

HEISSE REIFEN

Klein und Groß - auf die Plätze - fertig - los!

Ein Spiel von Wolfgang Riedesser
Ravensburger Spiele® Nr. 00 250 4

Grafik: Atelier Albrecht

Würfelspiel für 2-4 Spieler von 5-10 Jahren

Inhalt: 4 Spielfiguren in 4 Farben

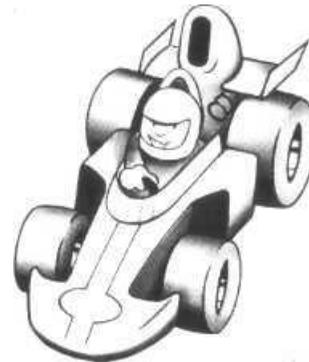
(ein Rennwagenfahrer, ein Motorradfahrer,
ein Fahrradfahrer, ein Rollschuhläufer)

4 Aufstellfüße

6 Würfel in 4 Farben

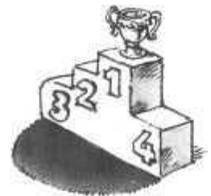
(gelb: 1-3 Punkte, rot: 1-6 Punkte,
blau: 1-3 und 1-6 Punkte, grün: 2 x 1-6 Punkte)

1 Spielplan



Ziel des Spiels

Vier Rennfahrer veranstalten ein gemeinsames Wettrennen. Sobald **ein** Rennfahrer seinen Wendepunkt erreicht hat, heißt es für **alle** kehrt. Wer als erster durchs Ziel braust, gewinnt das Rennen.



Vorbereitung

Die Spielfiguren werden in die Aufstellfüße gesteckt. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und den oder die farbgleichen Würfel. Die Spielfiguren werden auf das Startfeld gestellt, dort wo auch das Siegerpodest steht. Das Startfeld ist zugleich das Zielfeld. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Da immer der Rollschuhläufer beginnt, nachfolgend der Radfahrer, dann der Motorradfahrer und zuletzt der Rennwagenfahrer, empfiehlt es sich, die Sitzordnung dieser Reihenfolge anzupassen.

Spielregel

Der „Rollschuhläufer“ beginnt. Er würfelt mit seinem gelben Würfel und zieht seine Spielfigur um so viele Felder, wie der Würfel Augen zeigt. Anschließend würfelt der „Radfahrer“ mit seinem roten Würfel, dann der „Motorradfahrer“ mit seinen beiden blauen Würfeln und zuletzt der „Rennwagenfahrer“ mit seinen zwei grünen Würfeln. Die Würfelpunkte vom Motorradfahrer und vom Rennwagenfahrer werden jeweils zusammengezählt.

Die Wendepunkte

Auf der langen Straße befinden sich vier bunte Pfeile in schwarzen Kreisen, das sind die Wendepunkte für die Spielfiguren. Jede Spielfigur strebt ihren Wendepunkt an (der Rollschuhläufer den gelben Wendepunkt, der Radfahrer den roten Wendepunkt, usw.).

Erreicht eine Spielfigur einen Wendepunkt, der **nicht** ihrer Farbe entspricht, dann hat das keine Bedeutung. Dieses Feld ist in diesem Fall ein Feld wie jedes andere auch.

Sobald aber **eine** Spielfigur **ihren** Wendepunkt erreicht hat, bedeutet das für **alle** Spieler:

Alle Spielfiguren umdrehen und in Richtung Ziel fahren, also entgegengesetzte Fahrtrichtung einschlagen und zurück zum Ausgangsfeld (= Zielfeld) düsen.

Der Wendepunkt muß nicht mit einer passenden Würfelpunktzahl erreicht werden. Mit den überzähligen Punkten kann man gleich wieder in Richtung Ziel fahren.



Beispiel: Wer drei Felder vor seinem Wendepunkt eine Fünf würfelt, kann gleich wieder zwei Felder Richtung Ziel ziehen.

Es dürfen nie zwei Spielfiguren gemeinsam auf einem Feld stehen. Ist ein Feld durch einen Mitspieler besetzt, dann muß der nachfolgende Spieler einmal aussetzen, d. h. seine Spielfigur bleibt auf ihrem Feld stehen, bis er das nächste Mal wieder mit Würfeln an der Reihe ist.

Ende des Spiels

Wer das Ziel als erster erreicht, ist Sieger dieses Rennens und darf auf dem Siegerpodest ganz oben stehen. Der Pokal wartet schon.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Teilnehmer das Ziel erreicht haben (überzählige Würfelpunkte verfallen).

Gleiche Chancen - ungleiche Gegner

Wer sich benachteiligt fühlt, weil er glaubt, eine langsame Spielfigur bekommen zu haben, oder weil er eine schnelle Spielfigur gewählt hat, die ungerechterweise einen viel längeren Weg zurücklegen mußte, dem sei gesagt, daß die Würfelpunkte der einzelnen Spielfiguren sowie deren Wege genau ausgewogen sind, damit jeder die gleichen Chancen hat.

Tip für Eltern, Großeltern, Tanten, Onkel usw.

Es können auch kleine Kinder mitspielen, wenn der jüngste Spieler den Rollschuhläufer mit dem einfachen gelben Würfel von 1-3 Punkten bekommt.

