

# Grabräuber

Ein Spiel für 3 bis 6 Spieler ab 10 Jahren

Spieldauer etwa 25 bis 40 Minuten

Ein Spiel von Carlo A. Rossi

*Die Straßen im London alter Zeiten waren dunkel, feucht und finster, und das nicht ohne Grund. Die Ansprüche der Wissenschaftler stiegen ständig und sie sahen sich immer öfter rechtlichen Einwänden gegenüber, die ihre Forschung behinderten. Also nahmen manche Wissenschaftler ihre Belange selbst in die Hand und durchstreiften Londons Alleen nach willigen Testobjekten. Aber der unersättliche Bedarf nach Forschungsmaterial stieg immer weiter, und so richteten sie ihre Aufmerksamkeit schließlich auf die größten Vorratskammern menschlicher Körper: Die Friedhöfe. Alles natürlich nur im Namen der Wissenschaft - wer konnte schon wissen, welche wunderbaren Entdeckungen die verfaulenden Körper bereit hielten, die in Highgate, Abney Park oder Brompton begraben lagen? Die mitternächtlichen Exkursionen hatten natürlich mit einem kleinen Problem zu kämpfen – Grabräuberei war gegen das Gesetz..*

## SPIELMATERIAL

- 27 Grabräuber Karten (weißer Rand) in den Werten 1 bis 3 (je 9)
- 27 Detektive Karten (weißer Rand) in den Werten 1 bis 3 (13 x 1, 9 x 2, 5 x 3)
- 18 Bobby Karten (brauner Rand) in den Werten 0 bis 2 (je 6 )
- 9 Zielkarten mit weißem Rand
- 9 Zielkarten mit schwarzem Rand
- 7 Grabkarten von 1 bis 7 (durchgestobert / ungestort )
- 6 verschiedenfarbige Spielerkarten: rot, blau, grün, grau, rosa, gelb
- 6 Anklagekarten (Accuse!) mit farbigen Rändern in denselben Farben wie die
- 6 Spielerkarten: rot, blau, grün, grau, rosa, gelb
- 1 Startspielerkarte

Falls die Spieler mehrere Partien spielen möchten, müssen sie selber noch einen Stift und Papier beisteuern, um die Punkte aufzuschreiben.

## SPIELZIEL

Die Spieler sind Bürger im viktorianischen London und müssen sich entscheiden, ob sie ihre Sympathien den wissensdurstigen Grabräubern oder den Gesetzeshütern, d. h. den Bobbies (Polizisten) und Detektiven, schenken oder hinterhältigerweise sogar beiden. Das legen die Spieler zu Spielbeginn jeweils geheim fest. Der Spielsieg wird durch die Karten entschieden, die die Spieler zum Spielschluß noch auf der Hand halten, je nachdem, ob insgesamt die Grabräuber oder die Polizei erfolgreich waren. Der Spieler mit den meisten Punkten zum Spielschluß ist Spielsieger. Falls die Spieler mehrere Partien spielen möchten, sollten sie vorher die genaue Anzahl festlegen, Sieger ist dann schließlich der Spieler mit den meisten Gesamtpunkten.

## VORBEREITUNG

Die von 1 bis 7 nummerierten Grabplättchen werden in aufsteigender Reihenfolge in eine Reihe gelegt, das ist der Friedhof. Jeder Spieler wählt nun eine Spielfarbe und legt die entsprechende Farbkarte vor sich ab, damit immer für alle Spieler klar ersichtlich ist, wer welche Farbe spielt. Außerdem nimmt jeder Spieler die Accuse! (Anklage!) Karte seiner Farbe und legt sie neben seine Farbkarte. Nicht benutzte Farbkarten und Accuse! Karten werden in die Schachtel zurückgelegt, sie kommen in diesem Spiel nicht zum Einsatz.

