

Känguruh

Ein neues, spannendes und besonders lustiges Würfelspiel für 2 - 6 Personen von 6 - 99 Jahren von ALEX RANDOLPH.

Ravensburger Spiele Nr. 601 5 415 5

Inhalt: 1 Spielplan
je 1 Holzstein in 6 Farben
21 Preiskarten
3 Würfel

Bei diesem neuen Familienspiel geht es in einem schnellen und lustigen Wettrennen darum, Preiskarten mit verschiedenen Punktwerten zu gewinnen. Bei jedem Zug muß man sich entscheiden, ob man mit einem, zwei oder drei Würfeln spielt; doch die Summe der geworfenen Augenzahlen darf nicht über sieben hinausgehen, sonst ...! Doch nicht nur Würfeln bringt den eigenen Stein vorwärts, man kann sich auch von den anderen mittragen lassen. Ein ideales Familienspiel, das alles vereint: Spannung, Risiko, Taktik und Würfelglück. Jede Spielrunde begeistert und macht Spaß.

Spielbeginn

Jeder Spieler erhält einen Spielstein. Die 21 Preiskarten werden gut gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Das oberste Kärtchen wird nun aufgedeckt und in die Mitte des Spielplans gelegt. Es wird reihum mit einem Würfel gewürfelt. Wer zuerst eine 6 würfelt, fängt an. Das Spiel beginnt immer auf dem grünen Startfeld, das auch die Laufrichtung angibt.

Würfeln

Bei **Jedem** Zug hat der Spieler die Möglichkeit, mit 1 oder 2 oder 3 Würfeln zu spielen. Die Würfel werden einzeln geworfen. Die Summe aller Würfel darf aber über 7 nicht hinausgehen.

Wenn nur **1 Würfel** geworfen wird, bewegt der Spieler seinen Stein entsprechend der Augenzahl des Würfels vorwärts.

Bei **2 Würfeln** wird die Summe der Augen beider Würfel verdoppelt, vorausgesetzt, diese Summe ist nicht größer als 7. Beispiel: ein Spieler würfelt mit 2 Würfeln die Summe 5, so darf er mit seinem Stein $2 \times 5 = 10$ Felder vorwärtsrücken.

Bei **3 Würfeln** wird die Summe der Augen der 3 Würfel verdreifacht, sie darf aber auch hier nicht über 7 hinausgehen. Beispiel: wenn ein Spieler mit 3 Würfeln die Summe 6 erwürfelt hat, darf er seinen Stein um $3 \times 6 = 18$ Felder weitersetzen. Bei einem Wurf von 21 (Summe 7 mit drei Würfeln) macht der Spieler eine volle Runde auf der Spielbahn, da die Anzahl der Spielfelder 21 beträgt.

Auf diese Weise ist es zwar möglich, mit seinem Stein sehr schnell voranzukommen, aber der Spieler muß auch ein **Risiko** tragen: wenn die Summe der gewürfelten Augen über 7 hinausgeht, muß der Spieler seinen Stein aus dem Feld nehmen. Er ist damit in dieser Runde aus dem Rennen geworfen. Der Spieler hat dann die Möglichkeit, in der nächsten Runde, wenn er wieder an der Reihe ist, beim grünen Startfeld zu beginnen.

Wichtig: Die Würfel werden hintereinander geworfen, damit der Spieler seine Chancen zwischen den Würfeln, zwar eine hohe Summe zu werfen aber nicht über 7 hinauszukommen, abschätzen kann.

Mittragen

Wenn ein Spieler mit seinem Stein auf einem Feld ankommt, das schon besetzt ist, wird sein Stein auf den anderen gelegt. Dies bedeutet, daß der Spieler des unteren Steines, wenn er an die Reihe kommt, den oberen Stein mittragen muß. Darüber hinaus hat der Spieler des oberen Steines das Recht, dem Spieler des unteren Steines anzugeben, wieviele Würfel er werfen muß! Geht die Summe über 7 hinaus, müssen **beide** Spieler aus dem Rennen. Jeder Spieler darf, wenn er wieder an der Reihe ist, das Spiel bei grünem Startfeld neu beginnen.

Während des Spielverlaufs können 3, 4 oder mehr Steine übereinander gestapelt werden. Der Spieler des obersten Steines hat dann das Recht, allen Spielern der unteren Steine anzugeben, wieviele Würfel sie jeweils werfen müssen. Entscheidend ist, sobald man an der Reihe ist, in welcher Position sich der eigene Stein befindet.

Wenn der Stein zuunterst liegt, muß er den ganzen Stapel tragen – wenn er dazwischen liegt, bleiben die unteren Steine liegen, und er muß nur den (oder die) Stein(e) tragen, die über ihm liegen; wenn der Stein oben liegt, wird er vom Stapel genommen und allein weitergesetzt.

Auf diese Weise wird jeder Stapel innerhalb einer Spielrunde aufgelöst, und der oberste Stein kann nicht länger als eine Runde getragen werden, mit einer Ausnahme: wenn der Spieler des obersten Steines an der Reihe ist und 21 erreicht (Summe 7 mit drei Würfeln), dann macht er mit seinem Stein eine volle Runde und landet wieder auf dem Stapel, den er gerade verlassen hat.

Preiskarten

Eine Preiskarte ist immer dann gewonnen, wenn ein Spieler das rote Zielfeld erreicht oder überquert. Wenn ein Stapel von 2, 3 oder mehr Steinen das Zielfeld erreicht oder passiert, erhält **nur** der Spieler des obersten Steins die Preiskarte.

Sobald eine Karte gewonnen wurde, muß die nächste Karte aufgedeckt und in die Mitte des Spielplanes gelegt werden.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn alle Preiskarten ausgespielt worden sind. Jeder Spieler zählt die Punkte seiner gewonnenen Preiskarten zusammen. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte einsammeln konnte.

Sonderregel für 2 oder 3 Spieler

Wenn 2 oder 3 Spieler teilnehmen, erhält jeder Spieler zwei Steine, für die getrennt gewürfelt wird. Nach dem ersten Würfel muß der Spieler angeben, für welche seiner beiden Figuren der Wurf gelten soll. Ist der Stein bewegt worden, würfelt er anschließend für seinen zweiten Stein.

Bei 2 Spielern hat gewonnen, wer zuerst 35 (oder mehr) Punkte erreicht hat.

Taktik im Spiel

Da die Preiskarten Punkte zwischen 1 und 7 – von jedem Wert gibt es drei Karten – haben, ist es günstig, auf die höherwertigen Preiskarten abzu zielen. Es ist deshalb empfehlenswert, das Zielfeld nicht zu erreichen, wenn eine punktniedrige Karte auf liegt, sondern zu warten, bis ein Mitspieler diese Karte bekommt, in der Hoffnung, daß man mit der nächsten Karte einen höheren Wert gewinnt. Dies ist ein wichtiger taktischer Grundsatz, denn nicht die Zahl der gewonnenen Preiskarten bringt den Sieg, sondern Gewinner ist, wer die meisten Punkte erzielt hat.

© 1974 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg

