant à la ville traverse un bois sombre et dangereux dans lequel de nombreux voleurs sèment le désordre, guettent les voyageurs pour les attaquer et les dévaliser. Les fermiers se mettent cependant courageusement en route, espérant avoir de la chance et traverser le bois sans encombre.



Préparation du jeu

Chaque joueur tire un pion et le pose devant la porte d'une ferme. Il reçoit en plus 1000 thalers:



1 coupure de 500
3 coupure de 100
3 coupure de 50
5 coupure de 10

L'argent restant sera déposé dans le «trésor des voleurs». Un des joueurs est chargé de gérer ce «trésor», de délivrer, lorsque cela sera nécessaire, des reconnaissances de dettes et de changer l'argent.

Marche du jeu

Le joueur en possession du pion rouge commence. Chacun lancera le dé à tour de rôle.

Le 6

Celui qui tire un 6 peut rejouer. Il faut toutefois avoir joué son 6 avant de pouvoir relancer le dé.

La prise

Il n'y a pas de prise dans ce jeu. Lorsque deux fermiers se rencontrent sur une même case, ils bavardent un peu ou se remontent le moral pour la suite du voyage. On continuera à lancer normalement le dé.



Les permis de port d'arme



Avant de se mettre en route chaque fermier choisit s'il veut être armé ou non. S'il désire posséder des armes, il s'achète un permis de port d'arme. Pour une paire de pistolets il payera 300 thalers au trésor des voleurs.

En contre partie il recevra son permis.



Cependant les voleurs peuvent toujours le contraindre à leur remettre la moitié de la rançon demandée par les cases «accident», par exemple 50 thalers au lieu de 100, un quart de ce qu'il possède au lieu de la moitié. Sur les cases «la bourse ou la vie» le permis de port d'arme n'apporte aucune aide.

Les cases «accident»

Le joueur qui arrive sur une case «accident» doit dans tous les cas se résoudre à exécuter ce que cette case ordonne.

1 x pause ou 2 x pause

Ce fermier est déjà très éprouvé par son voyage, il a besoin de se reposer. Il passe un ou deux tours.



Reculer de 10 cases



Le fermier a eu très peur du gros ours. Epouvanté, il recule de 10 cases.

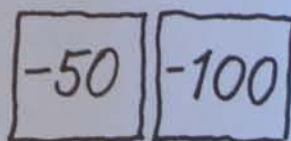
Avancer de 10 cases

Ce fermier a eu beaucoup de chance: il a trouvé la bicyclette d'un voleur et peut ainsi voyager plus vite.



Il avance de 10 cases.

-50 ou -100

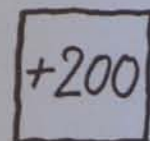


Les voleurs ou cette jeune voleuse déguisée en paysanne ont dérobé 50 ou

100 thalers au fermier. Cet argent passe dans le trésor des voleurs.

+200

Le voleur qui devait surveiller l'argent dort. Le fermier reçoit alors 200 thalers du trésor. S'il n'y a plus d'argent dans le trésor il reçoit une «reconnaissance de dettes». Juste avant la banque, un voleur dont la besace était percée, a perdu 200 thalers. Celui qui a la chance de les trouver, les garde. Il les reçoit du trésor.



La demi-bourse



Ici le fermier est dévalisé de la moitié de ce qu'il possède. Lorsqu'il y a, sur «la demi-bourse» des problèmes de partage, la somme sera arrondie. Par exemple si le fermier ne possède plus que 225 thalers, il n'aura pas 112,5 thalers à payer mais seulement 110.

La bourse ou la vie



Si l'un des fermiers est entièrement dévalisé, il devient lui-même voleur et se place alors sur les cases «voleur». Le premier fermier passant par là devra lui



donner la moitié de son argent. Le «fermier-voleur» redevient alors fermier et continue son voyage vers la banque. Si un second fermier se trouve

sur la case «voleur», il doit attendre, pour le voler, qu'un autre fermier passe sur le chemin. Si l'un des voleurs doit attendre une proie sans résultat, c'est-à-dire si personne ne passe plus sur le chemin, les autres fermiers viennent à son secours. De chacun il reçoit la somme de 50 thalers. Si des fermiers sont déjà arrivés à la banque, il reçoit d'eux 100 thalers.



Le «fermier-voleur» redevient alors fermier et continue son chemin vers la banque.

Les flèches de dérivation



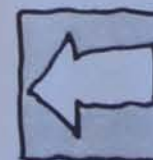
Lorsqu'un fermier arrive directement sur une flèche de dérivation, il doit suivre la direction indiquée par la flèche. S'il n'arrive pas directement sur une flèche, il est libre de choisir sa direction.

Les flèches de direction



Ces flèches ne sont là que pour indiquer la direction à suivre.

Le trésor des voleurs



Il existe un chemin secret menant à la caverne des voleurs. Là se trouve le trésor. Chaque fermier est libre d'aller à sa recherche (lorsqu'il n'est pas obligé, par la flèche, à pendre ce chemin). Le fermier doit atteindre directement la caverne et il reçoit alors la moitié de l'argent se trouvant

dans le trésor. Il essaye de porter cet argent avec le sien à la banque.

Recommencer au début



Le chemin dangereux au-dessus des rochers est plein d'embûches. Si l'un des fermiers arrive sur une telle case, il rentre dans sa ferme et doit recommencer depuis le début.

Le but

Si l'un des fermiers a atteint, directement ou non, la dernière case se trouvant devant la porte de la banque, il a le droit d'aller s'asseoir sur un banc du jardin et de se reposer des fatigues du voyage. A partir de ce moment-là il perçoit aussi des intérêts.



Les intérêts

Celui qui a atteint sa banque reçoit, à chaque tour, un intérêt de 20 thalers. Cet argent est pris dans la caisse des voleurs.



Si celle-ci est vide, le fermier reçoit une reconnaissance de dettes. Il l'ajoutera plus tard à ses thalers.

Qui a gagné?

Le gagnant est celui qui, à la fin du jeu, c'est-à-dire quand tous les fermiers ont atteint la banque, est en possession du plus grand nombre de thalers (intérêts compris).

