

POCAHONTAS

Kanurrennen



S
Schmidt
Sofale

Jeder Spieler schickt ein Kanu an den Start,
mit dem Pocahontas und John Smith
den Fluß hinunterfahren.

Doch jeder kennt nur sein eigenes Kanu;
wem die anderen gehören, wird erst am Ziel
bekanntgegeben. Wer schafft es als erster,
sein eigenes Kanu ins Ziel
zu bringen?

SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: spannendes Würfelspiel

Spielerzahl: 2-5

Altersempfehlung: 5-88

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Spielautor: Knut-Michael Wolf

Taktik ○○○●○ Glück

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 5 Kanu-Kärtchen
- 5 Kärtchenhalter
- 5 Farb-Chips
- 3 Farbwürfel
- 1 Spielanleitung

GEWINNER IST ...

... der Spieler, dessen Kanu als erstes das Ziel erreicht.

VOR DEM SPIEL ...

... müßt Ihr vorsichtig die Kärtchen und die Chips
aus dem Stanzbogen lösen.

Die Kanu-Kärtchen werden in die Kärtchenhalter gesteckt.

Der Spielplan wird zusammengefügt.

Die 5 Kanu-Kärtchen stellt Ihr gemeinsam in beliebiger
Reihenfolge auf die Startfelder am linken Rand des Spielplans.

Die Zielfelder liegen am rechten Rand.

Ganz gleich, wie viele Spieler mitspielen,
es sind immer alle Kanus im Spiel.

Die Farbchips werden verdeckt gemischt,
jeder von Euch nimmt sich einen Chip, schaut ihn sich geheim
an und legt ihn dann verdeckt vor sich auf den Tisch.

Jetzt weiß jeder, welches Kanu ihm gehört.

Bei weniger als 5 Spielern kommen die überzähligen
Farbchips zurück in die Spieleschachtel, ohne daß
sich jemand die Farben ansieht.

Sonderregel: Spielt Ihr nur zu **zweit**, nimmt sich jeder
2 Farbchips; jeder Spieler hat also 2 Kanus im Rennen
von denen er eines als erstes ins Ziel zu bringen versucht.

Der jüngste von Euch darf den ersten Zug machen,
die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

WENN Du AN DER REIHE BIST...

... wirfst Du die drei Farbwürfel. Sie zeigen an, welche
Kanus um jeweils 1 Feld vorrücken.

Beispiel: Du hast Rot-Rot-Blau gewürfelt.

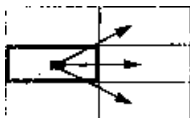
Das rote Kanu rückt 2 Felder vor, das blaue 1 Feld,

die anderen Kanus bleiben stehen.

Auf jedem Würfel ist 1 Seite leer. Wenn Du eine leere Seite gewürfelt hast, kannst Du Dir aussuchen, mit welchem Kanu Du ziehst.

DIE KANUS ...

... ziehen immer nur vorwärts, niemals seitwärts oder zurück.



Jedes Kanu kann geradeaus oder schräg nach vorn ziehen.

Welche Züge möglich sind, zeigt Dir die Abbildung.



Nicht erlaubt ist es, beim Vorrücken 2 Felder zur Seite zu ziehen. Beispiel: Dieser Zug ist nicht möglich.

Du kannst immer nur auf freie Felder ziehen. Wenn alle Felder, auf die Du ziehen dürftest, besetzt sind, kann das Kanu nicht vorwärts ziehen und der Zug verfällt.

SPIELENDENDE

Sobald ein Kanu das Ziel erreicht, deckt

der Spieler, dem dieses Kanu gehört, seinen Farbchip auf:

Fr hat das Kanurennen gewonnen.

Wenn das erste Kanu keinem Spieler gehört

(das kann nur passieren, wenn Ihr weniger als 5 Spieler seid),

dann spielt Ihr weiter, bis ein Kanu ins Ziel fährt,

das einem Spieler gehört.