Der kleine RabeSocke

Das große Rennen

Ein Spiel von Michael Schacht

amigo-spiele.de/05320

Spieler: 2–5 Personen
Alter: ab 5 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten

Inhalt

6 Pokale (5 kleine, 1 großer)

6 Hindernisse

2 Sonderwürfel

5 Rennwagen mit Standfüßen

1 Spielplan

Spielidee und Spielziel

Wer gewinnt das große Rennen: „Waldmeister“ Socke oder der Rasende Rinaldo? Sind die Biber-Brüder schneller als Herr Hund? Oder macht doch der Maulwurf das Rennen? Es liegt an dir, wer am Ende den großen Pokal abstaubt.

In zwei Rennrunden musst du dich gegen die anderen Rennfahrer durchsetzen. Hindernisse auf deiner Fahrspur kannst du mit dem passenden Würfelergebnis entfernen und anderen Fahrern vor die Nase legen. Fährst du am Ende der zweiten Rennrunde als Erster durchs Ziel, bist du der neue Champion und erhältst den großen Pokal.

Spielvorbereitung

Legt den **Spielplan** mit der Rennstrecke in die Tischmitte und die sechs **Hindernisse** auf die markierten Felder.

Die **Pokale** braucht ihr zunächst noch nicht, legt sie griffbereit neben den Spielplan.

Jeder von euch wählt einen **Rennwagen** aus. Steckt euren Rennwagen vorsichtig in einen der Standfüße. Wer zuletzt eine Geschichte vom kleinen Raben Socke gehört, gelesen oder gesehen hat, stellt seinen Rennwagen auf das Startfeld mit der 1, der nächste Spieler im Uhrzeigersinn stellt seinen Rennwagen auf das Feld 2 usw.

Startaufstellung für 4 Rennfahrer

Der Rennfahrer auf der 1 nimmt sich die beiden **Würfel**. Und schon kann es losgehen.

Spielablauf

Der Rennfahrer auf der 1 beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

Hast du die Würfel, würfelst du zunächst mit beiden. Einen der beiden Würfel darfst du noch ein zweites Mal würfeln. Danach führst du aus, was die Würfel zeigen. Ziehe deinen Rennwagen und mache dabei eventuell einen Spurwechsel. Vielleicht darfst du sogar ein Hindernis versetzen.

1. WÜRFELN

Bist du an der Reihe, würfelst du mit beiden Würfeln. Wenn dir das Ergebnis nicht gefällt, darfst du **einen der beiden** Würfel noch ein zweites Mal würfeln. Danach führst du das gewürfelte Ergebnis aus.

2. WÜRFELERGEBNIS AUSFÜHREN

Der **Zahlenwürfel** zeigt dir, wie viele Felder du deinen Rennwagen in Richtung Ziel (im Uhrzeigersinn) bewegen darfst. Dabei musst du den Rennwagen immer auf der gleichen Fahrspur lassen. Die Spur wechseln darfst du nur, wenn du mit dem Aktionswürfel das Symbol „Spurwechsel“ gewürfelt hast.

Florian hat mit dem Zahlenwürfel eine 4 gewürfelt. Er zieht seinen Rennwagen mit Socke und Eddi-Bär vier Felder nach vorne.

Befindet sich auf einem Feld in deiner Spur eines der sechs **Hindernisse**, kannst du an dieser Stelle nicht durchfahren. Das Feld ist für alle Rennwagen blockiert. Kannst du nicht rechtzeitig die Spur wechseln, bleibst du auf dem Feld **vor** dem Hindernis stehen. Leider kannst du den Rest deiner gewürfelten Zahl in diesem Fall nicht nutzen.

Steht ein anderer Rennwagen im Weg, blockiert dieser ebenfalls die Fahrspur wie ein Hindernis.

Besondere Felder auf der Rennstrecke

Im Start/Ziel-Bereich sowie vor der Höhle seht ihr Felder auf der Rennstrecke, auf denen **Pfeile** abgebildet sind. Hier könnt ihr euch entscheiden, auf welcher Fahrspur ihr weiterfahren wollt.

Lena kann von hier aus mit ihrem Rennwagen geradeaus weiterfahren oder nach links abbiegen und die Abkürzung um die Höhle herum nehmen.

Der **Aktionswürfel** zeigt dir, ob du eine der beiden möglichen Aktionen in deinem Zug machen darfst. Auf zwei Würfelseiten siehst du „**Spurwechsel**" und auf zwei Würfelseiten „**Hindernis versetzen**". Auf zwei Würfelseiten gibt es keine Aktion.

Spurwechsel

Hast du dieses Symbol gewürfelt, darfst du deinen Rennwagen auf ein benachbartes, freies Feld der nächstinneren oder nächstäußeren Fahrspur ziehen. Das kostet dich **keinen** Bewegungspunkt vom Zahlenwürfel.

Den Spurwechsel kannst du **vor, während oder nach** deiner Bewegung durch den Zahlenwürfel machen.

*Samuel hat mit dem Zahlenwürfel eine **3** und mit dem Aktionswürfel einen „Spurwechsel" gewürfelt. Er zieht seinen Rennwagen mit Rinaldo zunächst ein Feld nach vorne. Dann nutzt er den Spurwechsel, um auf das benachbarte Feld der inneren Spur zu ziehen. Schließlich zieht er die verbliebenen zwei Felder auf der neuen Fahrspur nach vorne.*

Hindernis versetzen

Hast du dieses Symbol gewürfelt, darfst du **eines** der sechs Hindernisse versetzen. Lege es auf ein **beliebiges, freies** Feld auf dem Spielplan. Dies darfst du jederzeit in deinem Spielzug machen.

Du bist fertig mit deinem Spielzug? Gib die Würfel an den Spieler links von dir weiter. Er darf nun seinen Spielzug beginnen, indem er beide Würfel würfelt.

3. ERSTE RENNRUNDE GESCHAFFT

Wenn du das erste Mal über die Ziellinie fährst, nimmst du dir einen der kleinen Pokale. Lege den Pokal vor dir ab, dann wissen alle Spieler, dass du die erste Runde geschafft hast.

Anmerkung: *Im Spiel sind einige Ersatz-Standfüße enthalten. Wenn ihr die Pokale hier hineinsteckt, könnt ihr sie vor euch hinstellen anstatt sie hinzulegen.*

Spielende

Das Rennen endet **nach der zweiten Rennrunde**. Derjenige von euch, der nach zwei Runden als Erster über die Ziellinie fährt, gewinnt. Er bekommt den großen Pokal überreicht und darf sich feiern lassen.

Natürlich können die anderen Rennfahrer das Rennen noch zu Ende fahren, um die weiteren Plätze zu bestimmen. In dem Fall nehmt ihr die Rennwagen, die schon im Ziel sind, vom Spielplan. Die dazugehörigen Rennfahrer überspringt ihr beim Würfeln.

Tipp für eine Revanche: *Wollt ihr noch ein zweites Rennen fahren, beginnt am besten der Rennfahrer, der im Rennen eben Letzter wurde.*

Kennst du schon die anderen Spiele mit dem kleinen Raben Socke?

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXV
Filmdesign© by Akkord Film Produktion GmbH nach den Büchern von Annet Rudolph (Illustration)/Nele Moost (Text)
© by Esslinger in der Thienemann-Esslinger Verlag GmbH, Stuttgart

Version 1.0