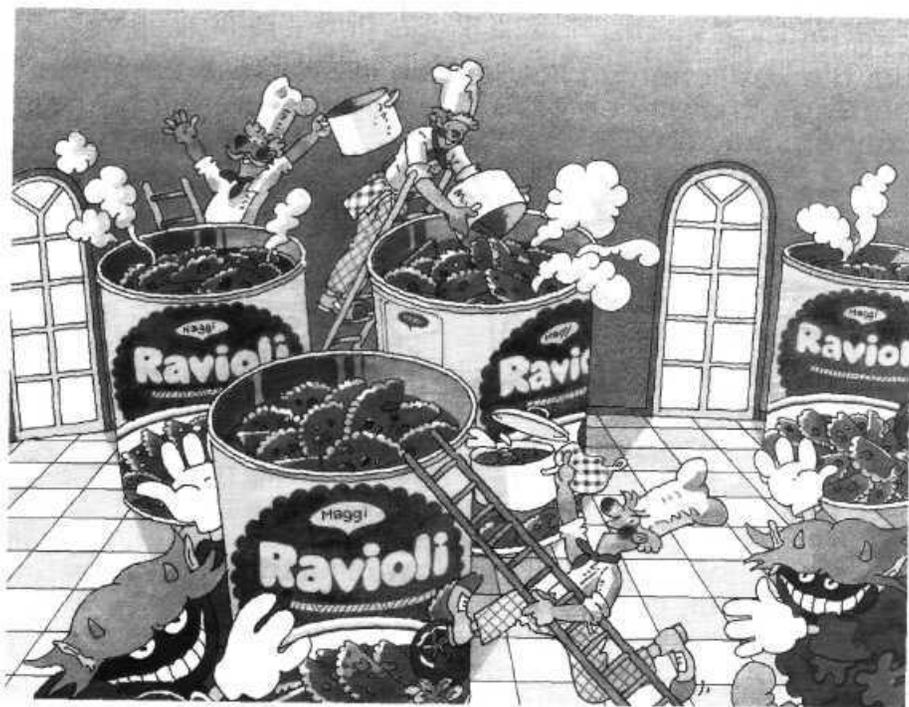


# Lauf, Ravioli, Lauf!

Die Raviolimonster gehen um



## INHALT

- 1 Spielplan
- 1 Spielregel
- 24 Ravioli-Chips
- 8 Tomatensoßen-Chips
- 3 Ravioli-Monster
- 1 roter "Koch-Würfel" (1 - 6)
- 1 schwarzer "Monster-Würfel" (1 - 3)
- 32 Kochtöpfe in 4 verschiedenen Farben
- 3 schwarze Monsterfüße

Ein turbulentes Würfelspiel für 2 - 4 flotte Ravioliköche und gefräßige Raviolimonster von 6 - 99 Jahren.

In der Ravioliküche zaubern 2 - 4 fleißige Köche und bereiten in ihren riesigen Kochtöpfen Ravioli und die dazugehörige Tomatensauce zu.

Es duftet herrlich.

Um die köstlichen Ravioli jedoch in die Geschäfte und am Ende in die Kochtöpfe bei uns zu Hause bringen zu können, müssen die Ravioli und die Tomatensauce zuerst in Dosen abgefüllt werden.



#### ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler ist ein fleißiger Raviolikoch und muß versuchen, als erster 3 Kochtöpfe mit Ravioli und einen Kochtopf mit Tomatensoße ins Ziel zu bringen .

Das klingt viel einfacher als es ist, denn in den Gängen zwischen der Ravioliküche und der Dosenabfüllung lauern ein paar gefräßige Raviolimonster .

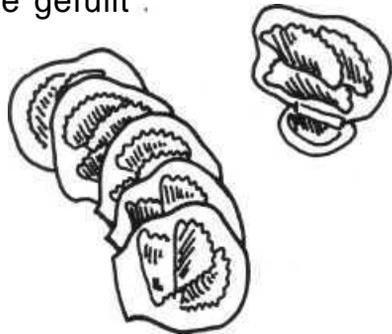


# VORBEREITUNG DES SPIELS

Bevor es in der Großküche zu dampfen beginnt, sind noch einige Koch-Vorbereitungen notwendig.

