

SPEEDY ROLL & Friends

5+ 1-4 20'

SPIELREGEL

Speedy, der Igel, veranstaltet eine Party und lädt alle seine Freunde dazu ein: die Eulen-Zwillinge, das Eichhörnchen, den Elch, den Bären und das Wildschwein. Der Tisch ist gedeckt und alles ist für das Eintreffen der Gäste vorbereitet. Aber Moment mal! Speedy hat vergessen, seine legendäre Torte aus den besten Zutaten zu backen! Doch wie kann er sein Haus unbewacht zurücklassen, um die Zutaten einzusammeln, wo doch der Fuchs bereits am Weg ist, um die Party zu ruinieren? Helft Speedy, zusammen mit seinen Freunden die Zutaten für die Torte zu sammeln, bevor der Fuchs die Party crasht!

SPIELINHALT

1 Fusselball (Igel)



1 haftendes Igelgesicht



Bringt mich am Fusselball an, dort sehe ich bestimmt toll aus!

1 Fuchs



1 Igel



8 beidseitig verwendbare Spielplanteile:



1 Start-Spielplan mit Igel

1 Spielplan mit Haus

1 Spielplan mit Fuchs

5 Spielplanteile mit Wegen



18 haftende Zutatenteile:



1 Elch-Rutsche



5 haftende Freunde:



1 Bären-Katapult



2 konturgestanzte Eulen



1 gleitendes Wildschwein



SPIELZIEL

Das Ziel dieses kooperativen Spieles ist, dass ihr alle gemeinsam sowohl mit dem Fusselball von Speedy als auch mit den speziellen Fähigkeiten seiner Freunde die Zutaten für die legendäre Torte des Igels so schnell wie möglich einsammelt und nach Hause bringt, bevor der Fuchs das Haus erreicht.



SPIELVORBEREITUNG

- Vor dem ersten Spiel müsst ihr vorsichtig alle Kartonteile aus den Stanztafeln herausdrücken. Baut danach die Elch-Rutsche behutsam wie abgebildet zusammen.
- Legt den Weg auf den Spielplanteilen entsprechend der gewählten Spielvariante aneinander:

AUFBAU FÜR EINSTEIGER

Für euer erstes Spiel legt ihr die Spielplanteile am besten folgendermaßen aneinander (ihr verwendet dafür die Spielplanteile 1, 2, 3, 4, den Spielplan mit Haus und die Seite des Spielplanteils mit dem Fuchs, die 12 Felder zeigt):

1	2	3
		4

Hinweis: Der Weg startet immer am Spielplan mit Igel und endet am Spielplan mit Haus. Der Spielplan mit Fuchs bildet den Abschluss und schließt am Spielplan mit Haus an. Die Wege auf den Spielplanteilen müssen immer zusammenpassen. In weiteren Spielen könnt ihr die Spielplanteile mit Wegen beliebig auflegen (siehe Der Igel-Weg unter FÜR NOCH MEHR SPASS).

AUFBAU FÜR FORTGESCHRITTENE

Habt ihr die Version für Einsteiger bereits gemeistert, könnt ihr euch am Aufbau für Fortgeschrittene versuchen. Beim ersten Spiel in der Fortgeschrittenen-Version legt ihr die Spielplanteile am besten folgendermaßen aneinander (ihr verwendet dafür die Spielplanteile 1*, 2*, 3*, 4*, den Spielplan mit Haus* und die Seite des Spielplanteils mit dem Fuchs, die 10 Felder zeigt):

1*	2*	3*
		4*

Setzt den Igel auf das Igel-Feld auf dem Startspielplan. Gemeinsam führt ihr den Igel den Weg entlang nach Hause. Den Fuchs setzt ihr auf das Fuchs-Feld auf dem entsprechenden Spielplanteil - er beeilt sich, das Igel-Haus vor Speedy zu erreichen!

Legt den Schachteldeckel neben den Spielplanteilen so bereit, dass ihr alle ihn gut erreichen könnt. Die haftenden Freunde legt ihr so in den Schachteldeckel, dass die haftende Seite nach oben zeigt. Die Tiere sind also nicht zu sehen.

Mischt die 18 haftenden Zutatenteile und legt sie mit der haftenden Seite nach oben in der Tischmitte bereit.

