

BRUMM BRUMM

Das große Schnecken Derby



SPIELREGEL



SPIELMATERIAL

- 4 Rennschnecken
 - 4 Würfel
 - 14 Streckenteile
 - 4 Schneckenkarten
- (6 Geraden, 8 Kurven)

DAS SCHNECKENDERBY

Der Tau auf den Grashalmen glänzt noch im Morgenrot, während sich die Rennschnecken bereits an der Startlinie für das große Schneckenderby aufstellen. Die Konkurrenten werfen sich scharfe Blick zu und warten ungeduldig auf das Kommando:

Aus dem Häuschen ... fertig ... los!

Die Schnecken rasen mit einer (für Schnecken) beeindruckenden Geschwindigkeit los, starten ihre Überholmanöver und die Zuschauer fragen sich: Welche Schnecke ist die schnellste auf der Strecke?

SPIELZIEL

Wer zuerst mit seiner Schnecke die Ziellinie erreicht, gewinnt das große Schneckenderby!

VORBEREITUNG

1) Jeder Spieler wählt seine Lieblingsschnecke aus und nimmt sich die farblich passende Schneckenkarte, die er offen vor sich hinlegt, damit jeder die Farben zuordnen kann.

2) Wählt eine der drei Rennstrecken aus. Sie alle sind auf dem Beiblatt abgebildet. Nehmt die entsprechenden Streckenteile und baut gemeinsam die Strecke auf.

3) Stellt die Schnecken hinter ihre jeweilige Startlinie. Die Schnecke des jüngsten Spielers startet am weitesten vorne.

Hinweis: Achtet darauf, dass oben auf dem Schneckenhaus eine durchgezogene schwarze Linie zu sehen ist.



4) Legt die vier Würfel neben der Strecke bereit. Dies ist der **Würfelvorrat**.

Die Schnecken sind startklar für das große Derby – **los geht's!**



SPIELABLAUF

Das Rennen verläuft über mehrere Spielrunden. In jeder Spielrunde sind alle Spieler einmal am Zug. Die Spielreihenfolge wird anhand der momentanen Schneckenplatzierung ermittelt. Der erstplatzierte Spieler würfelt und bewegt seine Schnecke zuerst, anschließend würfelt und bewegt der Zweitplatzierte seine Schnecke usw. Wenn alle Spieler ihre Schnecke je einmal bewegt haben, beginnt eine neue Spielrunde.

Ist ein Spieler an der Reihe, führt er immer die folgenden zwei Aktionen durch:

1. Würfel werfen und einen behalten

Der Spieler wirft eine Anzahl Würfel entsprechend seiner Schneckenplatzierung.

Beispiel: Der Erstplatzierte darf 1 Würfel werfen, der Drittplatzierte 3 Würfel.

Dann sucht sich der Spieler genau 1 der Würfel aus, den er behalten möchte. Die anderen legt er in den Würfelvorrat zurück. Die Augenzahl bestimmt, wie weit sich die Schnecke des Spielers im nächsten Schritt bewegen darf.

(Hinweis: Wer nur 1 Würfel werfen darf, muss natürlich diesen auswählen und behalten.)

Beispiel: Michis Schnecke ist an dritter Position. Er würfelt

mit drei Würfeln eine 3, eine 5 und eine 1. Er entscheidet sich, die 3 zu behalten und legt die anderen beiden Würfel zurück in den Würfelvorrat.

2. Schnecke bewegen

Für die Schneckenbewegung gelten folgende Regeln:

- Der Spieler darf nur 1 Finger nutzen. Mit diesem schiebt er die Schnecke an der Schwanzspitze voran.
- Wird eine Schnecke bewegt, dreht sich ihr Schneckenhaus. Die Augenzahl auf dem gewählten Würfel gibt dabei die Anzahl der erlaubten Umdrehungen an. Mithilfe der schwarzen Linie oben auf dem Schneckenhaus könnt ihr die Umdrehungen mitzählen. Sobald die Linie wieder durchgezogen und die Zahl der Umdrehungen erreicht ist, endet der Spielzug.

- Der Spielzug endet sofort, wenn irgendeine Schnecke die Strecke verlässt und die Tischoberfläche berührt. Setzt die Schnecken, die den Tisch berühren, dort wieder auf die Strecke, wo sie verlassen haben.

Beispiel: Michi möchte seine Schnecke gemäß seinem Würfelergebnis 3 Umdrehungen weit bewegen. Er schiebt seine Schnecke mit 1 Finger an ihrer Schwanzspitze nach vorne. Dabei drängt er die Schnecke von Corinna von der Strecke, sodass sie den Tisch berührt. Michi beendet sofort seinen Spielzug und Corinna setzt ihre Schnecke dort auf die Strecke zurück, wo sie verlassen hat.

Wenn alle Spieler ihre Schnecke je einmal bewegt haben, beginnt eine neue Spielrunde.

