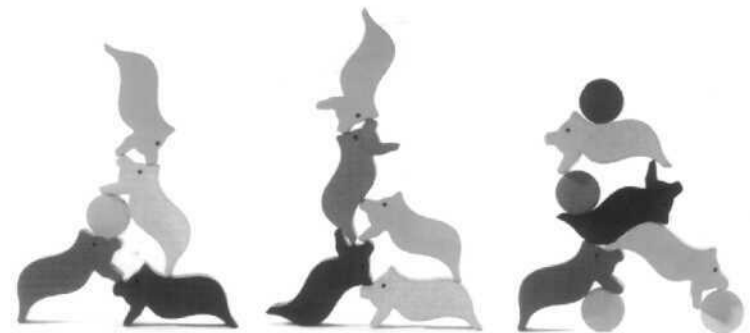
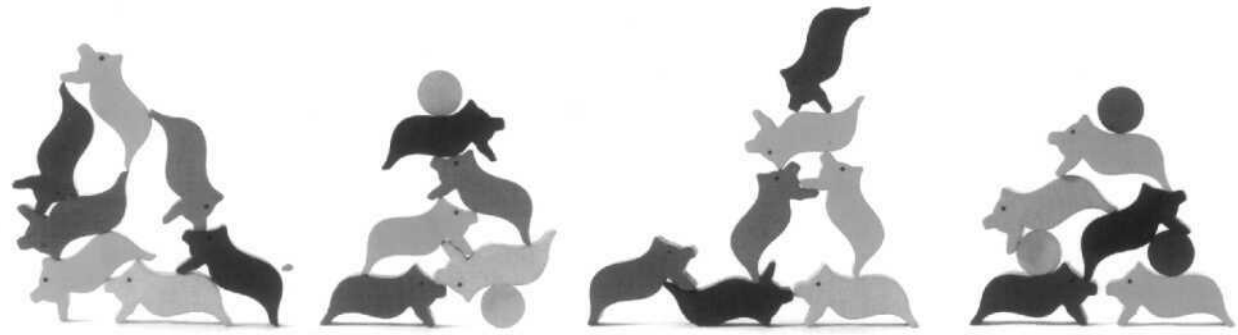


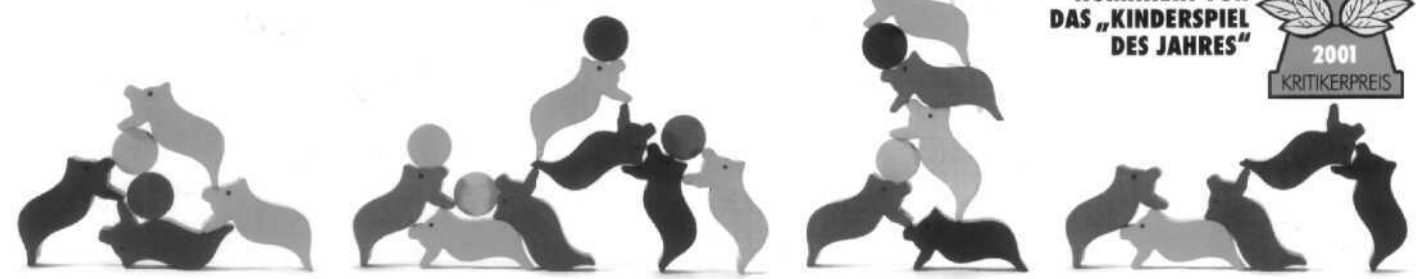
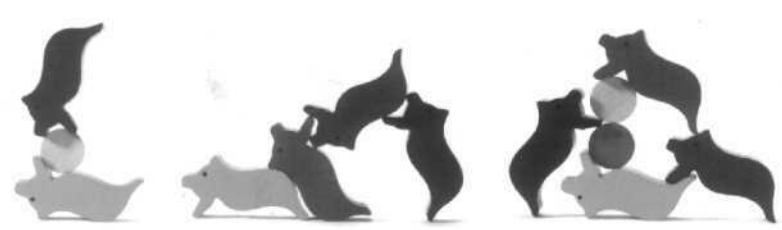
- (D) Spielanleitung
- (GB) Rules
- (F) Règle du jeu
- (I) Regole



Alex Randolph
Quüsselbande
→ das
quiekvergnügte
Ferkelrennen



The Piggyback Brigade
LA BANDE
DES PORCELETS
La Banda dei Porcellini



**NOMINIERT FÜR
DAS „KINDERSPIEL
DES JAHRES“**

Kinderspiel
des Jahres

2001
KRITIKERPREIS

Alex Randolphs

Rüsselbande

→ das
quiekvergnügte
Ferkelrennen

NOMINIERT FÜR
DAS „KINDERSPIEL
DES JAHRES“



Spieler: 2-7
Alter: ab 4 Jahren
Spieldauer: 15-25 Minuten
Autor und Ferkeldesign: Alex Randolph
Illustrationen: Rolf Vogt
Gestaltung: Johann Rüttinger
Redaktion: Kathi Kappler
©2001 by: DREI MAGIER SPIELE GmbH
Postfach 25, 0-91486 Uehlfeld

Inhalt

- variabler Spielplan aus 8 Platten, beidseitig bedruckt
- 7 bunte Ferkel aus Ahornholz
- 7 bunte Holzscheiben
- Würfel mit den Seiten:
- Spielanleitung

Die fröhliche Rüsselbande besteht aus sieben bunten Ferkeln, die nichts lieber tun, als durch die Wiesen zu rennen - und zwar auf Wegen, die so schmal sind, dass sie sich nicht überholen können - außer, wenn sie übereinander- oder aufeinander springen!