Legt den Fusselball, die Eulen, das Bären-Katapult, die Elch-Rutsche und das Wildschein ebenfalls bereit.

Wer von euch am jüngsten ist, darf beginnen und nimmt sich den Fusselball. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Hinweis: Wer bereits Profi ist, kann für noch mehr Herausforderung die Sonderregeln FÜR NOCH MEHR SPASS befolgen, die auf der letzten Seite der Spielanleitung zu finden sind.

SPIELABLAUF

Wer von euch an der Reihe ist, führt folgende Aktionen der Reihe nach aus:



1

WÄHLE EINEN FREUND!

Sammle mit dem Fusselball einen Freund ein, der dich in dieser Runde unterstützt. Dabei gehst du wie folgt vor:

- Wirf den Ball so in den Schachteldeckel, dass er vorher am Tisch aufprallt.
- Du hast so viele Versuche, bis zumindest ein Freund am Fusselball haften bleibt oder durch das Werfen auf die andere Seite umgedreht wurde.
- Ist ein Freund am Fusselball haften geblieben oder wurde auf die Vorderseite umgedreht, darfst du nicht mehr weiter werfen, um einen anderen Freund zu bekommen.



Sind mehrere Freunde am Ball haften geblieben bzw. auf die Vorderseite umgedreht worden, darfst du dir aussuchen, welcher Freund dir mit seinen speziellen Fähigkeiten in dieser Runde helfen soll und hältst das entsprechende Zubehör bereit.

Lege anschließend wieder alle Freunde mit der haftenden Seite nach oben in den Schachteldeckel und mische sie gut.

2

SAMMLE ZUTATENEILE EIN!

Speedy sucht die Zutaten für seine Torte und bittet seine Freunde um Hilfe.

Mache dir die speziellen Fähigkeiten der Freunde zunutze, die in Folge beschrieben werden, um die Zutatenteile einzusammeln. Dabei darfst du alle Zutaten einsammeln, die am Fusselball haften bleiben oder auf die Vorderseite umgedreht werden. Die eingesammelten Zutaten legst du vor dir ab.



Eulen-Zwillinge

Von oben sieht man mehr! Du siehst die Zutatenteile mit Hilfe deiner fliegenden Freunde viel besser!

Nimm die zwei konturgestanzten Eulen, je eine pro Hand, und halte den Fusselball mit ihnen fest. Stütze dich mit den Ellbogen am Tisch ab, halte den Ball über die Zutaten, und lass ihn dann los, um die Zutaten einzusammeln. Hast du den Ball verloren, bevor du die Ellbogen am Tisch hattest, ist das Einsammeln ungültig und du musst es noch einmal versuchen.



Bär

Der Bär ist stark und schwer! Er kann Speedy spielend in die Höhe werfen!

Stelle das Bären-Katapult etwa 10-15 cm entfernt von den Zutatenteilen am Tisch auf. Lege den Fusselball auf die untere Seite des Katapults und richte es in Richtung Zutatenteile aus. Schlage nun auf die leere Seite des Katapults und schleudere den Fusselball auf die Zutatenteile, um diese einzusammeln. Wenn dir das nicht gleich gelingt, darfst du es so lange versuchen, bis du Zutatenteile einsammeln konntest.





Eichhörnchen

Das kleine Eichhörnchen ist flink und geschickt und kann auch Zutaten einsammeln, die weiter oben zu finden sind!

Nimm dir 4 beliebige Zutaten und lasse sie - eine nach der anderen - aus einer Höhe von 10-15 cm möglichst so auf den Fusselball fallen, dass sie daran haften bleiben. Die Teile, die nicht haften bleiben, sondern am Tisch landen, dürfen nicht für den Zug verwendet werden und kommen wieder zurück zu den anderen ausliegenden Teilen.



Elch

Es macht so viel Spaß, am Geweih des Elchs hochzuklettern und seinen Rücken entlang den Zutaten entgegen zu rutschen!

Stelle die Elch-Rutsche etwa 10-15 cm entfernt von den Zutatenteilen am Tisch auf. Nimm den Fusselball und lass ihn daran hinunterrollen, um so die Zutaten einzusammeln.



Wildschwein

Das Wildschwein verschafft euch Zeit und stößt den Fuchs vom Weg!

