

Das Kolonialspiel: „Wir befreien Afrika!“

Spielanweisung:

- I. Es können zwei bis vier Personen am Spiel teilnehmen; je mehr Spieler sich beteiligen, desto lebhafter und interessanter verläuft das Spiel.
- II. Jeder Spieler spielt mit 4 Setzsteinen, die für die Spieler unterschiedlich in Farbe sind. Jeder Spieler führt 2 Setzsteine durch den Atlantischen Ozean an der Westküste Afrikas, und die beiden anderen Steine östlich durchs Mittelmeer, Rote Meer, Stillen Ozean herum, und zwar jeweils nach seiner Wahl.
- III. Der Ausgangspunkt der deutschen Kolonial-Befreiungs-Expedition ist das Mittelländische Meer. Der Endsieg und die Krönung aller Bemühungen ist die Eroberung der Englisch-Südafrikanischen Hauptstadt Kapstadt. Wer Kapstadt als Erster erreicht, und zwar mit 2 Steinen westlicher und 2 Steinen östlicher Richtung, erhält die ausgeschriebene Belohnung, welche die Spieler beim Beginn in die Expeditionskasse zahlten, indem jeder Spieler 2 Spielmarken einlegte. Ist der westliche und östliche Sieger nicht ein und dieselbe Person, so erhält der Erste mit 2 Steinen zwei Drittel und der Zweite mit 2 Steinen ein Drittel der Spielkasse. — Das Spiel kann solange fortgesetzt werden, bis alle Steine das Ziel erreichten, oder aber als beendet erklärt werden, sobald 4 oder 2 mal 2 Steine das Ziel erreichten, wonach im letzten Falle nun für jeden Stein, der das Ziel nicht erreichte, 1 Spielmarke in die Kasse gezahlt wurde.
- IV. Aber der Sieg ist schwer, und doch ist er leicht, wenn er frohen Mutes erkämpft wird. Deshalb sollten sich die Spieler nicht durch Unwetter, feindliche Einflüsse oder Vernichtungsgefahr abhalten lassen, dem Ziele unverdrossen zuzueifern, eingedenk der Tatsache, daß Beharrlichkeit und froher, mutiger Sinn vorhanden sein müssen, wenn man irgend ein Ziel erreichen will.

KampfregeIn:

1. Die Reihenfolge der Spieler wird ausgelost. — Es wird nur mit einem Würfel gewürfelt. — Jeder Spieler hat nur einen Wurf; wirft er aber eine Drei, so kann er noch einmal würfeln. — Er rückt um die geworfene Zahl punktmäßig vor, wobei er immer die Wahl hat, westlich oder östlich vorzurücken. — Er kann bei einem Wurf vorrücken oder, wenn möglich, ansetzen.
 2. **Beim Vorrücken.** Trifft ein Stein beim würfelgemäßen Vorrücken den Stein eines Mitspielers oder seinen eigenen, so wird der getroffene Stein auf das zurückliegende nächste freie nicht rote Feld zurückversetzt.
 3. Trifft ein Stein beim würfelgemäßen Vorrücken auf ein rotes Feld, so geht der vorgerückte Stein um 3 Punkte zurück, da feindlicher Beschuß es ratsam erscheinen läßt. — Stößt der so von einem roten Felde um 3 Punkte zurückversetzte Stein **beim Zurückgehen** auf einen anderen eigenen oder gegnerischen Stein, so muß der getroffene Stein von vorn anfangen.
 4. Trifft ein Stein beim würfelgemäßen Vorrücken auf die Nummern 14, 24, 50, 17, 43, 57, so verbessert er seine Position um 5 nur schwarze Felder (die roten Felder zählen bei dieser Verbesserung also nicht mit), da der Feind seine Späher zurückzog. — Sind die so neu einzunehmenden Felder besetzt, so kommt Absatz 2) dieser KampfregeIn in Anwendung.
 5. Kommt ein Stein im würfelgemäßen Vorrücken auf die Nummern 13, 63, 14, 68, so schlägt der Feind von See aus vernichtend zu, und der Spieler muß einmal mit dem Würfeln aussetzen.
 6. Kommt ein Stein beim würfelgemäßen Vorrücken auf die Nummern 61 und 62, so muß der nächst vor ihm stehende gegnerische Stein mit seinem Stand wechseln.
- Jeder Stein, der 80 erreicht oder darüber hinauskommt, ist am Ziel!

Wer Kapstadt erobert, war bei der Befreiung der Deutschen Kolonien dabei!

Spiel und Name gesetzlich geschützt — Spielanweisung urheberrechtlich geschützt.

Joh. H. Robel, Bremen-Vegesack
Spiele-Verlag

Weitere Gesellschaftsspiele:

„Jungs - das Karten-Brettspiel!“ — „Mensch sei kein Frosch!“
„Das Europa-Städte-Brettspiel.“ - „Bremer Spiel: Rund um den Roland“.