

Reimer
Knizia



SCHILDKRÖTEN RENNEN



Spieler: 2-5
Alter: ab 6 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten

*Wer mampft
als Erster den Salat?*

Spielidee

Schildkröten haben es selten eilig – aber manchmal finden auch sie einen Grund zum Rennen – z. B. um ganz schnell an den saftig-grünen Salat am anderen Ende der Wiese zu kommen.

Und weil sie nicht sehr ausdauernd sind, versuchen sie oft, auf den Rücken der anderen zu klettern und sich ein bisschen tragen zu lassen. In dem Getümmel kommt es sogar vor, dass eine Schildkröte in die falsche Richtung läuft – aber schließlich ist doch die erste im Salatbeet und fängt an, genüsslich zu mampfen.



Spielmaterial

- **Spielplan**
- **5 Schildkröten aus Holz** in 5 verschiedenen Farben
- **52 Spielkarten:** pro Farbe 1x , 5x , 2x , neutrale Karten 3x , 2x , 5x und 2x .
- **5 quadratische Schildkrötenkärtchen** in 5 Farben
- **Spielregel**

Vorbereitungen

Der Spielplan wird in die Mitte gelegt und **alle 5 Schildkröten werden einzeln um das Startfeld herum** aufgestellt.

Die 5 Schildkrötenkärtchen werden gemischt und jeder Mitspieler zieht verdeckt eines, das nur er selbst anschaut und dann verdeckt vor sich ablegt. Die restlichen kommen ungesehen wieder in die Schachtel.

Dann werden die Spielkarten **gut gemischt** und an **jeden Spieler verdeckt 5 Karten verteilt**. Jeder nimmt seine Karten auf die Hand. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielziel

Jeder versucht, die **Schildkröte seiner Farbe als erste** auf das letzte Feld im Salatbeet zu ziehen.

So wird gespielt

Wer an der Reihe ist, wählt eine seiner Handkarten und legt sie **offen** neben den Stapel.

Dann zieht er die Schildkröte wie angegeben:

Die Schildkröte mit der auf der Karte gezeigten Farbe rückt 2 Felder vor.

Die Schildkröte mit der auf der Karte gezeigten Farbe rückt 1 Feld vor.

Die Schildkröte mit der auf der Karte gezeigten Farbe rückt 1 Feld zurück. (Für eine Schildkröte, die noch auf dem Startfeld steht, darf diese Karte **nicht** gespielt werden).

Die **letzte** Schildkröte wird 1 Feld bzw. 2 Felder nach vorne gezogen. Stehen mehrere Schildkröten auf der letzten Position, wählt der Spieler eine aus.

Es wird immer die Schildkröte in der Farbe gezogen, die auf der Karte gezeigt wird – auch wenn es nicht die Farbe des jeweiligen Spielers ist.

Man braucht auch nicht seine eigene Farbe auszuspielen, wenn man andere Karten hat, sondern kann ruhig ein bisschen bluffen.

Ist auf der Karte aber eine **regenbogenfarbige Schildkröte** abgebildet, dann darf der Spieler am Zug **mit einer beliebigen Schildkröte ziehen**.

Wenn eine Schildkröte auf ein Feld gezogen wird, auf dem schon eine andere steht, **wird sie auf diese draufgesetzt**. Es können **beliebig viele** Schildkröten aufeinander sitzen.

Wird dann eine Schildkröte gezogen, die in einem solchen Stapel steckt, nimmt sie die auf ihr sitzenden Schildkröten mit. Die unteren bleiben auf dem Feld stehen.

Beispiel:

Der Spieler am Zug spielt **die neutrale Pfeilkarte** und wählt die rote der drei Schildkröten auf der letzten Position (1). Die auf ihr sitzende gelbe geht natürlich mit, die blaue unter ihr muss stehen bleiben (2).

Dann spielt der nächste eine **lila Karte**. Die lila Schildkröte muss **1 Feld zurück** und die auf ihr sitzende rote und gelbe auch (3).

Der nächste spielt eine **rote Karte** aus und zieht die rote Schildkröte **2 Felder nach vorne** – und die gelbe darf wieder mit (4).



Am Ende seines Zuges nimmt der Spieler **eine neue Karte vom Stapel**. Ist der Kartenstapel aufgebraucht, werden die abgelegten Karten neu gemischt, umgedreht und bilden einen neuen Stapel.

Ende des Spiels und Gewinner

Das Rennen endet, wenn die erste Schildkröte das letzte Feld erreicht hat oder darüber hinausgezogen ist. Dann deckt jeder sein Schildkrötenkärtchen auf und der Spieler, dessen Schildkröte am weitesten vorne liegt, gewinnt.

Erreichen mehrere Schildkröten im Stapel das Zielfeld, dann hat **die unterste** die Nase vorn, weil sie alle anderen getragen hat. Die Schildkröte, die direkt auf ihr sitzt, wird zweite und so weiter.

Spielvariante

Bei jüngeren Spielern kann man auch mit offenen Farben spielen. Jeder Spieler wählt sich dann die Schildkröte in seiner Lieblingsfarbe aus und legt das entsprechende Schildkrötenkärtchen offen vor sich hin.

01/0304

© 2003 by
Winning Moves Deutschland GmbH
Luegallee 99, 40545 Düsseldorf
www.winningmoves.de



Winning Moves