

Kreiselrennen

**Eine spielerische
Weiterentwicklung des
Tiroler Roulettes**

Idee : Jürgen P.K. Grunau

Realisation: Mespì GmbH



Spielmaterial

1 Rouletteteller aus Holz (mit 12 Mulden, je 2 für die Werte 1 bis 6, sowie einer Umlaufbahn mit 60 Feldern)

1 Holzkreisel

6 Holzkugeln (in 6 Farben)

6 Spielfiguren (in 6 Farben)

Anzahl: 2 bis 6 Alter: ab 5 Jahren Dauer: 30-45 Minuten

Spielziel

Der Spieler, der mit seiner Spielfigur als Erster die äussere Umlaufbahn umrundet und das Startfeld erreicht, ist der Gewinner.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Farbe.

In dieser Farbe erhält er eine Kugel, die er in die Mitte des Roulettes legt, sowie eine Spielfigur, die er zunächst vor sich abstellt.

Das Roulette und der Kreisel] kommen in die Tischmitte.

Die Spieler einigen sich wer beginnt. Alle anderen folgen dann **im** Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Der Spieler, der an der Reihe ist, nimmt den Kreisel und setzt ihn in der Mitte des Roulettes in Bewegung.

Solange nicht alle Kugeln in einer Mulde liegen geblieben sind, kreiselt der Kreisel, bis er zur Ruhe kommt.

Wenn alle Kugeln in einer Mulde liegen, wird der Kreisel gestoppt.

Danach folgt die Abrechnung für diese Runde.

Das Startfeld ist mit Start/Ziel gekennzeichnet

Die Spieler rücken ihre Spielfigur auf der äusseren Umlaufbahn um so viele Felder vor, wie die Zahl der Mulde vorgibt, in der ihre Kugel gelandet ist.

Springt die Kugel aus dem Roulette heraus, oder findet sie keine Mulde und liegt, wenn der Kreisel zur Ruhe gekommen ist, noch in der Roulettemitte, so darf der Spieler in dieser Runde seine Spielfigur nicht vorrücken.

Beachte: Eine schon in einer Mulde plazierte Kugel, die von einer anderen wieder herausgeschossen wird, befindet sich wieder neu im Spiel, der zuvor erreichte Wert wird nicht abgerechnet.

Mit dem Vorrücken beginnt der Spieler, dessen Kugel in dieser Runde den höchsten Wert erzielte und so weiter.

Beachte: Nachdem der Spieler seine Figur gezogen hat, legt er seine Kugel wieder zurück in die Roulettemitte, so weiß man immer, welche Spielfiguren in dieser Runde noch ziehen dürfen.

Haben zwei Spieler einen gleich hohen Wert erzielt, darf zunächst der Spieler ziehen, der mit seiner Spielfigur auf dem Umlauf weiter vorne steht.

Beachte: Bei Spielbeginn muß bei gleichwertiger Zahl zunächst der ältere Spieler seine Spielfigur ins Spiel bringen.

Es gelten folgende Zugregeln:

Pro Punkt darf ein Feld weiter vorgerückt werden, dabei werden besetzte Felder mitgezählt.

Landet man am Ende seines Zuges auf einem besetzten Feld, wird die dort stehende Figur hinausgeworfen.

Die rausgeworfene Figur fällt auf das nächste freie Feld zurück. Farbige Sonderfelder und besetzte Felder gelten nicht als frei.

Landet eine Figur auf einem farbigen Sonderfeld, so hat dies folgende Bedeutung:

GRÜN: Ziehe 4 Felder vor.

Steht dort eine gegnerische Spielfigur wird diese hinausgeworfen und fällt auf das nächste freie Feld zurück.

ROT: Ziehe 4 Felder zurück.

Steht dort eine gegnerische Spielfigur wird diese hinausgeworfen und fällt auf das nächste freie Feld zurück.

SCHWARZ: Diese Felder dürfen nicht betreten werden.

Würde ein Spieler am Ende seines Zuges auf einem solchen Feld landen, so bleibt seine Spielfigur

auf ihrem Ausgangsfeld stehen. Der Spieler rückt also
In dieser Runde nicht vor.

Wenn alle Spieler, deren Kugel in einer Mulde gelandet ist, ihre
Spielfigur voranbewegt haben, erhält der nächste Spieler im
Uhrzeigersinn den Kreisel, und eine neue Runde beginnt.

Beachte: Wer nicht kreiseln möchte, kann ohne Nachteil darauf
verzichten und den Kreisel an seinen linken
Nebenmann weiterreichen.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn die erste Spielfigur das Zielfeld
erreicht. Die Runde wird nicht beendet. Das Zielfeld muß nicht
genau erreicht werden, überzählige Punkte verfallen.

Der Besitzer dieser Spielfigur ist der Sieger dieses
Kreiselrennens.

Und nun viel Spaß beim Kreiselrennen!

Autor: Jürgen P.K. Grunau
Gestaltung: Mespi GmbH
Copyright: Mespi GmbH 2000

Autor: Jürgen P.K. Grunau
Gestaltung: Mespì GmbH
Copyrìgh: Mespì GmbH 2000

Mespì GmbH
Deutschhausstrasse 7
I-3904 STERZING(BZ)
ITALY
www.mespi.com
e-mail: info@mespi.com