

**Entenrennen**  
**La course des canards**  
**La gara delle anatre**  
**Duck Derby**  
**Eendenrennen**

®

**Ravensburger**

# Entenrennen

Lauf, Ente lauf,  
sonst liegt ein Ei im Nest

Ravensburger Spiele® Nr. 601 5 477 5  
Autor Gilbert Levy  
Design: Hermann Wernhard  
Würfelspiel für 2 - 4 Spieler  
Alter: 4 - 8 Jahre

## Inhalt:

- 1 Spielplan
- 4 Enten in vier Farben
- 24 Eier in vier Farben
- 1 Würfel
- 1 Spielregel

## Ziel des Spiels:

Jeder Spieler versucht mit seiner Ente als Erster ins Ziel zu gelangen und dort möglichst viele Eier abzulegen.

## Vorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Ente, die er mit drei gleichfarbigen Eiern füllt und auf das Startfeld stellt.

Achtung: Die Enten dürfen nur *geschoben* werden, um ein Herausfallen der Eier zu vermeiden.

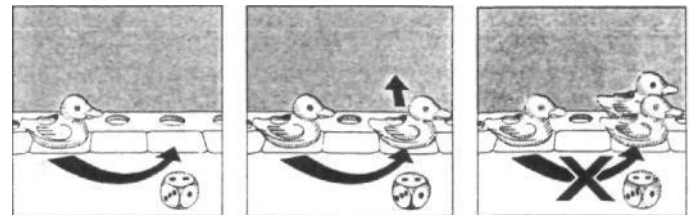
## Spielregel:

Gespielt wird mit einem Würfel; der jüngste Spieler beginnt.

Er würfelt und schiebt seine Ente so viele Felder vorwärts wie der Würfel Augen zeigt. Es wird nur *vorwärts* gezogen.

## Ziehen der Enten:

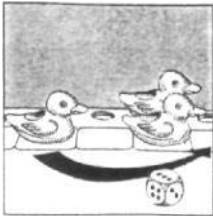
Kommt eine Ente auf ein Feld, auf dem schon eine andere Ente sitzt, schiebt sie diese beiseite auf das *Nest* neben dem Lauffeld. Die Ente auf dem Nest legt ein Ei. Sie kann erst wieder



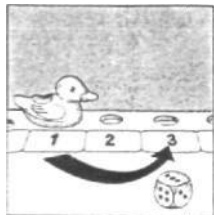
weiterlaufen, wenn das Lauffeld neben dem Nest frei ist. Sind Lauffeld und Nest bereits besetzt, *darf* nicht gezogen werden; der Wurf verfällt.

### Überholen von zwei Enten:

Zwei nebeneinanderstehende Enten können überholt werden, wenn die gewürfelte Augenzahl es erlaubt.



Wird eine Ente im Spielverlauf auf ein Nest geschoben, in das bereits ein Ei gelegt wurde, hat sie den Vorteil, daß sie *kein* Ei verliert. Sie kann jedoch erst weiterziehen, wenn das Lauf-feld daneben wieder frei ist. Das Feld neben dem Nest zählt als erster Laufpunkt.



Alle Enten versuchen, auch wenn sie ihre drei Eier verloren haben, ins Ziel zu gelangen.

### Ende des Spiels:

Das Ziel *muß* für jede Ente mit *direktem* Wurf erreicht werden.

Vor dem Zielnest können nur drei Enten stehen. Eine nachfolgende Ente kann mit direktem Wurf ins Ziel. Die erste Ente, die das Zielnest erreicht, bekommt nun zusätzlich drei Eier ihrer Farbe als Belohnung. So kann eine nachfolgende Ente ohne Eier noch gewinnen.

Der Spieler, dessen Ente als zweite das Zielnest erreicht, bekommt zwei Eier. Die dritte Ente bekommt ein Ei ihrer Farbe dazu. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Eiern.

### Hinweis für die Eltern:

Bei diesem Spiel kann es auch mehrere Gewinner geben. Dies ist für Kinder besonders wichtig, so macht die nächste Runde auch Spaß.

© 1984 by Otlo Maier Verlag Ravensburg

**Otto Maier Verlag Ravensburg**