Der Kartenstapel (insgesamt 72 Stück, bestehend aus Bobby, Detective und Grave Robber Karten) wird gut gemischt und ausgeteilt:

- Bei 3 Spielern erhält jeder 20 Karten.
- Bei 4 Spielern erhält jeder 16 Karten.
- Bei 5 Spielern erhält jeder 14 Karten.
- Bei 6 Spielern erhält jeder 12 Karten.

Jeder Spieler hält seine Handkarten geheim und muß darauf achten, daß die anderen Spieler sie nicht sehen können. Nach der Verteilung noch übrige Karten werden beiseite gelegt, sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht.

Als nächstes werden die 18 Zielkarten gemischt, jeder Spieler erhält 3 davon. Von diesen Karten muß jeder Spieler zwei behalten und eine wieder abgeben. Schwarzgerahmte Zielkarten (ab jetzt schwarze Zielkarten genannt) geben Bonuspunkte, falls die Grabräuber erfolgreich sind, weißgerahmte Zielkarten (ab jetzt weiße Zielkarten genannt) geben Bonuspunkte, falls die Polizei die Pläne der Grabräuber durchkreuzen konnte. (Zielkarten werden zum Schluß der Regel genau erklärt.) Es ist durchaus möglich, eine weiße und eine schwarze Karte zu behalten, d. h. die beiden Karten, die ein Spieler aus den drei ihm zugeteilten Zielkarten aus sucht und behält, müssen nicht dieselbe Farbe haben. Die zurück gegebenen und eventuell noch übrigen Zielkarten werden ungesehen zur Seite gelegt, sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht. Auch die Zielkarten müssen so

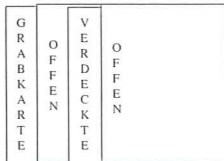


gehalten werden, daß die anderen Spieler sie nicht einsehen können. Nun muß noch ein Startspieler bestimmt werden, auf beliebige Weise. Im Zweifelsfall beginnt der älteste Spieler und nimmt die Startspielerkarte (First Player). Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler.

### SPIELABLAUF

Der Spieler, der am Zug ist, muß eine oder zwei seiner Handkarten spielen. Das geschieht entweder offen oder verdeckt, wie gleich noch genau erklärt wird.

Die gespielten Karten werden immer an eine Seite eines Grabes angelegt (aus Platzgründen möglichst immer an die gleiche Seite, also unterhalb oder oberhalb der Gräber), so daß im Spielverlauf Spalten entstehen (insgesamt 7, eine pro Grab). Die Karten werden so in eine Spalte gelegt, daß immer eine Hälfte der zuletzt für dieses Grab gespielten Karte überdeckt wird, dadurch ist der Wert aller offen gespielten Karten immer sichtbar (s. Abbildung).



Bobby, Detektiv und Grabräuber Karten müssen nach folgenden Regeln gespielt werden:

- Die erste für ein Grab gespielte Karte muß immer offen an das Grab gelegt werden (s. Abbildung).
- Falls die zuletzt an ein Grab gelegte Karte offen gespielt wurde, muß die nächste Karte an diesem Grab verdeckt gelegt werden, und umgekehrt muß die Karte offen gelegt werden, falls die zuletzt an diesem Grab gespielte Karte verdeckt gelegt wurde.
- Falls ein Spieler zwei Karten spielen möchte, muß er diese an zwei verschiedene Gräber legen.

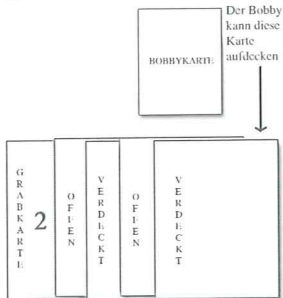
Wichtiger Hinweis: An einem Grab können nie mehr als 7 Karten liegen. Wenn an ein Grab die siebte Karte gelegt wird, werden sofort alle verdeckten Karten an diesem Grab aufgedeckt und es wird festgestellt, ob das Grab geplündert wurde oder unversehrt blieb (s. Gräberwertung, weiter unten).

