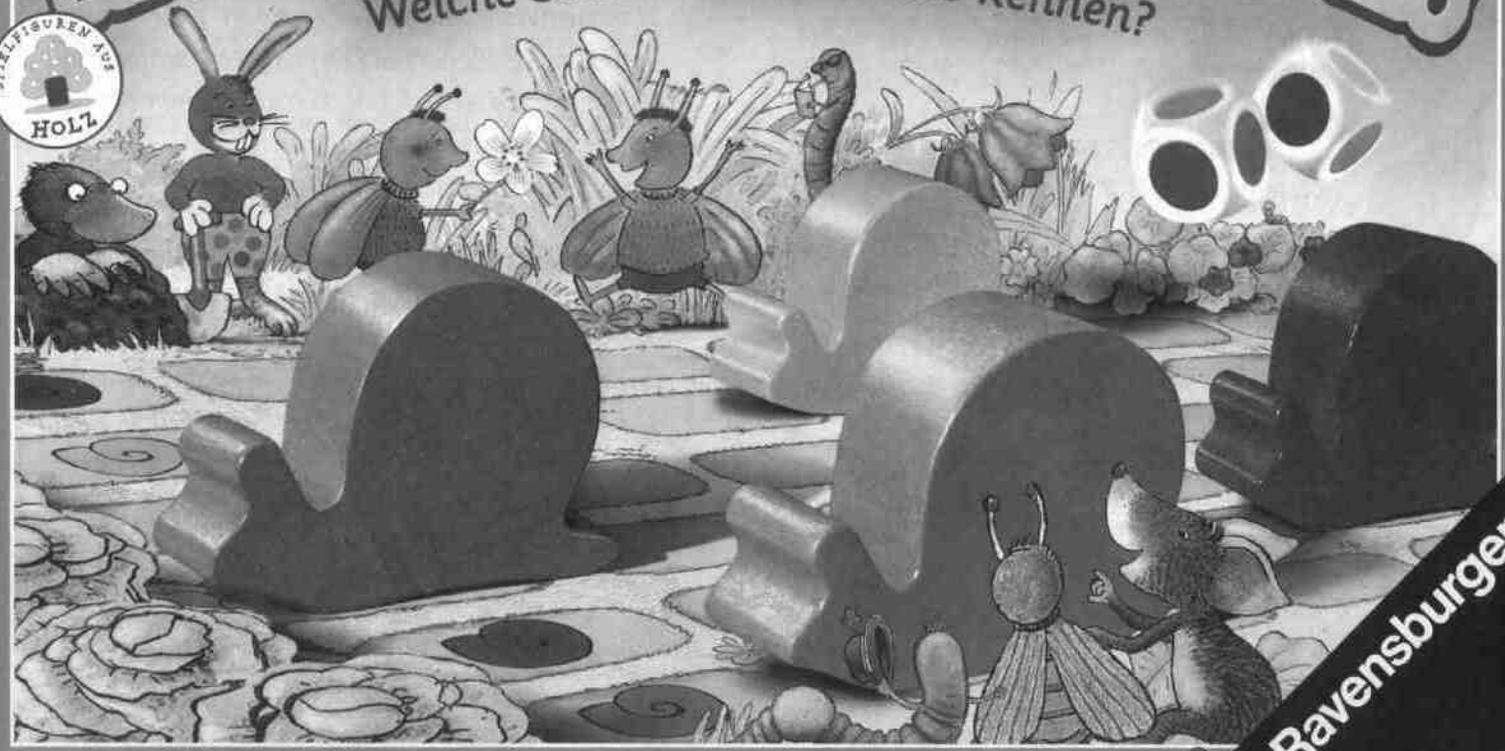


TEMPO, KLEINE SCHNECKE!

Welche Schnecke macht das Rennen?



Ravensburger

TEMPO, KLEINE SCHNECKE!

Welche Schnecke macht das Rennen?

Ravensburger Spiele® Nr. 21 3801 • Autor: Alex Randolph

Illustration: Hans-Günther Döring • Design: Barbara Schork/Ravensburger

Ein spannendes Farbwürfelspiel mit großen
Holzschnecken für **2-6** Kinder von **3 1/2-7** Jahren

Inhalt:

- 6 Holzschnecken
in 6 Farben
- 2 Farbwürfel
- 1 Spielplan



Normalerweise kriechen Schnecken ganz langsam vorwärts. Da alle Schnecken fast gleich schnell sind, wollen unsere sechs Schnecken ein Rennen machen, um zu sehen, wer die schnellste ist.
Darum: Auf die Plätze - Schnecken - los!

