

Eddie, Pass auf!



SPIELREGEL

Heute soll das große Rennen stattfinden, dessen Sieger zum König der Erdmännchen gekrönt wird! Die Mannschaften flitzen los, um so schnell wie möglich den Hügel zu erreichen. Wer als Erster eines seiner Erdmännchen zum Loch in der Mitte des Hügels bringt, wird König der Savanne!

Doch oben auf dem Hügel droht eine große Gefahr: Der Adler hält sich im Gebüsch versteckt. Wenn er hervorkommt, müssen die Erdmännchen sich fix in einem Loch verstecken – und der Langsamste wird gefangen ... Wer gewinnen will, muss also gut aufpassen und schnell reagieren!

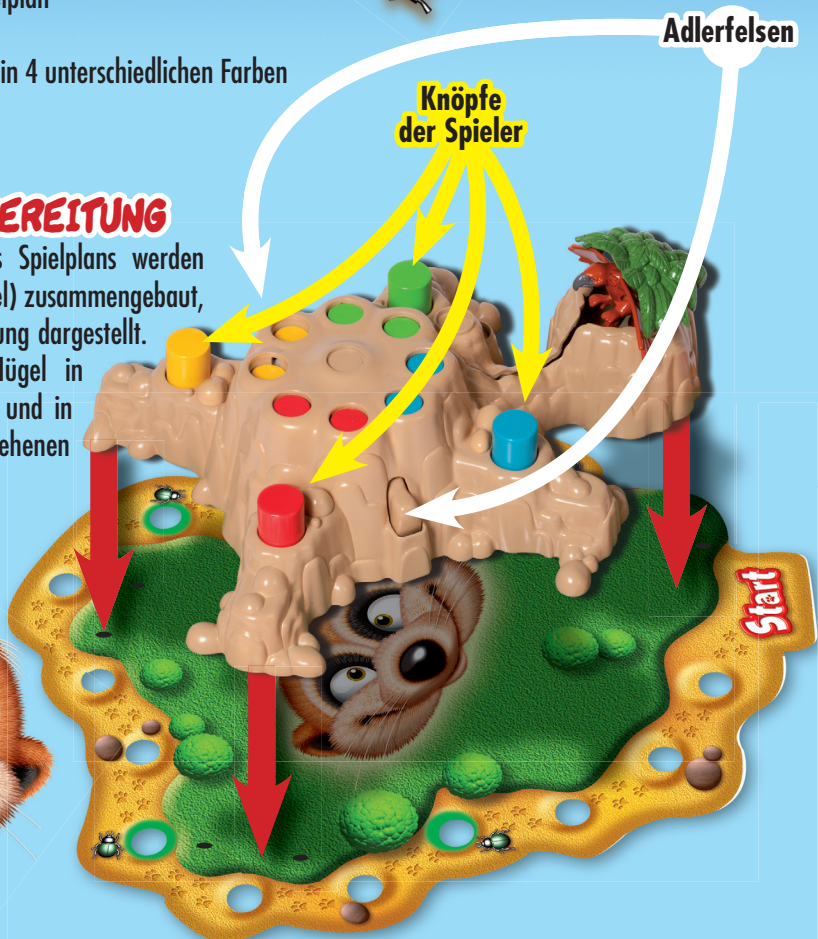


SPIELMATERIAL

- 1 dreiteiliger Spielplan
- 1 Hügel
- 12 Erdmännchen in 4 unterschiedlichen Farben
- 34 Karten
- 1 Spielanleitung

SPIELVORBEREITUNG

Die drei Teile des Spielplans werden (rund um den Hügel) zusammengebaut, wie auf der Abbildung dargestellt. Dann wird der Hügel in der Mitte platziert und in die dafür vorgesehenen Löcher gesteckt.



Jeder Spieler setzt sich vor einen der farbigen Knöpfe des Hügel, erhält die drei Erdmännchen der entsprechenden Farbe und stellt sie neben das Startfeld. Die Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan auf den Tisch gelegt.

WICHTIG: Falls weniger als vier Spieler an dem Rennen teilnehmen, werden die Materialien der nicht verwendeten Farben in die Schachtel gelegt. Zu diesem Zweck drückt ihr die Knöpfe der nicht benutzten Farben und dreht dabei die kleinen Felsen, wie auf der Abbildung zu sehen.



SPIELABLAUF

Wer den Ruf eines Erdmännchens am besten nachmachen kann, beginnt. Dieser Spieler deckt die oberste Karte des Stapels auf und befolgt die darauf angegebenen Anweisungen (siehe nächstes Kapitel). Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe. Er deckt wiederum eine Karte auf, und so weiter.

SPURENKARTEN



Wenn du eine Spurenkarte aufdeckst, ziehst du dein Erdmännchen um so viele Felder vorwärts, wie Spuren auf der Karte abgebildet sind.

Achtung: Bei deiner Bewegung werden nur leere Felder gezählt! Besetzte Felder überspringst du.

WICHTIG: Von jeder Farbe darf sich immer nur ein einziges Erdmännchen auf dem Spielplan befinden. Erst wenn dein erstes Erdmännchen auf einem Feld deiner Farbe oben auf dem Hügel angekommen ist, darfst du dein zweites Erdmännchen ins Spiel bringen.