Rolle den Fusselball mit der Hand über die Zutatenteile. Hast du zumindest 1 Haselnuss eingesammelt, darfst du die Hilfe des Wildschweins in Anspruch nehmen! Konntest du keine Haselnuss einsammeln, ist dein Zug vorbei und du darfst weder das Wildschwein noch den Igel bewegen.

Alle eingesammelten Haselnuss-Teile kommen mit der haftenden Seite nach oben wieder zurück zu den anderen ausliegenden Teilen. Konntest du außer Haselnüssen auch noch Getreide oder Erdbeeren einsammeln, darfst du diese Teile für deinen Zug behalten.

Nimm nun das Wildschwein und stelle es auf das Haus am entsprechenden Spielplan und merke dir, auf welchem Feld der Fuchs steht. Schnippe nun das Wildschwein mit deinem Finger in Richtung Fuchs, um ihn von dem Feld, auf dem er steht, zu stoßen oder ihn so zu treffen, dass er umfällt. Gelingt dir das, muss der Fuchs um ein Feld rückwärts ziehen. Außerdem darf der Fuchs in dieser Runde kein Feld mehr vorwärts ziehen.

Hast du den Fuchs verfehlt oder nur ganz leicht getroffen, sodass er das Feld, auf dem er gestanden ist, noch berührt, passiert nichts, und der Fuchs darf am Ende deines Zuges wie gewohnt ein Feld vorwärts ziehen (siehe 4. *Bewege den Fuchs!*).



1

Beispiel 1: Der Fuchs wurde erfolgreich von dem Feld (12), auf dem er gestanden ist, gestoßen. Also muss er um ein Feld rückwärts (11) gezogen werden. Der Fuchs darf in dieser Runde nicht mehr vorwärts ziehen.



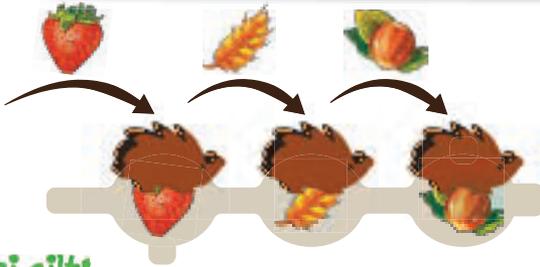
2

Beispiel 2: Oje, der Fuchs wurde nicht vom Wildschwein getroffen! Er darf auf dem aktuellen Feld (11) stehen bleiben und am Ende der Runde wie gewohnt ein Feld vorwärts (12) ziehen.

3

BEWEGE DEN IGEL!

Für jedes eingesammelte Zutatenteil darfst du den Igel um ein angrenzendes Feld, das die entsprechende Zutat zeigt, vorwärts ziehen.



Dabei gilt:

- Du musst immer dem Weg folgen und darfst keine Felder überspringen, wenn du die entsprechende Zutat nicht eingesammelt hast.
- Du darfst alle, oder nach Bedarf auch nur einige der eingesammelten Zutatenteile in deinem Zug verwenden. Dabei darfst du jeden Zutatenteil nur einmal einsetzen. Übrig gebliebene Zutatenteile darfst du nicht für deinen nächsten Zug aufheben.
- Lege die eingesammelten Zutatenteile mit dem Bild nach oben vor dir ab.

Hinweis: Denke daran, dass du dem Wildschwein – wenn es dein Freund ist – zuerst alle Haselnüsse geben musst, bevor du den Igel mit den übrigen Zutaten ziehen darfst.

Du darfst den Igel nicht bewegen, wenn:

- du mit dem Fusselball 5 oder mehr Zutatenteile eingesammelt hast, ODER
- du keine passende Zutat eingesammelt hast, um den Igel bewegen zu können, ODER
- du keine Zutatenteile einsammeln konntest, ODER
- du dich dazu entschieden hast, den Igel in diesem Zug nicht zu bewegen, weil du lieber auf den nächsten Zug warten möchtest, um Zutatenteile einsammeln zu können, die du z.B. für eine Abkürzung benötigst (siehe Abkürzungen).

4

BEWEGE DEN FUCHS!



Der Fuchs ist nicht zur Party eingeladen. Deshalb plant er, in Speedys Haus einzubrechen und die Party zu ruinieren, während Speedy und seine Freunde auf der Suche nach den Zutaten für die Torte sind. Du ziehst den Fuchs jedes Mal um ein Feld vorwärts in Richtung Haus, nachdem dein Zug mit dem Igel beendet ist.

