

Looping

Wer hat am längsten Spaß im Freizeitpark?

® Ravensburger

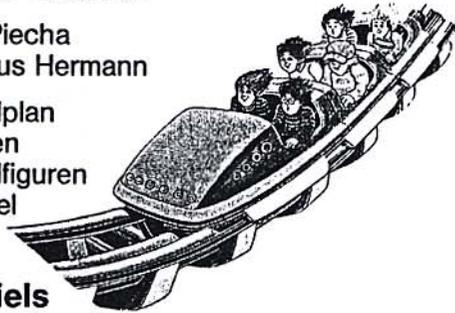
Looping

Ravensburger Spiele® Nr. 21 010 7

Ein spannendes Würfelspiel für 2 bis 6 Kinder
zwischen 6 und 12 Jahren

Autor: Ralf P. Piecha
Illustration: Klaus Hermann

Inhalt: 1 Spielplan
24 Karten
6 Spielfiguren
1 Würfel



Ziel des Spiels

Ziel ist es, sich möglichst lange im Freizeitpark zu vergnügen. Wer am längsten für den Weg durch all die Attraktionen braucht und den Freizeitpark als letzter verläßt, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

Der Spielplan wird so hingelegt, daß alle Mitspieler ihn gut erreichen können. Dann wählt sich jeder eine

Spielfigur aus und stellt diese **mit der offenen Seite nach unten** auf das Startfeld mit dem Pfeil am Eingang des Freizeitparks.

Nun müßt ihr die Karten nach den Farben der Luftballons auf der Rückseite ordnen, die einzelnen Stapel kurz durchmischen und verdeckt auf die farblich passenden Kartenfelder auf dem Plan legen. Alle Karten mit einem roten Luftballon kommen also auf das rote Kartenfeld usw.

Und schon könnt ihr euch ins Vergnügen stürzen!

Spielregel

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch die niedrigste Zahl würfelt, darf das Spiel beginnen.

Ihr müßt eure Figur um die gewürfelte Augenzahl vorwärtsziehen. Dann dürft ihr euch eine Karte von dem Stapel nehmen, bei dem die Farbe des Luftballons und die Ziffer mit der Farbe und der Ziffer des erreichten Feldes übereinstimmen. Wenn also jemand auf ein **gelbes Feld** mit der Ziffer **1** kommt, nimmt er sich eine Karte mit einem **gelben Luftballon** und der Ziffer **1**.

Kommt jemand auf das Feld, das alle vier Farben und alle vier Ziffern zeigt, so hat er die Wahl, von welchem Stapel er sich eine Karte nehmen möchte.

Kommt man auf eines der blauen Felder ohne Ziffer, darf man sich keine Karte nehmen.

Liegen auf dem Plan von einer Sorte keine Karten mehr, so hat der Spieler leider Pech gehabt und geht leer aus. In diesem Fall darf man sich nicht als Ersatz eine beliebige Karte nehmen.

Die Karten sind sehr wichtig in diesem Spiel, denn sie dienen euch als „Bremse“. Mit ihnen könnt ihr das Vorrücken eurer Figur verlangsamen, um so länger im Freizeitpark zu bleiben.

Am besten sammelt ihr zunächst also einige Karten und haltet diese verdeckt in der Hand, daß eure Mitspieler nicht sehen können, welche Karten ihr habt.

Die Symbole auf den Vorderseiten der Karten haben folgende Bedeutung:

-5

Statt zu würfeln, darfst du **fünf** Felder zurückgehen. Du würfelst also in dieser Runde nicht, sondern spielst diese Karte aus, setzt deine Figur um fünf Felder zurück und gibst den Würfel an deinen linken Nachbarn weiter.

-10

Statt zu würfeln, darfst du **zehn** Felder zurückgehen. Auch bei diesem Symbol würfelst du in dieser Runde nicht, sondern spielst die Karte aus, setzt deine Figur dann zehn Felder zurück und gibst den Würfel an deinen linken Nachbarn weiter.



Dein Würfelergebnis zählt rückwärts: Du spielst also **erst** diese Karte aus, würfelst **dann** und ziehst danach um die gewürfelte Augenzahl zurück.



Das, was du soeben gewürfelt hast, ist ungültig. Diese Karte kannst du **nach** dem Würfeln ausspielen, wenn du z. B. eine hohe Augenzahl gewürfelt hast. Du bleibst dann einfach stehen, und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Wenn du diese Karte ausspielst, **statt zu würfeln**, dann müssen alle anderen Mitspieler einmal würfeln und ihre Figuren um die gewürfelte Augenzahl vorwärtsziehen. Sie dürfen hierbei keine Karten einsetzen, sondern **müssen würfeln und ziehen**. Deine eigene Figur bleibt in dieser Runde stehen, und es geht normal bei deinem linken Nachbarn weiter.

Jetzt gibt es noch vier wichtige Punkte zu beachten:

1. Beim Rückwärtsziehen dürft ihr **keine** Karten aufnehmen, sondern nur beim Vorwärtsziehen!
2. Einmal ausgespielte Karten sind aus dem Spiel und werden auf einen Stapel beiseite gelegt.

3. Ihr könnt eure Figur höchstens bis zum Startfeld zurückziehen. Ihr solltet also aufpassen, daß ihr beim Rückwärtsziehen keine wertvollen Punkte verschenkt.
4. Wer keine Karten mehr hat, muß würfeln und vorwärtsziehen. Solange man Karten hat, kann man sich grundsätzlich entscheiden, ob man würfeln und ziehen oder lieber eine Karte einsetzen will.

Ende des Spiels

Wer sich am längsten im Freizeitpark vergnügen kann und **als letzter Spieler** auf dem letzten Feld des Weges ankommt, hat am meisten Spaß gehabt und darf sich als Sieger feiern lassen.

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg

