

Dschungel- rennen

**Das bärenstarke Wettrennen um den
ersten Platz im Urwald**



Ravensburger Spiele® Nr. 01185 8

Autor: Wolfgang Riedesser

Grafik: Heinz-Peter Foth

**Ein taktisches Würfelspiel für 2 – 5 Spieler ab 9 Jahren
Inhalt: 1 Spielplan, 25 Tierfiguren in 5 Farben (pro Farbe
je 1 Tiger, 1 Elefant, 1 Krokodil, 1 Bär und 1 Affe),
1 Spezialwürfel, 1 Anleitung**

®

Ravensburger

Dschungelrennen

Kurzspielregel

Um was gehtes in diesem Spiel?

Die Spieler versuchen, mit ihrer Tiermannschaft die meisten Punkte zu erzielen und so den ersten Platz im Urwald zu ergattern.

Das Dschungelrennen startet:

Die Tiere werden auf die **Startfelder** gestellt. Der erste Spieler würfelt mit dem Spezialwürfel. Er zeigt an, **um wieviele Schritte** (ein oder zwei) und **mit welchem Tier** der Spieler ziehen muß.

Ein Schritt = das nächste freie Feld.

Besetzte Felder zählen nicht mit!

Von einem Jokerfeld aus darf man beliebige seiner Tiere um ein bis drei Schritte vorziehen.

Das Dschungelrennen ist beendet, sobald alle ersten Plätze der fünf Tierarten besetzt sind.

Gewinner ist der Spieler, der die meisten Punkte mit seiner Tiermannschaft erzielt hat.

Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, die eigenen Tiere möglichst schnell durch den Dschungelrennen zu lassen und sie auf die Siegetreppchen mit den höchsten Punktzahlen zu bringen. Wer mit seiner Tiermannschaft zum Schluß die meisten Punkte erzielt hat, ist der Gewinner des Spiels.



Vorbereitung:

Jeder Spieler erhält fünf Tiere einer Farbe. Die Tiere werden auf die Startfelder gestellt, auf denen die entsprechenden Tiere abgebildet sind.

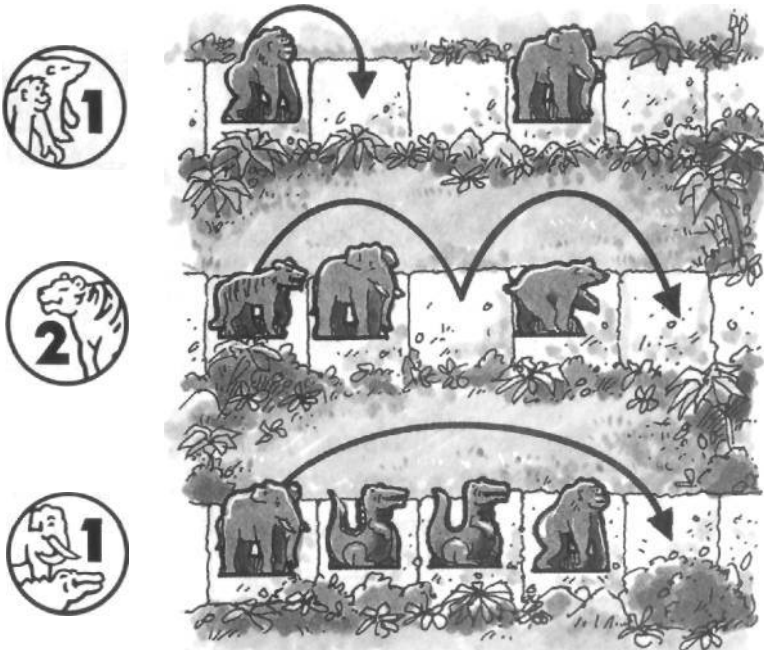


Spielregel:

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt einmal mit dem Spezialwürfel.

Der Würfel gibt an, **um wieviele Schritte** und **mit welchem Tier** seiner Farbe der Spieler ziehen muß.



Ein Schritt bedeutet immer, daß das Tier auf **das nächste freie Feld** in Richtung Ziel gesetzt werden muß. Felder, die bereits mit anderen Tieren besetzt sind, müssen übersprungen werden. **Sie zählen nicht mit!**

Auf jedem Feld darf nur ein Tier stehen, die Tiere können sich also nicht gegenseitig hinauswerfen. Die Spieler dürfen die Tiere nur vorwärts, aber niemals rückwärts ziehen.

Der Würfel *und die Zugmöglichkeiten:*



Der Spieler muß seinen Tiger zwei Schritte vorwärts ziehen.



Der Spieler muß entweder seinen Bären **oder** seinen Affen um einen Schritt vorwärts ziehen.



Der Spieler hat drei Möglichkeiten: Entweder er zieht seinen Affen zwei Schritte vor,
oder er zieht seinen Bären zwei Schritte vor,
oder er zieht beide Tiere je einen Schritt vor. In welcher Reihenfolge er sie dabei bewegt, bleibt ihm selbst überlassen.



