

Fangen

Nur einer bleibt übrig!

Ravensburger® Spiele Nr. 00 425 6

Autor: Oded Berman

Grallsche Gestaltung: Wolfgang de Haën/
Grallsches Atelier Otto Maler Verlag

Ein Spiel für 2–4 Spieler ab 5 Jahren

Inhalt: 4 Spielfiguren mit Aufstellfüßen
24 Kartonscheiben



Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die Figuren der anderen Spieler im Spielverlauf einzuholen oder zu überholen. Eingeholte oder überholte Spielfiguren scheiden aus. Wer als letzter übrigbleibt, ist Gewinner.

Vorbereitung

Vor der ersten Spielrunde werden die Spielfiguren und die runden Kartonscheiben vorsichtig aus den Stanztafeln herausgelöst. Die Figuren werden in die transparenten Aufstellfüße gesteckt.

Jeder Mitspieler wählt seine Farbe (Figur und Kartonscheiben).

Vor Spielbeginn werden die Kartonscheiben mit der beschrifteten Seite (Ziffern und „Stop“) nach unten auf den Tisch gelegt, so daß die farbigen Seiten mit den Pflastersteinen oben liegen.

Die Bedeutung der Anweisungen auf den Spielscheiben



Man muß auf der Scheibe, auf der man gerade steht, stehenbleiben. Ist man das nächste Mal an der Reihe, wird man von der ersten Zugmöglichkeit Gebrauch machen, also einfach eine Scheibe weiterziehen, ohne diese vorher umzudrehen.

1

Man zieht eine Scheibe weiter und tauscht dann die Position von zwei beliebigen Scheiben in der Kreisbahn, ohne vorher die Anweisungen dieser beiden Scheiben zu lesen. Scheiben, auf denen eine Spielfigur steht, dürfen nicht bewegt werden.

2

Man zieht zwei Scheiben weiter.

3

Man zieht drei Scheiben weiter.

Achtung:

Spielen nur 2 Personen oder sind nur noch 2 Personen übrig, dann muß der Spieler, der eine „3“ als Anweisung zu befolgen hat, außerdem eine beliebige Scheibe aus der Kreisbahn entfernen, nachdem er seine Figur gezogen hat. Es dürfen natürlich nur Scheiben entfernt werden, die nicht von einer Figur besetzt sind.

Wichtig ist, daß die Scheiben immer **verdeckt** an ihren Platz zurückgelegt werden, nachdem man die Anweisung gelesen hat.

Holt ein Spieler eine andere Figur ein oder überholt er sie, dann scheidet diese Figur aus, sie wird aus dem Spiel

Es sind immer nur so viele Farben wie Mitspieler pro Spielrunde beteiligt.

Beispiel

Bei 4 Mitspielern kommen alle Figuren und alle Kartonscheiben ins Spiel. Bei 2 und 3 Mitspielern wird nur mit den Figuren und Kartonscheiben der gewählten Farben gespielt.

Die Kartonscheiben werden verdeckt auf dem Tisch gemischt und zu einer kreisrunden Laufbahn ausgelegt. Eine bestimmte Reihenfolge der Farben gibt es hierbei nicht.

Dann stellen die Spieler ihre Figuren so auf die Scheiben, daß zwischen ihnen gleichgroße Abstände bestehen. Und schon geht's los!

Spielregel

Der kleinste Mitspieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Jedes Mal, wenn man an der Reihe ist, kann man sich zwischen zwei Möglichkeiten entscheiden, nach denen man seine Figur **im Uhrzeigersinn** auf der Kreisbahn zieht.

1. Möglichkeit: Man stellt seine Spielfigur auf die nächste Scheibe. Man rückt also 1 Feld vor.

2. Möglichkeit: Man dreht die nächste Scheibe vor der eigenen Figur um, so daß alle Spieler lesen können, was auf ihr geschrieben steht. Dann wird die Scheibe verdeckt an ihren Platz zurückgelegt und man zieht entsprechend der Anweisung.

genommen. Ebenfalls werden dann alle Scheiben der gleichen Farbe aus der Kreisbahn genommen. Ist eine von den Scheiben noch durch eine andere Figur besetzt, wird sie entfernt, sobald sie freigeworden ist. Die übrigen Spieler spielen weiter.

Beispiel

Die blaue Figur wird von der gelben eingeholt. Dann werden die blaue Figur und alle blauen Scheiben aus der Kreisbahn genommen und in die Schachtel zurückgelegt.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler übriggeblieben ist. Dieser Spieler ist der Gewinner.

Zum Schluß noch ein Tip:

Je besser man aufpaßt und sich die Lage der Scheiben merkt, desto größer sind die Aussichten, eine Spielrunde zu gewinnen.

Hinweis

Dieses Spiel ist von 1982 – 1985 unter dem Titel „fang mich! . . . wenn du kannst“ von der Firma Spear vertrieben worden.

