

ALEX RANDOLPH

# HEISSE OFEN

EIN RASANTES SPIEL  
FÜR KLEINE RENNFÄHRER

DEE  
MAKER  
SPIEL

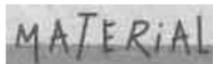


# Ein Farben-Würfel-Rennspiel für 2 bis 4 Spieler

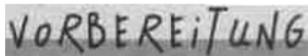


... können Kinder  
schon ab 4 Jahren fahren

Autor:	Alex Randolph
Figuren:	Randolph/Visintin
Grafik/Typo:	Johann Rüttinger/ Rolf Vogt
Fotos:	Norbert Mebert
Redaktion:	Kathi Kappler
© 1999:	DREI MAGIER SPIELE D-91486 Uehlfeld



- 4 Holz-Motorräder mit Helmen  
  . in 4 verschiedenen Farben
- 8 Rennstrecken-Streifen
- 19 Goldtaler aus Holz
- 2 Farbwürfel
- Spielanleitung



Mit den 8 Streifen legt man einen ovalen Rundkurs auf dem Tisch aus. Die Reihenfolge der Streifen ist beliebig - und es gibt sehr viele verschiedene Möglichkeiten, die farbigen »Randfelder« zu platzieren!

In jeder möglichen Kombination sieht man immer 3 rote, 3 gelbe, 3 blaue, 3 grüne und 3 schwarze Randfelder, sowie ein kariertes Feld.

Jeder wählt eine Maschine und stellt sie zum Start **außerhalb** des Rundkurses neben das karierte Feld.

Die Goldtaler werden in die Mitte des Rundkurses gelegt.

## SPIELZIEL

Jedes Mal, wenn eine Rennmaschine das karierte Feld passiert, erhält der betreffende Spieler einen Goldtaler.

**Wer zuerst 5 Goldtaler angehäuft hat, hat gewonnen** und darf sein Motorrad in die Mitte des Rennovals stellen!

Das Rennen geht jedoch weiter - der Nächste, der 5 Taler gesammelt hat, ist Zweiter, usw.

## DAS RENNEN

Der Spieler, dessen Geburtstag als nächster gefeiert wird, beginnt. Danach kommt einer nach dem anderen im Uhrzeigersinn an die Reihe.

Wer am Zug ist, würfelt zunächst **nur einen** der beiden Würfel:

- Würfelt er Weiß, bleibt sein Motorrad stehen.
- Würfelt er eine andere Farbe, zieht seine Maschine zum **nächsten freien** Feld dieser Farbe.
- Würfelt er seine eigene Farbe, rast die Maschine bis zum **übernächsten freien** Feld dieser Farbe!

## ACHTUNG!

Ist ein Feld der gewürfelten Farbe schon durch ein Motorrad **besetzt**, fährt man einfach vorbei **zum nächsten freien** Feld dieser Farbe.

• **Beim Spiel zu dritt und zu viert kann folgender Fall auftreten:**

Man würfelt seine eigene Farbe, darf also zum übernächsten freien Feld fahren, **es ist aber nur ein einziges Feld dieser Farbe frei — was nun?**

Man zieht zu diesem Feld und fährt sofort noch **eine volle Runde**, um wieder auf dem gleichen (jetzt: „übernächsten“) Feld zu landen — und erhält einen zusätzlichen Goldtaler!

• **Im seltenen Fall, dass alle Felder der gewürfelten Farbe besetzt sind, bleibt das Motorrad stehen.**

## DER ZWEITE WURF

- Nach dem ersten Wurf darf der Spieler, **wenn er möchte**, auch den **zweiten Würfel** benutzen:
- Alles spielt sich genauso wie beim ersten Wurf ab, **doch jetzt mit einem**

## gewissen Risiko...

... denn wenn der Spieler jetzt **noch einmal die gleiche Farbe** wie **beim ersten Mal** würfelt, muss seine Maschine **sofort** zum karierten Randfeld **zurück** und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hatte er beim ersten Wurf das karierte Randfeld passiert und einen Goldtaler erhalten, braucht er diesen **nicht** zurückzugeben.

## WELTMEISTERSCHAFT

Möchten die Kinder mehrmals „rennen“, bekommt der Sieger jedes Rennens 5 Punkte, der Zweite 3 Punkte und der Dritte einen Punkt gutgeschrieben.

Wer zuerst **13 Punkte** erreicht, wird Weltmeister (bis zum nächsten Mal)...

## ...VIEL VERGNÜGEN MIT DEN HEISSEN ÖFEN

## NACH DEM SPIEL

Die beiden geraden Stücke der zerlegten Rennbahn können nur **diagonal** und **hochkant** wieder in die Schachtel gepackt werden.



### Anmerkung:

Wenn wir das Wort **Spieler** benutzen, meinen wir selbstverständlich **Spieler und Spielerinnen**.

DREI MAGIER SPIELE GmbH  
Mühlenstraße 10  
91486 Uehlfeld  
Telefon 09163/99990  
Fax 09163/99995

Nr. 601/1-400

Nicht geeignet für Kinder  
unter 36 Monaten.  
Kleine Teile - Verschluckgefahr.