### EINE BOBBY KARTE ALS SPION SPIELEN

Wer an der Reihe ist, kann eine Bobby Karte aus seiner Hand als Spion abwerfen (auf einen getrennt liegenden Abwurfstapel), um eine verdeckte Karte an einem beliebigen Grab aufzudecken, aber nur eine solche, auf der noch keine andere Karte liegt. Verdeckte Karten, auf denen schon eine oder mehrere andere Karten liegen, können niemals vorzeitig aufgedeckt werden. Eine auf diese Weise aufgedeckte Karte bleibt offen liegen und gilt nun logischerweise als offene Karte.

**Beispiel 1** (siehe Abbildung rechts): Die verdeckte Karte an Grab 1 kann nicht durch einen Spion aufgedeckt werden, da auf ihr bereits eine andere Karte liegt.

Falls ein Spieler als erste Karte einen Bobby als Spion einsetzt, MUSS er eine zweite Karte spielen (genau eine, nicht mehr und nicht weniger) und



sie nach den üblichen Regeln an ein Grab anlegen.

### **Beispiel 2**

(siehe Abbildung links): Die verdeckte Karte an Grab 2 kann durch einen Spieler aufgedeckt werden, wenn er einen Bobby als Spion abwirft. Danach muß er dann eine Karte an irgendein Grab legen (auch an Grab 2, wenn er will – in dem Fall muß er diese Karte verdeckt legen, da die zuletzt

an diesem Grab gelegte Karte nun offen liegt).

Nicht vergessen – jeder Spieler muß immer eine oder zwei Karten spielen, wenn er an der Reihe ist.

### **RUNDENENDE UND RUNDENBEGINN**

Nachdem alle Spieler einmal an der Reihe waren, wird das Grab Nr. 1 (ganz links in der Reihe) um 90 Grad gedreht, um das Ende der ersten Runde anzuzeigen. Nach jeder Runde wird das entsprechende nächste Grab gedreht (Grab Nr. 2 nach der zweiten Runde usw.).

Nach jeder Grabdrehung, also nach jedem Rundenende, wird die Startspielerkarte an den nächsten Spieler nach links weiter gereicht und dieser Spieler ist nun neuer Startspieler.

### **GRÄBERWERTUNG**

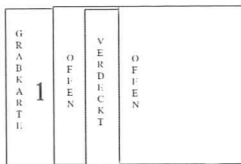
Sobald die siebte (und letzte) Karte an ein Grab gelegt wird, werden alle verdeckten Karten dieses Grabes aufgedeckt und es wird ermittelt, ob das Grab geplündert wurde oder unversehrt geblieben ist. Um das festzustellen, werden die Verteidigungswerte mit den Räuberwerten verglichen. Der Verteidigungswert wird folgendermaßen bestimmt:

- Zunächst werden die Werte aller Detektive, falls vorhanden, addiert.

Anschließend werden die Werte der Bobbies hinzu gezählt:

- Es werden nur so viele Bobby Karten gewertet, wie Detektive an diesem Grab sind. Sind beispielsweise zwei Detektive vorhanden, werden maximal zwei Bobbies gewertet. Sind gar keine Detektive an dem Grab, zählen auch die

Der Bobby kann diese Karte nicht aufdecken



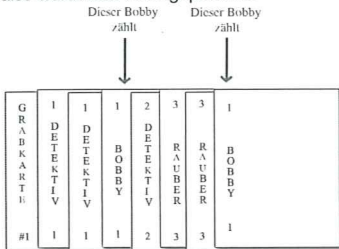
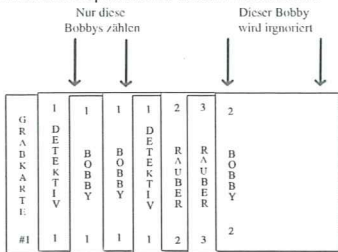
Bobbies nichts. Die dem Grab am nächsten liegenden Bobbies werden zuerst berücksichtigt. Falls es z. B. nur einen Detektiv gibt, zählt nur der dem Grab am nächsten liegende Bobby, alle anderen zählen nicht und werden ignoriert!

