



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Räuber und Gendarm

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 6

JAHREN

Räuber und Gendarm ist ein Würfel- und Laufspiel für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahren. Jedes Kind führt einen Räuber mit seiner Beute vom Dorf durch den Wald zur Räuberhöhle. Dabei hängt den Räubern ein Gendarm an den Fersen, den die Mitspielenden nach jedem Zug neu platzieren dürfen.

Spielziel

Bring deinen Räuber mit der Beute als Erster bis zur Räuberhöhle. Wer dort zuerst ankommt, gewinnt sofort.

Vorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jedes Kind wählt einen Räuber aus Holz und stellt ihn auf den großen Dorfplatz, das Startfeld. Den Gendarm stellt ihr gemeinsam auf irgendein Lauffeld des Plans.

So spielt ihr

- 1 Das mutigste Kind fängt an, danach geht es reihum weiter.
- 2 Würfle und ziehe deinen Räuber um so viele Felder Richtung Räuberhöhle, wie der Würfel zeigt.
- 3 Danach stellst du den Gendarm auf ein beliebiges Feld. Die beiden grünen Verstecke sind für ihn tabu.
- 4 Würfelt später jemand den Hund, müssen alle Räuber auf dem Gendarmenfeld zurück auf das letzte grüne Feld hinter ihnen. Wer noch kein grünes Feld passiert hat, kehrt aufs Startfeld zurück.
- 5 Wer den Hund würfelt, zieht in diesem Zug selbst nicht vorwärts.

So gewinnt ihr

Sobald ein Räuber die Räuberhöhle erreicht, endet die Partie. Das Kind, dem dieser Räuber gehört, hat gewonnen.

Spielziel

Jedes Kind führt einen Räuber, der schwer beladen mit Schätzen durch den Wald zur Räuberhöhle unterwegs ist. Ziel ist es, den eigenen Räuber samt Beute als Erster ins Versteck zu bringen. Gleichzeitig verfolgt der Gendarm die Räuber, denn nach jedem Zug darf das aktive Kind ihn neu aufstellen. Wer von ihm erwischt wird, verliert einen Teil des bereits zurückgelegten Weges.

Spielmaterial

4 Räuber aus Holz

1 Gendarm aus Holz

1 Würfel

1 Spielplan

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Legt den Spielplan so hin, dass alle den Weg vom Dorf zur Räuberhöhle gut sehen können.
- Jedes Kind sucht sich einen Räuber aus Holz aus.
- Startfeld ist der große Dorfplatz: Dort beginnen alle Räuber.
- Stellt den Gendarm aus Holz auf ein beliebiges Lauffeld des Spielplans.
- Legt den Würfel griffbereit daneben.

Spielbeginn

Das mutigste Kind in der Runde eröffnet die Partie. Es würfelt und zieht seinen Räuber los in Richtung Räuberhöhle. Danach geht es reihum weiter.

Spielablauf

Ziehen auf dem Weg zur Höhle

Wer am Zug ist, würfelt und bewegt seinen Räuber Richtung Räuberhöhle. Jedes Feld, das du überschreitest, kostet einen Würfelpunkt. Mehrere Räuber dürfen auf demselben Feld stehen.

Der Gendarm wird weitergestellt

Jeder Spielzug hat zwei Teile. Erst wird gewürfelt und gezogen, danach darfst du den Gendarm auf ein Feld deiner Wahl stellen. Es lohnt sich, ihn dorthin zu setzen, wo bereits ein oder mehrere Räuber stehen. Denn für diese Räuber wird es dann brenzlig: Der Gendarm sitzt ihnen direkt im Nacken.

Der Hund auf dem Würfel

Würfelt eines der nachfolgenden Kinder den Hund, wären alle Räuber auf dem Feld des Gendarmen beinahe geschnappt worden. Sie können sich gerade noch retten und müssen dafür zurück auf das letzte grüne Feld, das hinter ihnen liegt. Hat ein Räuber noch kein grünes Feld passiert, flieht er zurück ins Dorf und beginnt wieder auf dem Startfeld. Wer zurückgesetzt wurde, würfelt beim nächsten eigenen Zug ganz normal weiter. Das Kind, das den Hund gewürfelt hat, darf seinen eigenen Räuber in diesem Zug nicht bewegen.

Die grünen Felder

Auf dem Plan gibt es zwei grüne Felder. Das sind die Verstecke der Räuber. Dort sind die Räuber sicher, denn der Gendarm darf nicht auf ein grünes Feld gestellt werden. Die grünen Felder dienen außerdem als Rückkehrpunkt, wenn der Hund gewürfelt wird.