1. Jeder Spieler wählt sich 8 gleichfarbige Kochtöpfe aus . (Das sind die farbigen Aufstellfiguren aus Kunststoff).

2. Nun werden die Kochtöpfe gefüllt .  
Jeder schnappt sich  
6 Ravioli-Chips und  
füllt damit seine  
Kochtöpfe.  
Die beiden übrigen  
Kochtöpfe werden  
anschließend mit  
Tomatensoße gefüllt.



3. Und weil in einer großen  
Küche Ordnung herrschen soll,  
hat jeder Kochtopf seinen Platz :  
5 Töpfe mit Ravioli und die beiden Töpfe mit der  
Tomatensoße werden auf das farblich zu den Koch-  
töpfen passende Ausgangsfeld unten auf den Plan  
gestellt. Der achte Kochtopf, gefüllt mit Ravioli,  
wird auf das START-Feld gestellt.



Bevor es nun richtig turbulent wird, kommen erst noch  
die allerwichtigsten Figuren ins Spiel :  
Die Raviolimonster M

## AUFSTELLUNG DER RAVIOLI-MONSTER

Die Raviolimonster werden in die schwarzen Monsterfüße gesteckt.

Je nachdem, wieviele Spieler am Spiel teilnehmen, spielen auch unterschiedlich viele Monster mit :

- Bei 2 oder 3 Spielern kommen alle 3 Raviolimonster ins Spiel. Sie werden auf die schwarzen Ausgangsfelder auf dem Spielplan gestellt.
- Bei 4 Spielern kommen nur 2 Monster ins Spiel. Das mittlere "Raviolimonster-Feld" bleibt dabei frei.

4. Wenn ihr jetzt noch die beiden unterschiedlichen Würfel bereitlegt, dann kann es ganz bald losgehen .

## DAS SPIEL BEGINNT

Wer es schafft, als erster 3 Kochtöpfe mit Ravioli und 1 Kochtopf mit herrlich duftender Tomatensoße auf sein gleichfarbiges Zielfeld oben im Spielplan zu bringen, der hat das Spiel gewonnen.

Eine Spielrunde besteht immer aus 2 Aktionen.

1. Aktion:

Zuerst darf ein Spieler mit dem roten "Koch-Würfel" werfen und seinen Kochtopf entsprechend voranziehen.

2. Aktion:

Direkt anschließend darf sein rechter Nachbar mit dem schwarzen "Monster-Würfel" werfen und versuchen, ein Monster auf einen beliebigen Kochtopf zu ziehen, um diesen leerzufressen.

LOS GEHTS !

Der Spieler mit dem dicksten Bauch (das ist wahrscheinlich derjenige, der die meisten Ravioli verdrücken kann),

darf das Spiel als Startspieler beginnen. Nachdem er mit dem roten "Koch-Würfel" gewürfelt hat, zieht er seinen gefüllten Kochtopf entsprechend vorwärts, um ihn möglichst schnell auf das rote ZIEL-Feld zu bringen.

## WIE WIRD EIN KOCHTOPF GEZOGEN?

Die gewürfelten Augenzahlen müssen grundsätzlich voll gezogen werden. Wer also eine 3 würfelt, muß auch 3 Felder mit seinem Kochtopf ziehen. Kann ein Spieler seinen Kochtopf nicht weiterziehen, weil alle Felder auf denen er landen würde besetzt sind, dann darf er ausnahmsweise noch einmal würfeln. Die Kochtöpfe dürfen vorwärts oder rückwärts oder um die Ecke gezogen werden. In einem Zug ist es jedoch leider nicht erlaubt, gleichzeitig vor- und zurück zu ziehen! Weil es bei den fleißigen Köchen in der Ravioli-Küche ziemlich eng zugeht, dürfen auf einem Feld nie 2 oder mehrere Kochtöpfe gleichzeitig stehen. Sie dürfen aber aneinander vorbeiziehen. Ein Kochtopf darf nie auf ein Feld gezogen werden, das bereits von einem Raviolimonster besetzt ist, aber er darf daran vorbeiziehen.

