

Meine ersten  
Spiele

Dieses Spiel fördert:

- Erstes Regelverständnis
- Konzentration
- Farben

Alex Randolph

Alter  
3 bis 7

# Tempo, kleine Schnecke!

Auf die Plätze – Schnecken – los!



220343

Ravensburger

©1985/2008

Ravensburger Spielverlag

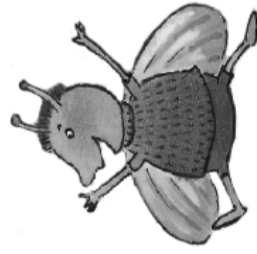
Ravensburger Spielverlag

Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG

Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)



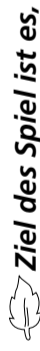
Ravensburger® Spiele Nr. 21 420 4  
Autor: Alex Randolph  
Illustration: Hans-Günther Döring  
Design: Ravensburger DE

Ein spannendes Farbwürfelspiel mit großen  
Holzschnellen für 2–6 Kinder von 3–7 Jahren.

**Inhalt:**

- 6 Holzschnecken in 6 Farben
- 2 Farbwürfel
- 1 Spielplan

Normalerweise kriechen Schnecken  
ganz langsam vorwärts. Da alle  
Schnecken fast gleich schnell sind,  
wollen unsere sechs Schnecken  
ein Rennen machen, um zu sehen,  
wer die schnellste ist. Darum:  
Auf die Plätze – Schnecken – los!



**Ziel des Spiel ist es,**  
als Erster eine der bunten Schnecken zu den  
Salatköpfen zu bringen.



**Bevor es losgeht,**  
stellt ihr die sechs Schnecken auf die farbgleichen  
Startfelder. Sie sind mit einem Blatt gekennzeichnet.

Die rote Schnecke stellt ihr auf das rote Blatt,  
die blaue Schnecke auf das blaue Blatt usw.  
Es werden immer alle sechs Schnecken aufgestellt,  
auch wenn weniger als sechs Kinder mitspielen.  
Anfangen darf der jüngste Spieler.



**Wenn du an der Reihe bist,**  
würfelst du mit beiden Farbwürfeln und rückst die  
farbgleichen Schnecken um ein Feld auf ihrer Bahn  
vor. Wenn du z.B. Gelb und Grün würfelst, musst du  
die gelbe und die grüne Schnecke um jeweils ein  
Feld weiterrücken. Wenn du mit beiden Farbwürfeln  
die gleiche Farbe gewürfelt hast, rückst du diese  
Schnecke um zwei Felder vor. Danach ist dein linker  
Nachbar an der Reihe.



**Das Spiel ist zu Ende,**  
wenn eine Schnecke auf dem bunten Zielfeld vor  
den Salatköpfen ankommt. Wer diese Schnecke ins  
Ziel bringt, hat gewonnen.



**Spielregel für zwei Gewinner:**  
Hier ist nicht nur die erste Schnecke Sieger,  
sondern auch die letzte Schnecke, die ins Ziel  
kommt. Ihr würfelt also, bis alle Schnecken auf  
ihrem Zielfeld angekommen sind.

Würfelt ihr eine Farbe, bei der die farbgleiche  
Schnecke schon auf Ihrem Zielfeld steht, lasst ihr  
diese Schnecke aus und zieht nur die Schnecke,  
die noch im Rennen ist.



**Ein Beispiel:**  
Die grüne, die gelbe und die rote Schnecke sind  
bereits im Ziel. Ein Spieler würfelt Grün und  
Blau. Jetzt wird nur die blaue Schnecke ein Feld  
vorgezogen. Wenn die letzte Schnecke vor ihrem  
Salatkopf angekommen ist, steht auch der zweite  
Sieger fest.

Herzlichen Glückwunsch!

