

Du bist der Größte, Kleiner Rabe

**Das große Rennen mit dem kleinen Raben und seinen Freunden
für 2 - 4 Spieler ab 4 Jahren**



Kleiner Rabe und seine Freunde
weilig", mault der kleine Rabe.
machen ein Wettrennen", schlägt
lustig", rufen die Freunde wie im
Schiedsrichter", meldet sich der
denkt dabei: „Dann muss ich nämlich nicht mitlaufen". Ganz schön schlau ist
der kleine Rabe, aber auch ganz schön faul.

spielen im Wald. „Mir ist lang-
„Ich habe eine Idee, wir
die Maus vor. „Au ja, das ist
Chor. „Und ich bin der
kleine Rabe vorlaut und

„Wir müssen noch die Mannschaften bilden", sagt der kleine Rabe. Er nimmt
sein Schiedsrichteramt sehr ernst und stellt sich in seinem Nest in der Mitte
der Rennstrecke auf, um die Regeln zu erklären: Jede Mannschaft besteht aus
drei Freunden. Die Freunde bewegen sich auf den farbigen Laufbahnen voran.
Sobald einer in dem Rabennest in der Mitte ankommt, erhält er ein Stück von
dem leckeren Tortenstrudel, den Frau Dachs gebacken hat. Natürlich nimmt
sich jeder immer das längste Stück.

Spielziel

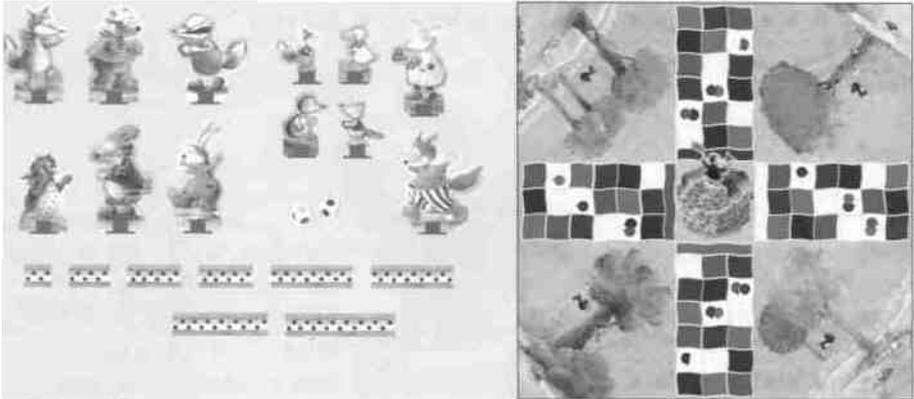
Wenn alle Tortenstrudelstücke verteilt sind, wird festgestellt, welche Mannschaft den
längsten Tortenstrudel bilden kann und somit gewonnen hat.

Spielmaterial

- 1 großer Spielplan
- 12 Spielfiguren mit Aufstellfüßen
- 1 Kleiner Rabe
- 1 Rabennest
- 8 Tortenstrudelstücke
- 2 Farbwürfel

Spielvorbereitung

- *Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus dem Rahmen gelöst und die Lauffiguren in die Aufstellfüße gesteckt. Die Seitenwand des Nestes wird zu einem sechseckigen Ring gefaltet, auf den die sechseckige Nestplatte oben aufgesetzt wird. Fertig ist das Rabennest.*
- Das Rabennest wird auf die Abbildung in der Mitte des Spielplans gestellt, und der kleine Rabe mit den Fähnchen wird in das Nest gesteckt.
- Die 12 Freunde des kleinen Raben werden zusammen mit den Tortenstrudelstücken und den beiden Würfeln neben dem Plan bereitgelegt.



Spielablauf

Vor dem großen Rennen:

Jedes Kind setzt sich vor eine Seite des Spielplans, auf der jeweils eine Rennstrecke mit drei Laufbahnen abgebildet ist.

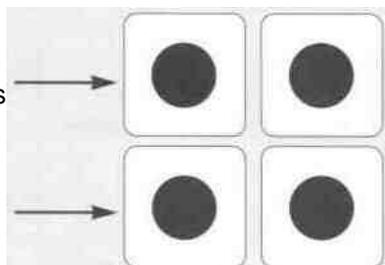
Bevor das Rennen losgehen kann, müssen die Mannschaften gebildet werden. Dazu wählt reihum jedes Kind ein Tier aus und stellt es an seiner Seite des Spielplans vor eine der Laufbahnen. Wenn jeder drei Tiere hat, vor jeder Laufbahn eine, kann das Rennen beginnen. Spielen weniger als vier Kinder werden die überzähligen Tiere in die Schachtel zurückgelegt.