Ziel des Spiels ist es, als Erster eine der bunten Schnecken zu den Salatköpfen zu bringen.

Bevor es losgeht, stellt ihr die sechs Schnecken auf die farbgleichen Startfelder. Sie sind mit einem Blatt gekennzeichnet.

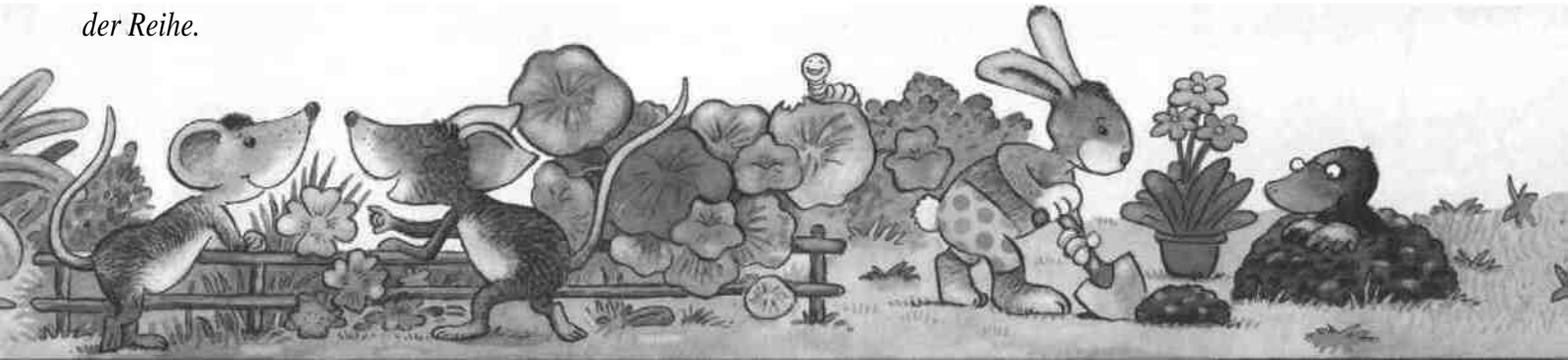


Die rote Schnecke stellt ihr auf das rote Blatt, die blaue Schnecke auf das blaue Blatt usw. Es werden immer alle sechs Schnecken aufgestellt, auch wenn weniger als sechs Kinder mitspielen. Anfangen darf der jüngste Spieler.

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du mit beiden Farbwürfeln und rückst die farbgleichen Schnecken um ein Feld auf ihrer Bahn vor. Wenn du z.B. Gelb und Grün würfelst, musst du die gelbe und die grüne Schnecke um jeweils ein Feld weiter-rücken. Wenn du mit beiden Farbwürfeln die gleiche Farbe gewürfelt hast, rückst du diese Schnecke um zwei Felder vor. Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Das Spiel ist zu Ende, wenn eine Schnecke auf dem bunten Zielfeld vor den Salatköpfen ankommt. Wer diese Schnecke ins Ziel bringt, hat gewonnen.

Spielregel für zwei Gewinner: Hier ist nicht nur die erste Schnecke Sieger, sondern auch die letzte Schnecke, die ins Ziel kommt. Ihr würfelt also, bis alle Schnecken auf ihrem Zielfeld angekommen sind. Würfelt ihr eine Farbe, bei der die farbgleiche Schnecke schon auf ihrem Zielfeld steht, lasst ihr diese Schnecke aus und zieht nur die Schnecke, die noch im Rennen ist.



Ein Beispiel: Die grüne, die gelbe und die rote Schnecke sind bereits im Ziel. Ein Spieler würfelt Grün und Blau. Jetzt wird nur die blaue Schnecke ein Feld vorgezogen.

Wenn die letzte Schnecke vor ihrem Salatkopf angekommen ist, steht auch der zweite Sieger fest. Herzlichen Glückwunsch!

© 1985/1998 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag • Postfach 1860 • D-88188 Ravensburg