Die Gesamtsumme der Detektive und Bobbies ist der Verteidigungswert. Der Räuberwert ist sehr einfach festzustellen, das ist die Summe aller Werte der Grabräuberkarten an dem Grab.

Falls der Verteidigungswert gleich groß oder größer als der Räuberwert ist, bleibt das Grab unversehrt. Um das anzuzeigen, werden alle Karten gestapelt und unter die Grabkarte gelegt. Falls der Verteidigungswert aber geringer ist als der Räuberwert, wurde das Grab geplündert. Um das anzuzeigen, werden ebenfalls alle Karten gestapelt und unter die Grabkarte gelegt, die Grabkarte selbst wird aber umgedreht auf die Plünderungsseite..

An ein ausgewertetes Grab können im weiteren Spielverlauf keine Karten mehr angelegt werden..

**Beispiel 1:** Grab Nummer 1 muß gewertet werden. In der Abbildung sind alle Karten bereits aufgedeckt. Da nur zwei Detektive an dem Grab sind, kommen auch nur die beiden dem Grab am nächsten liegenden Bobbies zur Wertung (beide mit Wert „1“). Der dritte Bobby mit Wert „2“ wird ignoriert und geht nicht in die Wertung ein. Der Verteidigungswert ist also 4 (2 für die beiden Detektive und zweimal 1 für die beiden Bobbies.). Der Räuberwert beträgt aber 5 (3 + 2), also wurde das Grab geplündert.



**Beispiel 2:** Da mindestens zwei Detektive anwesend sind, werden auch beide Bobbies berücksichtigt. Der Verteidigungswert ist 6 (1 + 1 + 2 + 1 + 1), der Räuberwert beträgt auch 6 (3 + 3) ist. Bei Gleichstand hat der Verteidigungswert Vorrang, also bleibt das Grab unversehrt und der Tote kann weiterhin in Frieden ruhen.

### DIE ANKLAGEKARTE (ACCUSE!) SPIELEN

Sobald ein Grab geplündert wird, egal welche Nummer das Grab hat, wird damit die Anklagephase ausgelöst und auch sofort ausgeführt, noch bevor der nächste Spieler seinen Spielzug macht. Beginnend mit dem aktiven Spieler hat jeder

Spieler reihum im Uhrzeigersinn die Möglichkeit, Anklage zu erheben. Jeder Spieler kann einen gegnerischen Spieler anklagen (sofern er seine Anklagekarte noch nicht gespielt hat). Um das zu tun, legt er einfach seine Anklagekarte (Accuse!) neben die Farbkarte des angeklagten Spielers.

Falls ein auf diese Weise angeklagter Spieler bei Spielende eine schwarze Zielkarte auf der Hand und deren Bedingungen erfüllt hat, verliert er 2 Siegpunkte und der Spieler, der die Anklage erhoben hatte, gewinnt dafür 3 Siegpunkte. Hat ein angeklagter Spieler aber die Bedingungen seiner schwarzen Zielkarte nicht erfüllt, erhält er 1 Siegpunkt (ungeachtet der Tatsache, daß er eine schwarze Zielkarte hat) als Trost für die falsche Anklage. Der Urheber der unberechtigten Anklage verliert in diesem Fall auch 1 Siegpunkt. Ein Spieler kann durchaus von mehreren anderen Spielern angeklagt werden, dann sind die Siegpunktverluste bzw. -gewinne kumulativ. Man sollte also seine Anklage immer gut überlegen, um seine Pläne nicht zu offensichtlich zu machen! Nachdem alle Spieler Gelegenheit hatten, ihre Anklagekarte zu spielen, ist der nächste Spieler an der Reihe und die Runde wird auf übliche Weise beendet, indem der Startspieler seine Startspielerkarte nach links weiter gibt.