Der jüngste Spieler beginnt. Nach ihm geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Farbwürfeln. Dadurch ergeben sich verschiedene Möglichkeiten:

Wurden **zwei verschiedene** Farben gewürfelt, sucht sich das Kind eine der beiden Farben aus und sagt diese Farbe laut an.

Zeigen beide Würfel **dieselbe Farbe**, hat das Kind keine Auswahl. Es gilt diese Farbe.



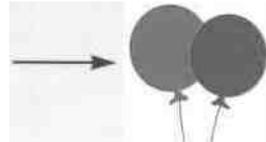
Zeigt ein Würfel den **kleinen Raben**, darf sich das Kind eine beliebige Farbe auswählen.



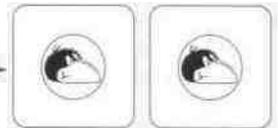
Anschließend bewegen alle Spieler ihre Tiere in Richtung Rabennest ein Feld **vorwärts**, wenn sie die gewählte Farbe **als Nächste** auf ihrer Laufstrecke haben. Dabei kann es vorkommen, dass kein Kind ein Tier bewegen kann.

Es darf immer nur nach vorne gezogen werden. Dabei muss jedes Tier auf seiner eigenen Laufbahn bleiben. Schräg oder zur Seite ziehen ist also nicht erlaubt.

Auf ein Feld, auf dem zwei Ballons zu sehen sind, darf das Kind ein Tier nur ziehen, wenn es **selbst** eine der beiden Ballonfarben oder den kleinen Raben gewürfelt und eine der beiden Farben angesagt hat.



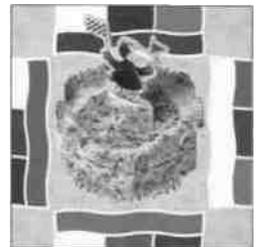
Würfelt ein Kind auf **beiden** Würfeln den kleinen Raben darf es **jedes eigene** Tier um ein Feld vorwärts ziehen. Die anderen Kinder dürfen ihre Tiere dann nicht bewegen.



Danach ist der Spielzug beendet und das nächste Kind würfelt mit beiden Würfeln. Das Kind sagt eine Farbe an und alle Kinder ziehen wieder ihre Tiere auf das nächste Lauffeld, falls das möglich ist.

Rabennest erreicht

Für jedes Kind gilt eine **andere** Farbe, um das Rabennest zu erreichen. Diese Farbe ist am Ende der Laufstrecke vor dem Rabennest zu sehen und gilt für alle drei Tiere dieses Kindes. Nur, wenn diese Farbe nach dem Würfeln angesagt wird, darf man sein Tier ins Nest setzen.



Sobald ein Tier das Rabennest erreicht, wird es ins Nest gesetzt und das Kind darf sich ein Stück vom Tortenstrudel nehmen. Es sucht sich von den vorhandenen Stücken das längste aus.

Hat ein Kind schon alle drei Tiere ins Rabennest gebracht, dann würfelt es nicht mehr weiter mit, sondern schaut zu, wie das Rennen weitergeht.

Spielende

Das Rennen ist zu Ende, sobald alle Tortenstrudelstücke vergeben wurden. Im Spiel zu zweit bleiben zwei Stücke übrig.



Jetzt legen alle Kinder ihre gewonnenen Tortenstrudelstücke aneinander und ver-

gleichen, wer den längsten Strudel hat. Dieses Kind hat das große Rennen gewonnen. Bei gleich langen Tortenstrudeln gibt es mehrere Gewinner.

Nach dem großen Rennen sind der kleine Rabe und seine Freunde ganz schön müde. „Warum bist du eigentlich müde?“, fragt ihn der Bär, der vom Rennen noch ganz außer Atem ist. „Du bist doch gar nicht mitgelaufen?“ .Aber ich hatte doch die ganze Verantwortung, das macht nämlich genauso müde wie das Laufen“, behauptet der kleine Rabe frech.

Weil das Wettrennen allen so viel Spaß gemacht hat, wollen die Freunde es bald wieder machen. Aber vorher teilen sich alle noch den leckeren Tortenstrudel von Frau Dachs. „Mmmhhh, wie gut der schmeckt“, freut sich der kleine Rabe und alle Freunde stimmen zu.

Spiel nach den Bilderbüchern von Annet Rudolph und Nele Moost
©Esslinger Verlag J. F. Schreiber GmbH - Esslingen, Wien
Postfach 100325, 73703 Esslingen

Autor Günter Burkhardt

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Illustration: Annet Rudolph

Grafik: Pohl & Rick

© 2000 Klee-Spiele GmbH

D-90762 Fürth

Art.-Nr.:91100

ISBN: 3-440-08308-X

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesemern.

Noch mehr Spielspaß mit dem Kleinen Raben:



T.Nr. S20297

