








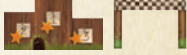


SPIELREGEL




ZIEL DES SPIELS

Die Schildkröte hat die Herausforderung des Hasen zu einer Revanche angenommen und diese Neuigkeit verbreitete sich im ganzen Land! Als das große Rennen näher rückte, waren alle Tiere schon gespannt auf diesen außergewöhnlichen Wettlauf. Wer unter den Teilnehmern wird als schnellster Läufer im Wald gefeiert werden: Hase, Schildkröte, Wolf, Lamm oder Fuchs? Setzt auf das richtige Tier und vergesst nicht: Rennen alleine nützt nicht viel. Ihr müsst auch zeitig starten!

SPIELMATERIAL


- 11 **Streckenteile**  (darunter 2 Teile, die einen Bach zeigen)
- 5 **Tierfiguren** mit farblich passenden Plastikbasen: Hase (braun), Schildkröte (grün), Wolf (schwarz), Fuchs (orange) und Lamm (blau)
- 91 Karten, darunter 81 **Rennkarten**  (18x Hase, 17x Schildkröte, 16x Wolf, 15x Fuchs, 15x Lamm), 5 **Startwette-Karten**  und 4 **Spielhilfen** 
- 1 **Startlinie** 
- 1 **Siegertreppchen** und 1 **Ziellinie** zum Zusammenbauen 
- 1 **Startspielermarker** 
- 5 **Turbo-Marker**  (1/2), die in der einfachen Variante (am Ende der Spielregel) genutzt werden

SPIELAUFBAU



- **Erste Wette:** Mischt die 5 **Startwette-Karten**  und teilt 1 an jeden Spieler aus. Behaltet eure **Startwette-Karten** während der gesamten Partie verdeckt vor euch. Spielt ihr zu zweit, erhält jeder von euch 2 **Startwette-Karten** anstatt 1. Legt übrige Karten zurück in die Schachtel, ohne sie euch anzuschauen.
- **Baut die Rennstrecke:** Legt die Startlinie auf den Tisch. Mischt die **Streckenteile** und zieht dann zufällig ein Teil nach dem anderen. Bei der Startlinie beginnend legt ihr die gezogenen Streckenteile so an, dass eine durchgehende Rennstrecke entsteht. Wenn ihr ein Teil anlegt, könnt ihr die Seite und Ausrichtung des Teils frei wählen.

Die *Streckenteile* mit Bach sind auf beiden Seiten gleich. Sobald ihr das letzte *Streckenteil* angelegt habt, stellt die Ziellinie dahinter und das Siegertreppchen daneben (wie in der Abbildung unten zu sehen).



• **Zweite Wette:** Mischt die *Rennkarten*  und teilt 7 an jeden Spieler aus. Jeder Spieler sucht sich eine Karte aus und legt sie verdeckt als weitere *Wettkarte* neben seine *Startwette-Karte*. Ihr dürft dabei dasselbe Tier wie auf eurer *Startwette-Karte* wählen. Ihr könnt euch eure *Wettkarten* jederzeit während der Partie anschauen, aber achtet darauf, dass sie keiner der anderen Spieler sieht.

Nun hat jeder von euch 6 *Rennkarten* auf der Hand und 2 verdeckte *Wettkarten* vor sich liegen (oder 3 *Wettkarten*, falls ihr zu zweit spielt). Die übrigen *Rennkarten* werden als Stapel bereitgelegt. Dieser sollte für alle gut erreichbar sein.

- Verteilt die *Spielhilfe* , so dass jeder von euch eine einsehen kann.
- Stellt die *Tierfiguren* auf die Startlinie. Wer von euch zuerst die Uhrzeit sagt, erhält den *Startspielermarker*  und beginnt die Partie.

NUN KANN DER WETTLAUF BEGINNEN!!!

Am Ende dieser Spielregel findet ihr eine Variante für jüngere Spieler. Bevor ihr diese jedoch verwendet, lest zunächst die komplette Spielregel, damit ihr den Ablauf gut versteht.

SPIELABLAUF

Ihr seid im Uhrzeigersinn am Zug und legt stets eine oder mehrere *Rennkarten* aufgedeckt in den gemeinsamen Spielbereich. Sobald eine bestimmte Anzahl an Karten in diesen Bereich gelegt wurde, wird eine Renn-Phase ausgelöst, in der sich die Tiere entlang der Rennstrecke bewegen.