SPIELLENDE

Die erste Schnecke, die die Ziellinie berührt oder überquert, gewinnt das große Schnecken Derby. Die anderen spielen um die Plätze 2 und 3 weiter. Die letzte Schnecke bleibt auf der Strecke und verkriecht sich in ihr Häuschen.

EIGENE RENNSTRECKEN

Wenn die Spieler mit den Rennstrecken schon gut vertraut sind, können sie ihre eigenen Streckenverläufe bauen, solange es eine Start- und eine Ziellinie gibt (die im Falle eines Rundkurses auch identisch sein können).

Verwendet dabei als Startteil den geraden Streckenabschnitt mit der Blue-Orange-Flagge, auf dem die Startlinien für die Schnecken abgebildet sind. Legt alle ungenutzten Streckenteile in die Schachtel zurück.

TURBO-VARIANTE

Unmittelbar nach Ende der regulären Schneckenbewegung darf ein Spieler einmalig seine Schneckenkarte einsetzen, um den Turbo zu zünden. Dazu dreht er seine Schneckenkarte um und führt sofort einen weiteren Zug aus.

Hinweis: Jeder Spieler darf seine Schneckenkarte im gesamten Spiel nur genau ein Mal verwenden. Vergesst deshalb nicht, eure Schneckenkarte umzudrehen. Sonst kommt die Schneckenpolizei!



EIN SPIEL VON:

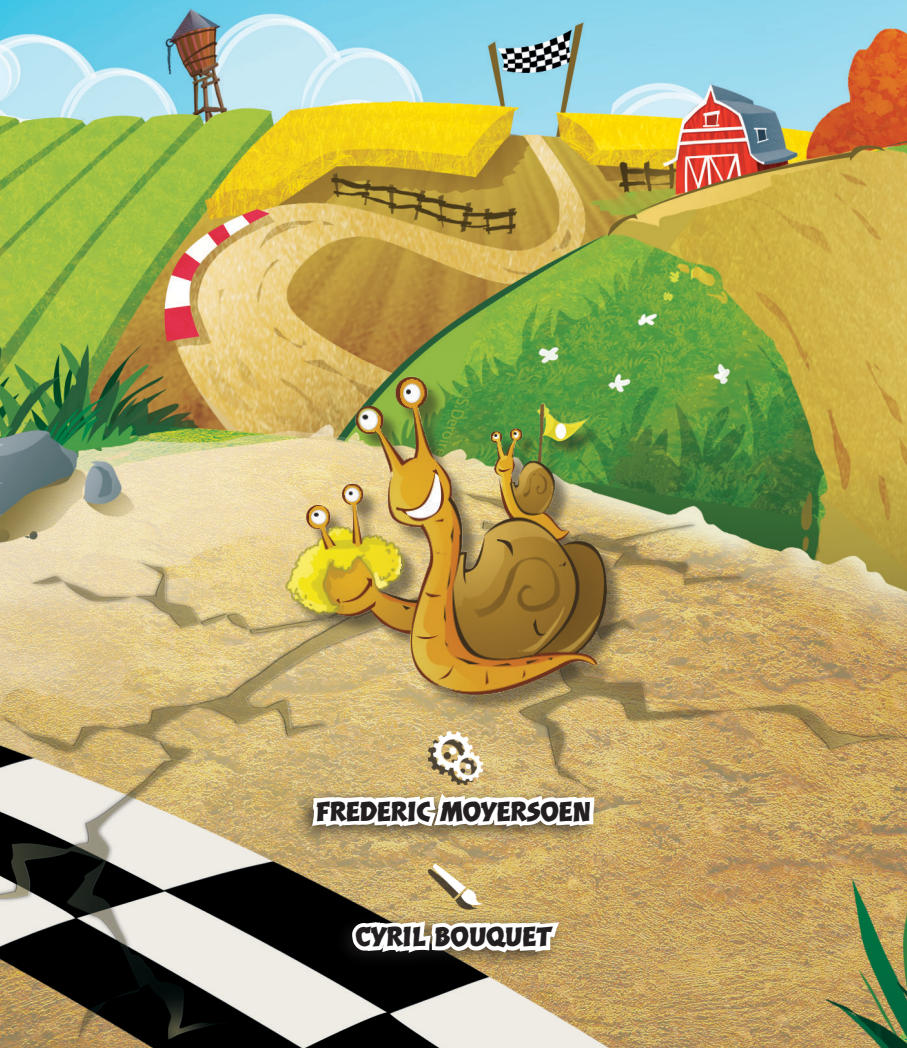


WWW.BLUEORANGEGAMES.EU

**VERTRIEB DER
DEUTSCHSPRACHIGEN
AUSGABE:**



WWW.ASMODEE.COM



FREDERIC MOYER SOEN

CYRIL BOUQUET