Die Abkürzung über die Brücke

Erreichst du mit genau der gewürfelten Augenzahl das Feld direkt vor der Brücke, hast du Glück. In deinem nächsten Zug darfst du die Abkürzung über die Brücke nehmen. Der Schritt über die Brücke kostet ebenfalls einen Würfelpunkt.

Der Spielzug

- 1 Würfle.
- 2 Ziehe deinen Räuber um die gewürfelte Augenzahl Richtung Räuberhöhle. Bei einem Hund bleibt dein Räuber stehen, und alle Räuber auf dem Feld des Gendarmen werden zurückgesetzt.
- 3 Stelle anschließend den Gendarm auf ein beliebiges Feld, aber nicht auf ein grünes Versteck.
- 4 Das nächste Kind ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Der Gendarm darf niemals auf eines der beiden grünen Felder gestellt werden.
- Wer den Hund würfelt, bewegt seinen eigenen Räuber in diesem Zug nicht.
- Der Hund trifft alle Räuber, die auf dem Feld des Gendarmen stehen, nicht nur einen.
- Zurückgesetzte Räuber landen auf dem letzten grünen Feld hinter sich, vor dem ersten grünen Feld dagegen auf dem Startfeld im Dorf.
- Die Brücke darfst du nur benutzen, wenn du das Feld davor mit genauer Augenzahl erreicht hast.

Spielende und Gewinn

Wer als Erster mit seinem Räuber in die Räuberhöhle gelangt, beendet das Spiel auf der Stelle. Das Kind, dem das gelingt, hat damit seine Beute in Sicherheit gebracht und gewinnt die Partie.

Tipps

- Setze den Gendarm am besten auf ein Feld, auf dem Räuber von Mitspielenden stehen. Nur dort kann ein Hundewurf sie zurückwerfen.
- Versuche, möglichst schnell über ein grünes Feld zu kommen. Dann wirst du bei einem Hundewurf nicht bis ins Dorf zurückgeworfen.
- Auf einem grünen Feld bist du sicher, weil der Gendarm dort nicht hingestellt werden darf. Ein Halt dort kann sich lohnen.
- Plane deine Würfe so, dass du das Feld vor der Brücke genau triffst. Die Abkürzung spart viel Weg.
- Steht der Gendarm auf deinem Feld, bringt dich jeder zügige Schritt nach vorn aus der Gefahrenzone.

Häufige Fragen

Darf der Gendarm auf ein grünes Feld gestellt werden?

Nein. Die zwei grünen Felder sind die Verstecke der Räuber. Dort sind sie sicher, der Gendarm darf nicht dorthin gesetzt werden.

Muss ich den Gendarm nach meinem Zug wirklich jedes Mal umstellen?

Die Regel beschreibt den Spielzug aus zwei Teilen: würfeln und ziehen, anschließend den Gendarm auf ein beliebiges Feld setzen. Ob man darauf verzichten darf, sagt die Quelle nicht.

Was passiert, wenn jemand den Hund würfelt?

Alle Räuber, die auf dem Feld des Gendarmen stehen, werden auf das letzte grüne Feld hinter ihnen zurückgestellt. Wer noch kein grünes Feld erreicht hatte, kommt zurück auf das Startfeld im Dorf.

Darf ich nach einem Hundewurf noch selbst ziehen?

Nein. Wer den Hund gewürfelt hat, bewegt seinen eigenen Räuber bei diesem Wurf nicht vorwärts.

Trifft der Hund auch meinen eigenen Räuber, wenn er beim Gendarm steht?

Die Regel spricht davon, dass alle Räuber auf dem Feld des Gendarmen zurückgesetzt werden. Eine Ausnahme für den eigenen Räuber nennt die Quelle nicht.

Wann darf ich die Brücke benutzen?

Nur wenn du das Feld direkt vor der Brücke mit genauer Augenzahl erreicht hast. Im nächsten Zug darfst du dann über die Brücke abkürzen, der Übergang kostet einen Würfelpunkt.

Was mache ich, wenn mein Räuber zurückgesetzt wurde?

Du spielst ganz normal weiter. Sobald du wieder an der Reihe bist, würfelst du und ziehst vorwärts.

Wer beginnt die Partie?

Das mutigste Kind in der Runde darf anfangen.

Endet das Spiel, wenn der erste Räuber ankommt?

Ja. Sobald ein Räuber die Räuberhöhle erreicht, ist die Partie vorbei und dieses Kind gewinnt.

Dürfen mehrere Räuber auf demselben Feld stehen?

Ja, die Regel spricht ausdrücklich von einem oder mehreren Räubern auf einem Feld, wenn der Gendarm dorthin gesetzt wird.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Manfred Ludwig
Erscheinungsjahr	1993
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger (Otto Maier Verlag Ravensburg), zuletzt geprüft am 05.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/raeuber-und-gendarm/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/raeuber-und-gendarm/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026