Für die Tierkombination „Elefant und Krokodil“ gelten die gleichen Regeln wie oben.



Beim **Jokerwurf** muß der Spieler beliebige seiner Tiere **insgesamt drei Schritte** vorwärtsziehen.

Er kann sich dabei aussuchen, auf welche seiner Tiere er die Schritte verteilen möchte. Er hat drei Möglichkeiten: er kann mit einem seiner Tiere alle drei Schritte vorwärtsziehen,

oder mit einem beliebigen seiner Tiere einen Schritt und einem weiteren Tier zwei Schritte vorwärtsziehen,

oder mit drei verschiedenen seiner Tiere je einen Schritt vorwärtsziehen.



Pro Zug darf ein Spieler nur ein Tier neu ins Spiel bringen.

Beispiel:

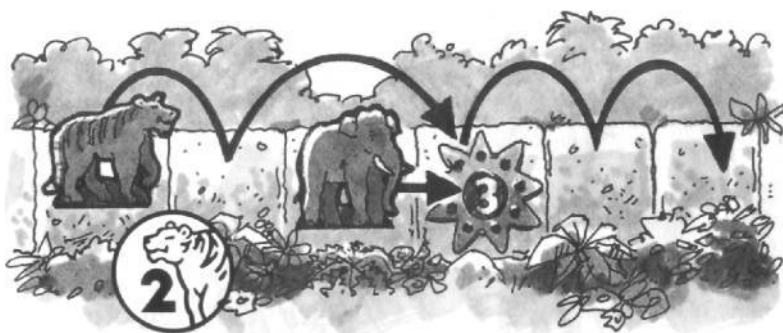
Der Spieler hat die Kombination „Elefant und Krokodil 2“ gewürfelt. Beide Tiere stehen noch auf dem Startplatz. Der Spieler muß sich für eines der beiden Tiere entscheiden und mit ihm beide Schritte ziehen. In diesem Fall darf er den Wurf nicht aufteilen.

Das gilt auch für einen Jokerwurf.

Jokerfelder:

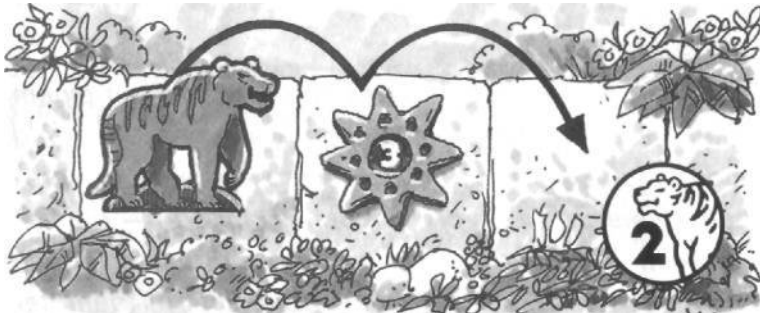


Der Spieler, der mit einem seiner Tiere am Ende seines Zuges auf einem Jokerfeld landet, muß sofort mit beliebigen seiner Tiere entsprechend viele Schritte vorwärtsziehen. Er darf — ähnlich wie beim Jokerwurf — die Punktzahl auf verschiedene Tiere aufteilen. Er darf auch, muß aber nicht, mit dem Tier weiterziehen, welches auf dem Jokerfeld gelandet war. **Wichtig: Ein Spieler darf dasselbe Jokerfeld nur einmal pro Zug ausnützen.**



Beispiel: Der Spieler würfelt „Tiger 2“. Er zieht auf das Jokerfeld 3. Wenn er den Tiger jetzt beispielsweise um zwei Schritte weiterzieht und mit dem dritten Punkt den Elefanten auf das Jokerfeld setzen würde, hätte das Jokerfeld keine Wirkung mehr. Der Spieler darf nicht nochmals drei Schritte machen.

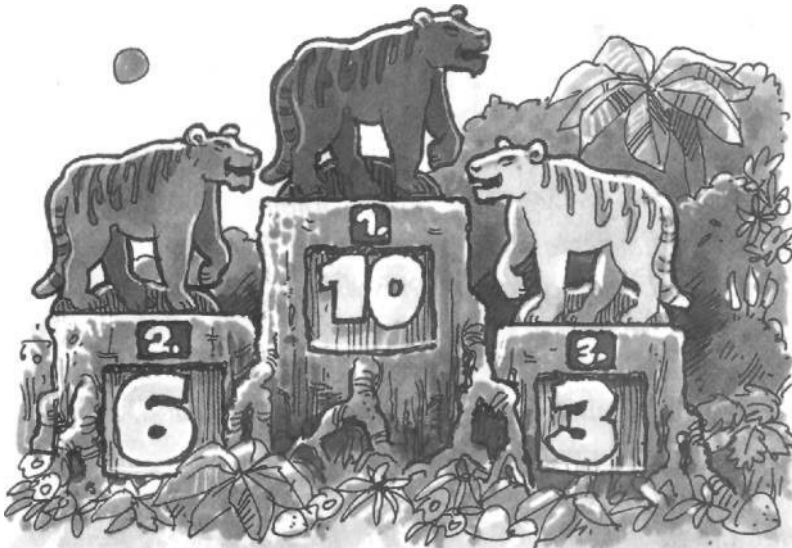
Bei einem aufgeteilten Wurf ist es egal, ob das zuerst oder das zuletztgezogene Tier darauf stehen bleibt. Erst nachdem der ursprüngliche Zug vollständig zu Ende geführt wurde, dürfen die Punkte des Jokerfeldes gezogen werden. Wird ein Tier über das Jokerfeld hinweggezogen, zählt es nur wie ein normales Spielfeld.