Ablauf eines Spielzugs

In deinem Spielzug musst du 1 bis 4 *Rennkarten* aus deiner Hand aufgedeckt in den gemeinsamen Spielbereich legen. **Diese Karten müssen alle dasselbe Tier zeigen.**



Hinweis: Es ist erlaubt, Karten von einem Tier auszulegen, das bereits auf dem Siegereppchen steht.

Nachdem du eine oder mehrere Karten ausgelegt hast, ziehe so lange Karten vom Stapel, bis du wieder 6 *Rennkarten* hast. Falls der Stapel leer ist, mische alle abgelegten Karten und lege sie als neuen Stapel bereit.

Am Ende jedes Zugs kontrolliert ihr, ob **eine dieser beiden Bedingungen** erfüllt ist:

- ◆ Ihr habt insgesamt genau **8 Karten ausgelegt**.
- ◆ Ihr habt genau **4 Karten** ausgelegt, die **dasselbe Tier** zeigen.

Ist wenigstens eine der Bedingungen erfüllt, löst dies eine Renn-Phase aus!

Wichtig: Ihr dürft alle zusammen nicht mehr als 8 Karten oder 4 Karten desselben Tieres auslegen. So darfst du in deinem Zug zum Beispiel keine 9. Karte oder eine 5. Schildkröte-Karte auslegen.

Hast du keine Renn-Phase ausgelöst, ist nun dein linker Nachbar an der Reihe.

Die Renn-Phase

Während dieser Phase bewegt ihr die *Tierfiguren* (oder auch nicht), abhängig von den ausgelegten Karten. Ihr bewegt sie entsprechend der besonderen Renn-Regeln des jeweiligen Tieres und **immer in dieser Reihenfolge**:



$$1 \rightarrow 4 : 2$$

Falls **1 bis 4 Hase-Karten** ausgelegt wurden, rückt der Hase **2 Streckenteile** vor.

$$1 + 4 : 0$$

... außer es wurden genau **4 Hase-Karten** ausgelegt **und** der Hase liegt in Führung (auch wenn andere gleichauf sind). In diesem Fall **rückt er nicht vor, weil er ein Nickerchen hält**. Ignoriert diese Regel, falls er noch auf der Startlinie steht.



$$0 \rightarrow 3 : 1$$

Falls **0 bis 3 Schildkröte-Karten** ausgelegt wurden, rückt die Schildkröte **1 Streckenteil** vor.

$$4 : 2$$

Falls **4 Schildkröte-Karten** ausgelegt wurden, rückt die Schildkröte **2 Streckenteile** vor.



$$1 \rightarrow 2 : 1$$

Falls **1 bis 2 Wolf-Karten** ausgelegt wurden, rückt der Wolf **1 Streckenteil** vor.

$$3 \rightarrow 4 : x - 1$$

Falls **3 bis 4 Wolf-Karten** ausgelegt wurden, rückt der Wolf **so viele Streckenteile** vor, wie **Wolf-Karten ausgelegt wurden (x) minus 1**.



Unter den *Wolf-Karten* gibt es drei, die ein **Heulen** zeigen. Falls ihr mindestens eine dieser Karten ausgelegt habt, darf sich in der Renn-Phase nur der Wolf bewegen. Die anderen Tiere sind durch sein Heulen zu verängstigt und sehen sich nach einem Versteck um!

Hinweis: Das Heulen des Wolfes verängstigt die anderen Tiere auch dann, wenn er bereits auf dem Siegertreppchen steht.

$$1 \Rightarrow 4 : \underline{x}$$

Der Fuchs rückt so viele *Streckenteile* vor, wie *Fuchs-Karten* ausgelegt wurden (x).



