

SCHILD KRÖTEN RENNEN

Sei auf Zack, lauf Huckepack!

Ein spannendes Laufspiel für flinke Schildis

für 2 bis 5 Spieler ab 5 Jahren

von Reiner Knizia

Schildkröten sind nicht die flottesten Tiere, außer wenn sie hungrig sind. Dann veranstalten sie sogar Wettrennen, um an die frischen, knackigen Salatköpfe am anderen Ende der Wiese zu kommen. Doch ihre Kondition auf dem Weg dorthin lässt manchmal zu wünschen übrig! Da ist es dann ganz praktisch, sich auf den Rücken eines Artgenossen zu setzen und sich einfach Huckepack bis zum Ziel tragen zu lassen. Wer wird wohl als erster das Salatbeet erreichen?

Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 5 Schildkröten aus Holz in 5 Farben
- 5 Schildkrötenplättchen in 5 Farben
- 52 Bewegungskarten
- 1 Spielanleitung



Spielziel:

Das Ziel ist es, deine Bewegungskarten geschickt so auszuspielen, dass die Schildkröte in deiner Farbe als erstes das Salatbeet am anderen Ende der Wiese erreicht.

Spielvorbereitung:

- Legt den Spielplan in die Tischmitte und stellt alle fünf Schildkröten einzeln auf das mit Pfeilen markierte Startfeld.

- Mischt die fünf Schildkrötenplättchen mit der Schildkrötenseite nach unten und teilt an jeden Spieler ein Plättchen aus. Jeder darf sich sein Plättchen ansehen, aber nur so, dass die Mitspieler die Vorderseite nicht sehen können. Dann legt ihr das Plättchen verdeckt vor euch ab. Seid ihr weniger als 5 Spieler, kommen die übrigen Schildkrötenplättchen ungesehen zurück in die Schachtel.
- Mischt die Bewegungskarten gut und teilt an jeden Spieler 5 Karten aus, die ihr auf die Hand nehmen dürft. Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel neben dem Spielplan bereit.

Spielablauf:

- Der Jüngste von euch beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.
- Wenn du an der Reihe bist, spielst du eine deiner Handkarten aus und legst sie offen neben den Nachziehstapel. Anschließend bewegst du die Schildkröte wie angegeben:

Schildkröten in den Farben gelb, rot, lila, grün und blau:



Ziehe die Schildkröte in der abgebildeten Farbe um zwei Felder vor.



Ziehe die Schildkröte in der abgebildeten Farbe um ein Feld vor.



Ziehe die Schildkröte in der abgebildeten Farbe um ein Feld zurück. *Hinweis:* Für eine Schildkröte, die noch auf dem Startfeld steht, darf eine solche Karte nicht gespielt werden. Hast du keine anderen Bewegungskarten auf der Hand, musst du leider aussetzen!

Du musst immer die Schildkröte in der Farbe bewegen, die auf der Karte abgebildet ist, auch wenn es nicht deine eigene Schildkröte ist. Du musst auch nicht immer eine Karte ausspielen, die eine Schildkröte in deiner Farbe zeigt. Du darfst ruhig deine Mitspieler ein wenig in die Irre führen und auch mal Bluffen, indem du Schildkröten in anderen Farben ausspielst.

Schildkröten in Regenbogenfarben:



Ziehe eine Schildkröte in der Farbe deiner Wahl um ein Feld vor.



Ziehe eine Schildkröte in der Farbe deiner Wahl um ein Feld zurück.

Achtung: Das ist nur möglich, wenn die gewählte Schildkröte nicht auf dem Startfeld steht.

 Ziehe die Schildkröte, die sich an letzter Position befindetet, um ein Feld vor. Stehen mehrere Schildkröten an letzter Stelle, wählst du eine von ihnen aus.

 Ziehe die Schildkröte, die sich an letzter Position befindetet, um zwei Felder vor. Stehen mehrere Schildkröten an letzter Stelle, wählst du eine von ihnen aus.

Huckepack

Wenn du eine Schildkröte auf ein Feld ziehst, auf dem bereits eine andere Schildkröte steht, dann setzt du diese einfach auf den Rücken der dort vorhandenen. Es dürfen beliebig viele Schildkröten aufeinander sitzen, mit einer Ausnahme: Auf dem Startfeld stehen alle Schildkröten einzeln nebeneinander. Wenn eine Schildkröte bewegt wird, auf der andere Schildkröten sitzen, werden auch alle darauf sitzenden Schildkröten mitbewegt. Die unteren bleiben auf dem Feld stehen (siehe Beispiel auf Seite 4).

- Am Ende deines Zuges ziehst du eine neue Karte vom Nachziehstapel. Ist der Kartenstapel aufgebraucht, mischt ihr die Karten des Ablagestapels neu und legt sie wieder verdeckt als Nachziehstapel bereit.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn eine Schildkröte das letzte Feld im Salatbeet erreicht, oder darüber hinauszieht. Jeder von euch deckt nun sein Schildkrötenplättchen auf. Wer nun mit seiner Schildkröte auf der Laufstrecke am weitesten vorne oder im Salatbeet steht, hat gewonnen. Stehen mehrere Schildkröten an erster Stelle, gewinnt diejenige, die ganz unten liegt, weil sie alle anderen Huckepack mitgenommen hat.

Anmerkung: Es wird immer mit allen Schildkröten in allen Farben gespielt, auch wenn ihr weniger als fünf Spieler seid. Landet eine Schildkröte, die niemandem gehört, als erste im Salatbeet, zählt, wer am weitesten vorne steht.

SPIELVARIANTE

Mit jüngeren Spielern kann Schildkrötenrennen auch so gespielt werden, dass sich jeder die Schildkröte seiner Lieblingsfarbe aussucht und offen vor sich ablegt. Dann wissen alle, wer welche Schildkröte besitzt.



Beispiel:

Max ist am Zug und spielt eine Karte mit einer regenbogenfarbenen Schildkrötenkarte und einem . Er wählt die rote Schildkröte, die sich zusammen mit der gelben und blauen Schildkröte an letzter Position befindet, und setzt diese auf den Rücken der lila Schildkröte am nächsten Feld. Die gelbe Schildkröte, die auf der roten sitzt, wird einfach Huckepack mitgenommen. Die blaue Schildkröte bleibt



Danach ist Anna am Zug und spielt eine Karte mit lila Schildkröte und einem . Sie zieht somit die lila Schildkröte zusammen mit den auf ihr sitzenden Schildkröten um ein Feld zurück und auf den Rücken der blauen Schildkröte. Die grüne Schildkröte bleibt stehen.

Jetzt ist Alex an der Reihe. Er spielt eine Karte mit einer roten Schildkröte und zwei  . Er zieht die rote Schildkröte zwei Felder vor und nimmt die gelbe Huckepack mit. Die grüne Schildkröte ist von diesem Zug nicht betroffen und bleibt an ihrem Platz stehen.



Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für beiderlei Geschlecht.

Wenn du zu „Schildkrötenrennen“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, oder an info@piatnik.com

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr.
Adresse bitte aufbewahren.

Du findest uns auf 
facebook.com/PiatnikSpiele