## DIE RAVIOLIMONSTER

Nachdem der Startspieler seinen Kochtopf gezogen hat, tritt das erste Raviolimonster in Aktion. Der rechts neben dem Startspieler sitzende Spieler schlüpft dazu in die Rolle des Monsters und wirft den schwarzen "Monster-Würfel". Er kann bestimmen, welches Monster er in welche Richtung ziehen möchte



Auch hier gilt:

- Die gewürfelten Augenzahlen der Raviolimonster müssen immer voll gezogen werden.
- Die Raviolimonster können in jede beliebige Richtung gezogen werden.
- Auch die Raviolimonster dürfen im selben Zug nicht gleichzeitig vor- und zurückgezogen werden, das wäre ja noch schöner !

## ACHTUNG

Die Ravioli-Monster dürfen sich nur auf den 3 schwarzen Ausgangsfeldern und auf allen gelben Feldern bewegen. Die Monster sind zwar ganz schön gefräßig, aber gegenseitig gehen sie sich nicht an den Kragen, deshalb dürfen 2 Monster nicht auf dem selben Feld stehen. Sie dürfen aber aneinander und an den Kochtöpfen vorbeiziehen.

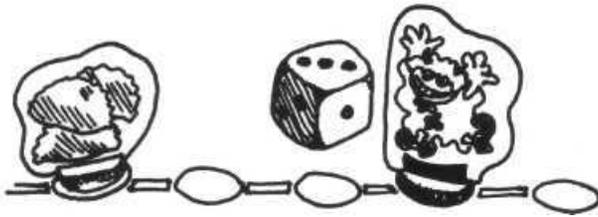
## EIN RAVIOLIMONSTER TRIFFT AUF EINEN "KOCHTOPF"

Sobald es einem Spieler gelingt, mit einem Monster genau (die restlichen Würfelpunkte verfallen nicht!) einen Kochtopf zu erreichen, frißt es den ganzen Kochtopf auf (Abb.1).

Natürlich müßt ihr versuchen, nur gegnerische Kochtöpfe aufzufressen.

Der aufgefressene Kochtopf geht aus dem Spiel und wird zurück in die Schachtel gelegt.

Der Spieler, dem ein Kochtopf weggefressen wurde, darf in der nächsten Runde mit einem seiner verbliebenen Kochtöpfe vom START-Feld aus neu starten.



1

UND WEITERGEHT'S !

Nun geht es im Uhrzeigersinn weiter.  
 Der links neben dem Startspieler sitzende Spieler darf nun würfeln und seinen Kochtopf ziehen.  
 Sein rechter Nachbar würfelt und zieht anschließend ein Monster seiner Wahl u.s.w.

## WELCHE BEDEUTUNG HAT DAS ZIELFELD ?

Erreicht ein Spieler mit seinem Kochtopf das ZIEL-Feld (hier verfallen die restlichen Punkte), dann darf er seinen Kochtopf sofort anschließend auf sein Ablagefeld (das Feld hat dieselbe Farbe wie der Kochtopf) legen (Abb.2).

In der nächsten Runde kann er dann mit einem seiner restlichen Töpfe aus der Küche erneut losbrausen.

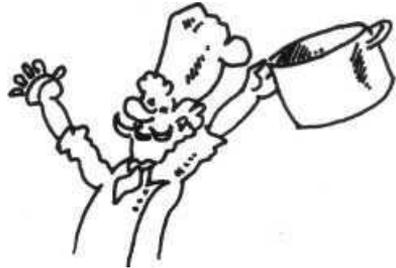


2

## ENDE DES SPIELS

Der Koch, der als erster 3 Kochtöpfe mit feinen Raviolis und einen herrlich dampfenden Tomatensoßen -Topf ins Ziel gebracht hat, hat das Spiel gewonnen und ist der "Ravioli-Küchenmeister".

Herzlichen Glückwunsch!!



## SCHWIERIGKEITSGRADE

Je mehr Monster im Spiel ihr Unwesen treiben, desto schwerer haben es die Köche.

Wir haben eine kleine Liste erstellt, nach der ihr ablesen könnt, nach welchen Schwierigkeitsstufen ihr spielen könnt.

	1 Monster	2 Monster	3 Monster
2 Spieler	ganz einfach	leicht	schwierig
3 Spieler	einfach	mittel	ziemlich schwierig
4 Spieler	leicht	mittel	sehr schwierig

Copyright: 1993 Maggi GmbH  
Grafik : Günther Franke

Die Entwicklung dieses Spiels erfolgte in Zusammenarbeit zwischen der Maggi GmbH und dem Ravensburger Freizeit-und Promotion Service