$$1 \Rightarrow 4 : \underline{x+1}$$

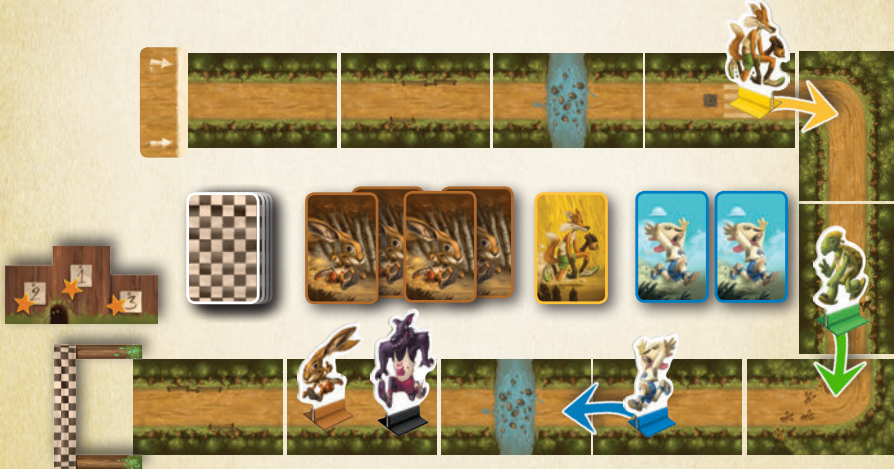
Das Lamm rückt so viele *Streckenteile* vor, wie *Lamm-Karten* ausgelegt wurden (x) plus 1.



Allerdings kann das Lamm frischem Wasser nicht widerstehen und muss **anhalten**, sobald es ein *Streckenteil* mit einem **Bach** erreicht.

Beispiel einer Renn-Phase

Es wurden 4 *Hase-Karten* ausgelegt, somit wird eine *Renn-Phase* ausgelöst.



$$1 + 4 : 0$$

$$0 : 1$$

$$0 : 0$$

$$1 : 1$$

$$2 : 3 \text{ aber } \text{river} : \text{stop} \text{ deshalb } 1$$

Sobald alle Bewegungen ausgeführt wurden, legt ihr die Karten aus dem gemeinsamen Spielbereich ab. Der Spieler mit dem *Startspielermarker* gibt ihn an seinen linken Nachbarn weiter, der dann die nächste Runde beginnt.

SPIELEND

Sobald ein Tier die Ziellinie überschreitet, stellt ihr die Figur auf **den höchsten noch verfügbaren Platz des Siegtreppchens**.

Die Partie ist zu Ende, sobald 3 Tiere auf dem Siegtreppchen stehen. Dann deckt ihr eure *Wettkarten* auf.

Abhängig vom Platz, den die Tiere erreicht haben, erhaltet ihr für eure Wetten folgende Siegpunkte:

1. Platz: 5 Punkte

2. Platz: 3 Punkte

3. Platz: 2 Punkte

Zählt eure Punkte zusammen. Wer den höchsten Punktestand erreicht hat, ist der Sieger.

Im Falle eines Unentschiedens gewinnt derjenige von euch, der auf das erfolgreichere Tier gesetzt hat. Sollte es immer noch ein Unentschieden geben, spielt noch einmal!

Beispiel einer Endwertung

1. Platz:



Yvonne:



= 3 + 5 = **8 Punkte**

2. Platz:



Patrick:



= 5 + 0 = **5 Punkte**

3. Platz:



Ebbi:



= 2 + 2 = **4 Punkte**

Einige kleine Tipps und Tricks

● Manchmal hast du mehrere Züge, bevor die Renn-Phase ausgelöst wird. In einem solchen Fall darfst du jedes Mal für ein anderes Tier *Rennkarten* auslegen, wenn du möchtest.

Beispiel: In seinem ersten Zug hat Ebbi eine Hase-Karte ausgelegt. Die anderen Spieler waren danach jeweils an der Reihe, ohne die Renn-Phase auszulösen. Ebbi entscheidet sich in seinem nächsten Zug, 2 Schildkröte-Karten auszulegen. Der nächste Spieler legt 2 weitere Schildkröte-Karten aus, wodurch die Renn-Phase ausgelöst wird. Ebbi erhält keinen dritten Zug.

● Falls der Hase auf der Strecke in Führung liegt und sich ein weiteres Tier auf dem gleichen *Streckenteil* befindet, gilt er immer noch als in Führung liegend. Falls ihr in einer solchen Situation insgesamt 4 *Hase-Karten* auslegt, macht der Hase ein Nickerchen, anstatt vorzurücken. Ignoriert diese Regel, wenn der Hase noch auf der Startlinie steht.