Ein Beispiel: Der Spieler würfelt „Tiger 2“. Das bedeutet, daß er mit seinem Tiger zwei Schritte in Richtung Ziel ziehen muß. Der Zug endet also auf dem Feld hinter dem Jokerfeld. Das Jokerfeld wird in diesem Fall nur als normales freies Feld gezählt und wirkt nicht als Sprunghilfe.



Kommt ein Tier ins Ziel (überschüssige Punkte verfallen), so wird es auf den entsprechenden Platz auf dem Siebertreppchen seiner Tierart



gesetzt: das erste Tier auf Platz 1, das zweite auf Platz 2 und das dritte auf Platz 3.

Wenn die drei ersten Plätze einer Tierart bereits belegt sind und noch ein weiteres Tier dieser Art ins Ziel gezogen wird, so wird es ebenfalls auf den dritten Platz gesetzt und erhält bei der Abrechnung auch entsprechend viele Punkte.

Würfelt ein Spieler ein Tier (oder Tierkombination), das bereits im Ziel ist, muß er den Zug mit seinem am weitestzurückliegenden Tierausführen.

Die große Zahl auf dem Baumstamm im Ziel gibt an, wieviel Punkte das Tier erreicht hat



Ende des Spiels:

Eine Spielrunde ist beendet, sobald alle ersten Plätze der fünf Tierarten besetzt sind, unabhängig davon, wieviele der zweiten und dritten Plätze besetzt sind. Dann zählt jeder Spieler die Punkte zusammen, die seine Tiere erzielt haben. Die Tiere, die noch nicht im Ziel angekommen sind, zählen beider Punktermittlung nicht.

Gewinner ist der Spieler mit den meisten Punkten. Spielen die Spieler mehrere Runden hintereinander, werden die Punktzahlen der einzelnen Runden zusammengerechnet. Gewinner ist dann der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

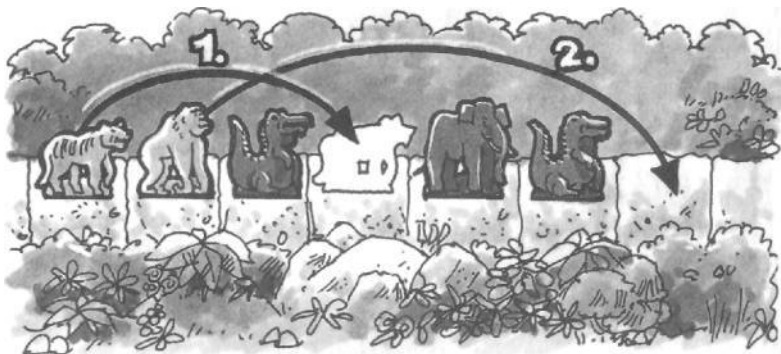


Zur Taktik:

Die Tierarten bringen unterschiedlich viele Punkte ein. So ist der Tiger „wertvoller“ als die anderen Tiere. Für den ersten Platz beim Tiger gibt

es 10 Punkte. Elefant und Krokodilerhalten nur 8 Punkte für den ersten Platz, Affe und Bär kassieren nur noch 6 Punkte. Deshalb sollten die Spieler vor allem beim Wurf eines Jokers darauf achten, welches ihrer Tiere sie am schnellsten vorwärtsziehen, damit sie am Ende mit ihrem Team die höchste Punktzahl erzielen können.

Es ist taktisch klug, seine Tiere zu Beginn möglichst eng zusammenzuhalten und sie in einer langen Kette ohne große Lücken aufzustellen. Dadurch ist es möglich, im Verlauf des Spiels sehr weite Sprünge nach vorne zu machen.



Bei einem aufgeteilten Wurf ist die Reihenfolge, in der ein Spieler seine Tiere zieht, von besonderer Wichtigkeit. Häufig bietet es sich an, ein Loch in einer Tierkette aufzufüllen, um dann mit dem weiter zurückliegenden Tier einen großen Sprung nach vorne machen zu können.

Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH

Von Ravensburger* gibt es: Spiele, Kinder- und Jugendbücher, Puzzles,
Hobby- und Malprogramme, Sachbücher und Videoprogramme.

®

Ravensburger

257594