Wenn die Erdmännchen oben auf dem Hügel ankommen, müssen sie ihre Bewegung nicht komplett zu Ende ausführen: Du stellst dein Erdmännchen dann direkt auf ein Feld deiner Farbe. Dort bleibt es bis zum Ende der Partie stehen – es sei denn, es wird vom Adler gefangen und muss zum Start zurück.

KÄFERKARTEN

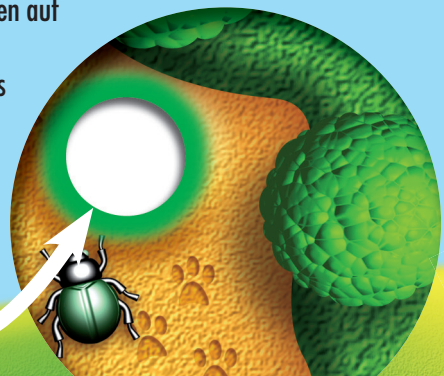


Wenn du eine Käferkarte aufdeckst, ziehst du dein Erdmännchen sofort zum nächstgelegenen, freien Käferfeld. Wenn das nächstgelegene, freie Käferfeld hinter deinem Erdmännchen liegt, musst du dorthin zurückgehen! Gibt es zwei nächstgelegene, freie Käferfelder, die beide gleich weit von deinem Erdmännchen entfernt sind, darfst du vorwärts ziehen.

Es gibt drei Fälle, in denen du dein Erdmännchen nicht bewegst:

- wenn kein Käferfeld frei ist,
- wenn dein Erdmännchen auf dem Hügel steht,
- wenn du dich bereits auf einem Käferfeld befindest.

Käferfeld



ADLERKARTEN



Wenn du eine Adlerkarte aufdeckst, ziehst du zuerst dein Erdmännchen um die angegebene Anzahl an Feldern vorwärts.

Danach legen alle Spieler ihre Hände flach auf den Tisch (nicht auf den Spielplan!). Der Spieler, der die Adlerkarte aufgedeckt hat, drückt auf den Adlerfelsen, um zu sehen, ob der Adler erwacht.

- Wenn der Adler losfliegt, müssen alle Spieler so schnell wie möglich den Knopf ihrer Farbe drücken, um sich zu verstecken.
- Die Felder der SCHNELLSTEN Spieler verschwinden samt den darauf befindlichen Erdmännchen unter der Erde: Diese Erdmännchen sind vor dem Adler geschützt. Die Felder des LANGSAMSTEN Spielers bleiben an der Oberfläche: Dieser Spieler muss entweder eines seiner Erdmännchen, das oben auf dem Hügel steht, zum Startfeld zurückstellen oder eines seiner Erdmännchen, das sich auf der Rennstrecke befindet, ein Feld rückwärts ziehen.

Achtung: Die beiden nicht-farbigen Felder am Fuße des Hügels gehören zur Rennstrecke.

- **Das Wecken des Adlers:** Der Adler erwacht nicht immer. Ob er wach wird oder weiter schläft, ist Zufall. Wenn ein Spieler auf seinen Knopf drückt, obwohl der Adler nicht erwacht ist, muss er eines seiner Erdmännchen vom Hügel zum Start zurückschicken oder auf der Rennstrecke ein Feld rückwärts ziehen

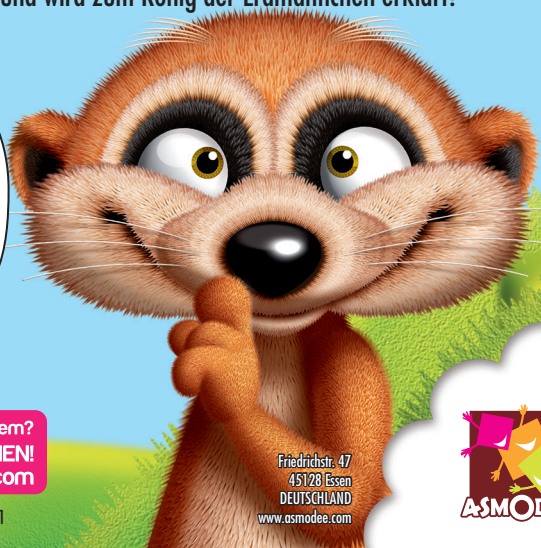
Achtung: Vergesst nicht, den Adler wieder in sein Gebüsch zurückkehren zu lassen, bevor die Partie weitergeht.

Wenn alle Karten nacheinander aufgedeckt worden sind, mischt ihr den Ablagestapel und verwendet ihn verdeckt als neuen Nachziehstapel.

ENDE DER PARTIE

Wer als Erster sein drittes Erdmännchen auf den Gipfel des Hügels geführt hat, stellt es auf das mittlere Feld. Dieser Spieler hat gewonnen und wird zum König der Erdmännchen erklärt!

Achtung: Wenn das dritte Erdmännchen eines Spielers den Gipfel des Hügels aufgrund einer Adlerkarte erreicht, muss er noch diese letzte Herausforderung bestehen – es wird nach den bekannten Regeln geprüft, ob der Adler erwacht. Verliert der Spieler, muss er sein Erdmännchen zurück zum Start schicken. Andernfalls hat er die Partie gewonnen!



Haben Sie ein Problem?
WIR HELFEN IHNEN!
www.asmodee.com

2014-1/JACT04DE/PAT001

Friedrichstr. 47
45128 Essen
DEUTSCHLAND
www.asmodee.com