● Ihr dürft *Rennkarten* für Tiere spielen, die bereits auf dem Siegertreppchen stehen. Dadurch erhaltet ihr neue Karten.

● Der Effekt des Wolfsgeheuls wird auch dann ausgeführt, wenn der Wolf bereits auf dem Siegertreppchen steht.

● Manchmal kann es passieren, dass ihr die Tiere, auf die ihr gewettet habt, nicht bewegen könnt. Um dies zu verhindern, solltet ihr so oft wie möglich eure Handkarten auffrischen. Nutzt dafür jede Möglichkeit, Karten auszulegen, ohne den anderen Tieren zu helfen. Ihr könnt z. B. Karten loswerden, wenn der Wolf heult, oder *Lamm-Karten* spielen, wenn es direkt vor einem Bach steht. Durch geschicktes Auslegen könnt ihr störende Karten durch interessantere ersetzen.

Variante „Meisterschaft“

Spielt eine Serie von 3 Partien und addiert eure Punktestände! Am Ende der ersten und zweiten Partie gibt der Spieler mit dem *Startspielermarker* diesen an seinen linken Nachbarn, der dann die neue Partie beginnt. Der Spieler mit dem höchsten Punktestand am Ende der Meisterschaft wird zum Sieger und Meister erklärt. Sollte es unentschieden stehen, spielt noch einmal!

VARIANTE FÜR JUNGE HASEN UND SCHILDKRÖTEN

Spielaufbau

- Nutzt nur 13 *Rennkarten* für jedes Tier (entfernt beim Wolf die 3 Karten mit dem Geheul). Mischt sie und legt sie als Stapel bereit.
- Baut die Rennstrecke wie im normalen Spiel beschrieben auf.
- Legt jeweils einen zufälligen **Turbo-Marker** auf das 2., 4., 6., 8. und 10. *Streckenteil*.
- Teilt an jeden Spieler 5 *Rennkarten* und 1 *Startwette-Karte* aus (2 *Startwette-Karten*, wenn ihr zu zweit spielt). Schaut euch eure Karten an und legt die *Startwette-Karten* verdeckt vor euch.
- Stellt die *Tierfiguren* auf die Startlinie. Wer von euch zuerst die Uhrzeit sagt, erhält den *Startspielermarker* und beginnt die Partie.

Spielablauf

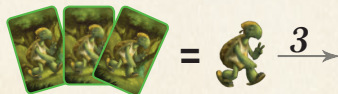
Die Spielzüge und das Auslösen der Renn-Phase sind mit dem normalen Spielablauf identisch. Sobald die Renn-Phase ausgelöst wurde (es wurden insgesamt 8 *Rennkarten* ausgelegt oder 4 identische), rückt mit den *Tierfiguren* wie folgt vor:

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn bewegt jeder von euch ein beliebiges Tier, für das in dieser Runde *Rennkarten* ausgelegt wurden.

Dies tut ihr so lange, bis alle ausgelegten Karten abgehandelt wurden.

Eine *Tierfigur* rückt **für jede ausgelegte Rennkarte mit ihrem Bild 1 Streckenteil vor. Alle Tiere bewegen sich nach dieser Regel, es gibt keine Sonderregeln.**

Beispiel:



Sobald eine *Tierfigur* ein Teil mit einem **Turbo-Marker (+2)** erreicht, der genau dieses Tier zeigt, rückt sie sofort 2 zusätzliche *Streckenteile* vorwärts.

Sobald ihr alle Bewegungen durchgeführt habt, legt die *Rennkarten* aus dem gemeinsamen Spielbereich ab. Der Spieler mit dem *Startspielermarker* gibt diesen an seinen linken Nachbarn weiter, der dann eine neue Runde beginnt.

Spielende

Falls am Ende einer Renn-Phase ein oder mehrere Tiere die Ziellinie überschritten haben, stellt sie auf das Siegertreppchen in der Reihenfolge, in der sie ins Ziel gekommen sind. Die Partie ist nun vorbei. Falls es auf dem Siegertreppchen noch leere Plätze gibt, werden sie mit den Tieren auf der Strecke aufgefüllt, die am nächsten zur Ziellinie stehen. Dabei sind Unentschieden möglich. Zählt eure Punkte wie in einer normalen Partie.