Aber natürlich können sie diese Kunststücke nur, weil sie keine gewöhnlichen Ferkel, sondern echte Zirkusferkel sind!

Und wenn sie nicht gerade um die Wette rennen, führen sie gerne akrobatische Übungen vor oder stellen sich zu wunderbaren Pyramiden auf.

Vorbereitungen zum Ferkelrennen

Legt die acht Teile des Spielplans so aneinander, dass ein langer durchgehender Ferkelweg entsteht. (Millionen verschiedener Wege sind möglich!) **Aber Achtung:** Es soll sich kein Kreislauf ergeben — beide Enden des Weges müssen offen bleiben!

Jeder wählt ein Ferkel und die farblich passende Holzscheibe (damit jeder sich die Farbe »seines« Ferkels besser merken kann). Stellt die Ferkel an einem Ende, außerhalb des Weges, zum Start nebeneinander und los gehts: Wer als nächster Geburtstag hat, darf anfangen.

Würfeln

Es wird der Reihe nach gezogen. Wer an der Reihe ist, wirft den Würfel und zieht sein Ferkel die entsprechenden Felder vorwärts.

❖ In einem Ferkelrennen kann es aber auch anders gehen: Jedes Mal, wenn du eine würfelst, kannst du, nachdem du dein Ferkel einen Schritt vorgerückt hast, sofort nochmals würfeln! (Musst du aber nicht!)

Wenn du jedoch eine **schwarze** würfelst, darfst du (wenn du willst) nach dem Ziehen sofort noch einmal würfeln und ziehen - aber nur wenn sich dein Ferkel **vor dem** Wurf an letzter Stelle befand!

❖ »**An letzter Stelle**« bist du, wenn kein Ferkel mehr hinter dir ist, also auch, wenn du in diesem Moment auf einem anderen sitzt oder dich in einem Stapel befindest!

Überholen

Da der Weg so schmal ist, müssen die Ferkel beim Überholen übereinander springen. Kommt dein Ferkel genau auf ein Feld, das schon mit einem anderen Ferkel besetzt ist, landet es auf dessen Rücken ... was sehr günstig ist, denn beim nächsten Zug wird das untere Ferkel das obere mittragen müssen!

Stapel

Es können also leicht Stapel von drei oder mehr Ferkeln entstehen ...

Was tust du, wenn du am Zug bist und sich dein Ferkel in einem solchen Stapel befindet?

Einfach!

❖ Ist dein Ferkel ganz unten, muss es den ganzen Stapel mit sich tragen;

❖ ist es in der Mitte, trägt es alle Ferkel mit, die sich auf ihm befinden - lässt aber diejenigen zurück, die sich unter ihm befinden.

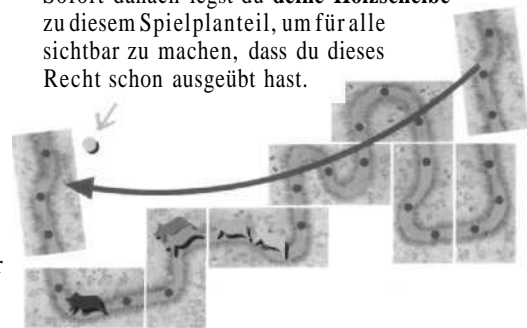
❖ Ist dein Ferkel ganz oben, hüpft es einfach herunter und läuft alleine weiter.

Den Ferkelweg verlängern

Einmal, aber nur einmal, darf jeder (wenn er gerade am Zug ist) den Weg verlängern.

Willst du es tun, nimmst du das Spielplanteil vom Anfang des Ferkelwegs — natürlich nur, wenn dort kein Ferkel mehr steht — und legst es am Ende wieder an.

Sofort danach legst du **deine Holzscheibe** zu diesem Spielplanteil, um für alle sichtbar zu machen, dass du dieses Recht schon ausgeübt hast.



Spielende

Sieger ist, wer zuerst sein Ferkel bis zum Ende des Ferkelwegs und über den Rand des letzten Spielplanteils gebracht hat. Der letzte Würfelwurf braucht nicht exakt zu sein. Sollten mehrere Ferkel aufeinander das Ziel erreichen, haben sie alle gemeinsam gewonnen.

Sonderregel für 2 oder 3

Nehmen nur 2 oder 3 am Spiel teil, kann jeder mit 2 Ferkeln rennen. Wer am Zug ist, würfelt getrennt für beide Ferkel und entscheidet jeweils nach dem ersten Wurf, welches Ferkel zuerst vorrücken wird. Und da jeder zwei Ferkel hat, darf jeder den Weg natürlich auch zweimal verlängern.