

Die Geächteten von Kingsbridge (Spielerklärung)

Spieltyp: Fang- und Laufspiel
 Dauer: ca. 60 Minuten
 Gelände: Wald
 Anzahl Mitarbeiter: 4



Ausgangssituation:

In Anlehnung an den Roman „Die Tore der Welt“ von Ken Follett ist dieses Spiel in den Landschaften rund um die Stadt Kingsbridge platziert.

Wie jedes Jahr findet der bekannte Wollmarkt in Kingsbridge statt, doch leider haben sich die Geächteten, die in den Wäldern rund um Kingsbridge im Verborgenen hausen, unter neuer Führung so organisiert, dass sie sich nun wagen, die Händler anzugreifen, die in Kingsbridge ihre Waren zu verkaufen pflegen...

Ablauf des Spiels:

Die Geächteten sind aus der Gesellschaft von Kingsbridge ausgestoßen worden, weil sie gestohlen, gemordet oder andere Schandtaten begangen haben. Ihr Lager befindet sich tief in den Wäldern von Kingsbridge. Aufgrund ihres neuen Anführers rauben die Geächteten die Händler nun aus - indem sie die Händler fangen.

Die Händler ziehen von Wigleigh durch die Wälder nach Kingsbridge, um dort ihre Waren auf dem Wollmarkt zu verkaufen. In Wigleigh sitzt ein Mitarbeiter, der die Waren an die Händler verteilt, indem sich die Händler per Zufall jeweils **eine** Ware aus einer Schüssel ziehen. Jede Ware hat einen Wert und nun gilt es, die Ware nach Kingsbridge zu transportieren und dort abzugeben. Gelingt es dem Händler, Kingsbridge zu erreichen, ohne von den Geächteten ausgeraubt zu werden, so erhält der Händler den Preis für die gelieferte Ware. Dieser Verkaufspreis wird dem Händler in seine „Händler-Karte“ eingetragen. **Ziel des Spiels ist für die Händler**, insgesamt den höchsten Umsatz zu erzielen (Summe aller Verkäufe!).

Sollte ein Händler jedoch von einem Geächteten gefangen werden, so muss er seine Ware unter bestimmten Voraussetzungen an den Geächteten abgeben. Die Voraussetzung ist, dass der Geächtete **den gleichen oder einen höheren** Angriffswert auf seiner Karte (links unten) stehen hat, als der Händler als Verteidigungswert auf seiner Karte eingetragen hat. Am Anfang haben Geächtete und Händler beide jeweils einen Punkt; demnach kann der Geächtete die Händler zu Beginn ausrauben.

Hat der Geächtete einen oder mehrere Händler ausgeraubt, so kann er die gestohlene Beute im Hauptlager der Geächteten abgeben. Im Gegenzug erhält der Geächtete Rangpunkte, die auf seiner Karte rechts unten in die Felder eingetragen werden. **Ziel des Spiels ist für die Geächteten**, möglichst viele Rangpunkte zu sammeln, um der neue Anführer der Geächteten zu werden.

Doch die Händler müssen sich die Übergriffe der Geächteten nicht gefallen lassen: sie können ihre Verteidigungspunkte erhöhen, indem sie sich 1 Verteidigungspunkt für fünf Taler in Kingsbridge kaufen (Maximum: 12 Verteidigungspunkte).

Die Geächteten ihrerseits können ihre Kampffertigkeiten jedoch auch weiter ausbauen, indem sie drei Rangpunkte in ihrem Hauptlager gegen einen weiteren Angriffspunkt eintauschen (Maximum: 12 Angriffspunkte).

Zu guter letzt gibt es aber auch noch den **Sheriff von Shiring**, dessen Aufgabe als Vertreter des Gesetzes darin besteht, die Händler auf ihrem Weg zu beschützen. Der Sheriff kann die Geächteten ohne weiteres abjagen und diese für eine Minute gefangen nehmen.

Das Spiel **endet**, wenn der Wollmarkt zu Ende ist (ca. 60 Minuten).

Mitarbeiter:

<u>Kingsbridge</u>	<u>Wigleigh</u>	<u>Geächteten-Lager</u>	<u>Sheriff von Shiring</u>
- Laura	- Caro	- Christiane	- Tassilo (à Uhr!)

Material:

- Händler- und Geächtetenkarten
- Warenkarten
- Uhr (à Sheriff)

Wenn jemand Interesse daran hat, das Spiel zu spielen, benötigt er neben dieser Spielerklärung noch die Spielkarten für Händler und Geächtete, die Waren sowie die Preis- und Rangliste. Diese erhält man auf Anfrage bei: Christopher.Templin@gmx.de.