

Spielregeln „Ausbrecher AG“

Ziel:

Bei diesem Spiel geht es darum, die 7 ausbrechenden Gefangenen richtig einzuschätzen und die Reihenfolge ihrer Flucht von einer Insel zu erraten. Jedoch zählen bei der Punktbewertung die Ausbrecher, die als letztes die Insel verlassen, am meisten. So versucht jeder Spieler natürlich, die von ihm favorisierten Ganoven als letztes in die aufgemalten Fluchtboote zu bringen.

Am Anfang schreibt sich jeder Spieler also seine Reihenfolge auf, in der die Ganoven die Insel verlassen sollen. Da es auf der Insel nur eine Bucht gibt, ist der Weg, den alle Ganoven gehen müssen, der gleiche. Auch gibt es dort nur 4 Boote, wobei jedoch in den ersten 3 Booten jeweils 2 Personen sitzen können. Es ist also für die Punktbewertung egal, ob ein Ganove als erster oder zweiter in das Boot steigt, da die Punktwertung nach Booten erfolgt.

Ein Startspieler nimmt drei farbige Würfel und setzt gemäß den Augenzahlen die entsprechenden farbigen Figuren. Schlagen gibt es nicht, die entsprechenden Figuren (Bedruckte Holzscheiben) werden ggf. übereinander gestapelt. Tritt dieser Fall ein, so kann der untere Ganove nicht eher bewegt werden, bis der obere (oder die oberen) Ganove(n) weitergezogen werden. Dies ist ein taktisches Element, um seine Spielfiguren, die im Ziel möglichst weit hinten liegen sollen, besser kontrollieren zu können.

Nun gibt es noch einen weißen Sonderwürfel, ihn kann man zusätzlich ab der zweiten Spielrunde zu den 3 Würfeln benutzen, um eine Farbe rückwärts laufen zu lassen. Dies muß jedoch eine Farbe sein, die nicht mit den Farbwürfeln bereits bedient wurde. So geht es weiter, bis nach und nach alle Spielfiguren in den vier Booten sind. Dann erfolgt die Abrechnung, bei der nur die Personen gezählt werden, die in den richtigen Booten sitzen (ob als erste Figur in dem entsprechenden Boot oder als zweite, spielt keine Rolle). Für jede richtige Person im ersten Boot gibt es einen Punkt, im zweiten 2 Punkte etc bis zum vierten Boot.

Spielende:

Der Sieger ist die Person, welche am meisten Punkte hat.