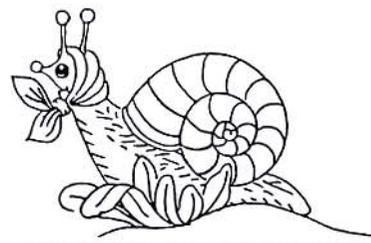


Tempo, kleine Schnecke!



Welche Schnecke macht das Rennen?

Ravensburger Spiele® Nr. 00 149 1

Autor: Alex Randolph

Design: Horst Laupheimer

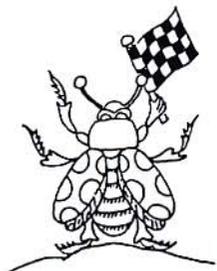
Ein spannendes Farbwürfelspiel mit großen
Holzschnecken

Für 2 – 6 Spieler von 3½ – 7 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan

6 Holzschnecken in 6 Farben

2 Farbwürfel



Bei Schnecken ist es schicklich, sich
möglichst langsam fortzubewegen. Da alle
Schnecken fast gleich langsam oder gleich
schnell sind, haben sich unsere sechs
Schnecken zu einem Schneckenrennen
entschlossen um ihre Kräfte zu messen.
Darum ...

Auf die Plätze - Schnecken - los!

Ziel des Spiels:

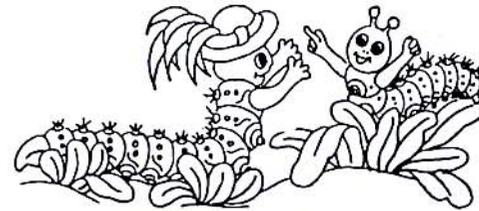
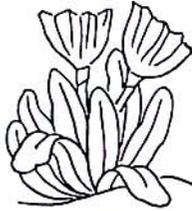
Ein Spiel bei dem nicht nur die erste
Schnecke, sondern auch die letzte
Schnecke gewinnen kann.

Vorbereitung:

Die sechs Schnecken werden vor Beginn
des Spiels auf ihre farbgleichen Startfelder
gestellt, die mit einem Pfeil gekennzeichnet
sind: die rote Schnecke auf den roten
Pfeil, die blaue Schnecke auf den blauen
Pfeil usw. Auch wenn weniger als sechs
Mitspieler teilnehmen, werden **immer** alle
sechs Schnecken aufgestellt.

Spielregel 1:

Es wird ausgelost, welcher Spieler beginnt.
Manchmal hilft ein Abzählvers: Ene mene
Schneck und Du bist weg, weg bist Du
noch lange nicht - sag mir erst wie alt Du
bist. Der jüngste Spieler beginnt dann.
Die Spieler würfeln der Reihe nach mit den



zwei Farbwürfeln und rücken die Schnecken immer um **ein** Feld auf ihrer Bahn vor. Wenn z.B. grün und gelb gewürfelt wurde, **muß** der Spieler die grüne und die gelbe Schnecke um ein Feld weiterrücken. Wurde mit den beiden Farbwürfeln **eine** Farbe gewürfelt, so **muß** der Spieler die farbgleiche Schnecke um zwei Felder auf ihrer Bahn vorrücken.

Ende des Spiels:

Sieger ist der Spieler, der als Erster eine Schnecke über die rot-weiße Ziellinie bringt. Der Schwanz der Schnecke muß die Ziellinie überquert haben. Das Zielfeld ist mit einem Farbpunkt markiert, z.B. die gelbe Schnecke muß auf dem gelben Farbpunkt ankommen.

Spielregel 2:

Es wird genau wie bei der Spielregel 1 gespielt. Hier ist aber nicht nur die **erste**

Schnecke Sieger, sondern auch die **letzte** Schnecke, die ins Ziel kommt. Das ist besonders für kleinere Kinder wichtig, damit das Spiel bis zum Schluß spannend bleibt. Auch bis die **letzte** Schnecke hinter die Ziellinie gelangt, wird reihum gewürfelt. Wird mit den Farbwürfeln eine Farbe gewürfelt, bei der die farbgleiche Schnecke schon hinter der Ziellinie ist, so wird diese Farbe beim Zug ausgelassen und nur noch die im Rennen befindliche Schnecke gezogen.

Beispiel:

Die grüne, gelbe und rote Schnecke sind bereits im Ziel. Ein Spieler würfelt grün und blau, so wird nur die blaue Schnecke um **ein** Feld vorgezogen.

© 1991 Ravensburger Spieleverlag