Hinweis: Falls der seltene Fall eintritt, daß überhaupt keine Gräber geplündert werden, findet diese Phase auch nie statt.

### ZIELKARTEN

Eine schwarze Zielkarte ist erfüllt, falls bei Spielende die auf der Karte genannten Gräber geplündert wurden. Am unteren Rand der Karte ist aufgeführt, wie viele Siegpunkte der Spieler dafür erhält. Falls aber auch nur eins der beiden genannten Gräber unversehrt geblieben ist, gibt es gar keine Siegpunkte dafür.



Eine weiße Zielkarte ist erfüllt, falls bei Spielende die auf der Karte genannten Gräber unversehrt geblieben sind. Am unteren Rand der Karte ist aufgeführt, wie viele Siegpunkte der Spieler dafür erhält. Falls aber auch nur eins der beiden genannten Gräber geplündert wurde, gibt es gar keine Siegpunkte dafür.



Diese weiße Zielkarte ist erfüllt, falls der Friedhof bei Spielende (fast) ungestört ist, d. h. die Mehrheit der Gräber unversehrt geblieben ist. Unten auf der Karte steht, wie viele Siegpunkte es dafür gibt



Diese schwarze Zielkarte ist erfüllt, falls der Friedhof bei Spielende (fast völlig) verwüstet ist, d. h. die Mehrheit der Gräber geplündert wurde. Unten auf der Karte steht, wie viele Siegpunkte es dafür gibt.

## SPIELENDE

Das Spiel endet, nachdem eine der beiden folgenden Situationen eingetreten ist:

- Die achte Runde wurde gespielt, bei 3 oder 4 Spielern; die sechste Runde wurde gespielt, bei 5 oder 6 Spielern.

Oder in dem (seltenen) Fall,

- daß zum Ende einer Runde bereits feststeht, daß 4 Gräber endgültig unversehrt sind oder endgültig geplündert wurden, d. h. der Gesamtzustand des Friedhofs kann nicht mehr geändert werden.

Egal, auf welche Weise der Spielschluß herbeigeführt wurde, werden nun alle noch nicht gewerteten Gräber gewertet, auch wenn dort weniger als 7 Karten liegen. Alle Gräber müssen überprüft werden, damit die Spieler feststellen können, ob sie ihre Ziele erreicht haben oder nicht.

## VERWÜSTETER FRIEDHOF

Der gesamte Friedhof gilt als verwüstet, wenn mindestens 4 Gräber verwüstet wurden.

## SIEGPUNKTE

Je nach Gesamtzustand des Friedhofs gibt es zwei unterschiedliche Wertungssysteme zur Bestimmung des Sielsiegers.

- Falls der Friedhof verwüstet wurde, addiert jeder Spieler den Wert aller Räuberkarten, die er noch auf der Hand hat und subtrahiert den Wert aller Detektivkarten, die er noch auf der Hand hat.
- Falls der Friedhof nicht verwüstet wurde (also mindestens 4 Gräber unversehrt geblieben sind), addiert jeder Spieler den Wert aller Detektivkarten, die er noch auf der Hand hat und subtrahiert den Wert aller Räuberkarten, die er noch auf der Hand hat.

Anschließend zählt jeder Spieler zu seinem Ergebnis je 1 Siegpunkt für je 2 Bobby Karten hinzu, die er noch auf der Hand hat (egal, ob er versucht hat, den Friedhof zu verwüsten oder ihn zu bewahren).

Dann werden die Zielkarten überprüft (s. o.) und dadurch gewonnene Punkte zum Ergebnis jedes Spielers hinzu gezählt.

Zu guter letzt müssen nun noch für jeden Spieler die Punkte addiert/subtrahiert werden, die durch Anklagekarten zustande kommen. Nicht gespielte Anklagekarten haben keine Bedeutung.