Hinweis: Wurde der Fuchs vom Wildschwein vom Feld gestoßen, darf er in diesem Zug nicht vorwärts ziehen.

5

LEGE DIE ZUTATENTEILE ZUR SEITE!

Alle eingesammelten Zutatenteile werden mit dem Bild nach oben zur Seite gelegt. Sobald 4 oder mehr Teile dieselbe Zutat zeigen, werden alle Zutatenteile wieder gemischt und mit der haftenden Seite nach oben in der Tischmitte bereitgelegt.



SPIELENDE

Sobald ihr den Igel gemeinsam wieder zurück ins Haus gebracht habt, habt ihr gewonnen!

Ist der Fuchs schneller, und erreicht das Haus vor dem Igel, hat leider der Fuchs gewonnen.

Hinweis: Speedys Haus darf mit jedem beliebigen Zutatenteil betreten werden.

ABKÜRZUNGEN

Manche Tiere des Waldes sind bereit, Speedy Abkürzungen zu zeigen, allerdings nicht ohne Gegenleistung! Für ihre Hilfe möchten sie mit ihrer Lieblingsspeise entlohnt werden.

Auf den Spielplanteilen für Fortgeschrittene sind Abkürzungen eingezeichnet, durch die Speedy schneller am Weg vorankommt. Landest du mit dem Igel auf einem Feld, das die Möglichkeit einer Abkürzung anzeigt, darfst du wählen, ob du die Abkürzung mit Hilfe der Tiere des Waldes nutzen möchtest, oder am Weg ganz normal mit den Zutatenteilen vorwärts ziehst. Damit dir ein Waldtier hilft und du die Abkürzung nutzen darfst, musst du ihm genau die Menge und Art von Zutatenteilen geben, die es verlangt.

Beispiel: Der Igel steht auf dem Feld mit der Haselnuss. In deinem Zug konntest du 2 Getreide, 1 Haselnuss und 1 Erdbeere einsammeln. Du hast nun zwei Möglichkeiten, den Igel zu bewegen:



1

1. Du verwendest die Erdbeere, die Haselnuss und ein Getreide und ziehst den Igel am normalen Weg auf das Feld mit dem Getreide. Lege danach alle Zutatenteile (zusammen mit dem ungenutzten Getreide-Teil) zur Seite.



2

2. Du nimmst die Hilfe des Maulwurfs in Anspruch: Für die beiden Getreide darfst du die Abkürzung nutzen und ziehst den Igel auf die andere Seite des Spielplanteiles. Lege danach alle Zutatenteile (auch die ungenutzten) zur Seite.

FÜR NOCH MEHR SPASS

Habt ihr schon viel Übung, freut ihr euch vielleicht über Varianten, die das Spiel noch herausfordernder und spannender machen! Versucht es doch einmal mit folgenden Anpassungen:

DER IGEL-WEG

Legt mehr Spielplanteile mit Wegen aneinander, um die Strecke für Speedy länger zu machen. Ihr könnt auch die Seiten der Spielplanteile miteinander kombinieren, indem ihr manche auf der Seite für Einsteiger lasst und andere auf die Fortgeschrittenen-Seite umdreht. Je länger der Weg ist, den ihr für Speedy auslegt, desto größer die Herausforderung, das Haus rechtzeitig vor dem Fuchs zu erreichen.

FLOTTER FUCHS

Lasst den Fuchs von einem beliebigen Feld auf dem Spielplan mit Fuchs starten. Je näher am Haus der Fuchs startet, desto herausfordernder ist es für Speedy, das Haus vor dem Fuchs zu erreichen.

CREDITS

Game designer: Urtis Šulinskis

Illustrators: Irina Pechenkina,

Project manager: Anastasia Ermakova

Special thanks to Alexander Peshkov
and Ekaterina Pluzhnikova.

Art director: Anastasia Durova
Layout: Julia Tretyakova



Game published by Lifestyle Boardgames Ltd. © 2021 All rights reserved. 7-6 2nd Fil'yovskaya street, 1st floor, office III, room 6A, Moscow 121096, Russia. Tel.: +7 495 510 0539, www.lifestyle-boardgames.com, mail@lifestyleltd.ru

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

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



piatnik.com