Der Spieler mit den meisten Gesamtpunkten ist Spielsieger. Wenn nur ein Spiel gespielt wird, gewinnt bei Gleichstand derjenige der daran beteiligten Spieler, der weniger Handkarten übrig hat. Bei mehreren Spielen gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten aus allen Partien; falls dann Gleichstand ist, gewinnt der Spieler mit den zweitmeisten Punkten..

**Wertungsbeispiel:** Die Gräber 1, 2, 3 und 7 wurden geplündert, demnach gilt der Friedhof als verwüstet. Alex hat zum Spielschluß noch die Karten auf der Hand wie in der Abbildung zu sehen. Seine Siegpunkte werden folgendermaßen ermittelt: Die Werte aller seiner Räuberkarten werden addiert ( $3 + 3 = 6$ ), der Wert seiner Detektivkarte wird subtrahiert ( $-2$ ), macht soweit 4 Punkte. Da Grab

Nummer 2 geplündert wurde, ist seine weiße Zielkarte nicht erfüllt, er erhält keine Punkte dafür. Dafür hat er aber seine schwarze Zielkarte erfüllt (Gräber 1 und 2 wurden geplündert) und bekommt dafür 6 Punkte, macht zusammen mit den vorherigen 10 Punkte. Außerdem bekommt Alex noch 1 Punkt für zwei Bobby Karten, sein dritter Bobby bringt nichts. Alex hat nun 11 Punkte. Schließlich wurde Alex noch vom roten Spieler angeklagt, Gräber plündern zu wollen. Die Anklage trifft zu (Alex hat eine schwarze Zielkarte erfüllt, also verliert Alex 2 Siegpunkte und der rote Spieler gewinnt

1	3	2	3	1	2
B O B B Y	R A U B B E R	D E T E K T I V	R A U B B E R	B O B B Y	B O B B Y
1	3	2	3	1	2



3. Da Alex seine eigene Anklagekarte nicht gespielt hat, kann er keine weiteren Punkte mehr verlieren oder gewinnen und beendet das Spiel mit 9 Siegpunkten.

### SCHLUßBEMERKUNG UND EIN VORSCHLAG

Graverobbers ist leicht zu lernen, aber nach ein paar Spielen werden die Spieler merken, daß es voll subtiler Taktik steckt. Man kann durchaus mal ein paar Runden mit offenen Karten spielen, um mögliche Strategien offen zu legen und zu erklären, damit alle, vor allem neue Spieler, das Spielsystem und die Regeln verstehen lernen. Falls nach der ersten Partie immer noch nicht alles klar ist, sollte man sofort eine zweite Partie anhängen.

### STRATEGIETIP

Ein ausgewogenes Verhältnis der eigenen Handkarten ist wichtig. Falls sicher ist, daß der Friedhof verwüstet wird, sollte man versuchen, seine Detektive los zu werden und an solche Gräber zu legen, an denen das Ergebnis schon klar ist. Man sollte nicht zu viele Karten zu früh spielen, und eine zweite Karte vielleicht nur dann spielen, wenn man damit die Wertung eines Grabes auslöst. Dadurch kann man möglicherweise Aufschlüsse über die eigene weitere Vorgehensweise oder über die Pläne der anderen Spieler erhalten.

Autor: Carlo A. Rossi •Entwicklung: Cogito Studio, Jim Dietz

Spieltester: In Italien: Andrea Ligabue (3M), Stelle & Gufi aus Modena, Quinta Dimensione aus Correggio. In den USA: Jeremy Carlson, Dave Pieart, Pat Connolly, Jeremy Carlson, Brendan Whalen • Grafische Gestaltung und LAYOUT: Melissa Erwin  
Besonderer Dank an: Gunter Doil, Ferdinand Köther •Deutsche Regel: Ferdinand Köther

Copyright 2006, Jolly Roger Games. Alle Rechte vorbehalten.

Cogito Studio kann unter [info@cogitostudio.it](mailto:info@cogitostudio.it) kontaktiert werden.

Jolly Roger Games kann u:ber seine Webseite [www.jollyrogergames.com](http://www.jollyrogergames.com) kontaktiert werden.