



Pass auf, der Wolf!

Ravensburger Spiele Nr. 601 5 442 2
Ein lustiges Kinderspiel für 2-4 Spieler
von 6-10 Jahren
Design/Spielplan: Sigrid Heuck

Inhalt:
1 Spielplan • 12 Bäume • 1 Wolf • 1 Dreh-
teller • 1 Würfel • 4 Spielfiguren in 4 Far-
ben • 12 Aufsteller • 1 Spielregel

Ziel des Spiels
Das Ziel dieses spannenden Würfel-
spiels ist es, möglichst schnell nach
dem Waldspaziergang wieder in sein
Häuschen zu gelangen. Der Wolf in der
Mitte erschwert das Vorwärtskommen.

Spielvorbereitung

Wird zum ersten Mal gespielt, müssen die Aufstellfüße vor Spielbeginn von der Planunterseite her in den Plan eingeklipst werden. Die Bäumchen werden dann auf der Planoberseite in die Aufsteller gesteckt, sie geben den Bäumchen einen sicheren Halt. Bei Spielende werden die Bäumchen wieder abgenommen, die Aufsteller bleiben im Plan. Der Drehteller wird auch von der Planunterseite in die dafür vorgesehene Öffnung eingesteckt. Nun braucht nur noch von oben der Wolf auf den Drehteller gesteckt zu werden - das spannende und lustige Spiel kann beginnen.

Der Wolf wird zuerst so gedreht, daß seine Schnauze auf keines der Häuser zeigt.

Spielverlauf

Jeder Mitspieler wählt eine Spielfigur und stellt diese vor das Haus seiner Wahl. Der jüngste Mitspieler beginnt und würfelt. Entsprechend der Augenzahl des Würfels wird in Pfeilrichtung gezogen. Das farbige Feld über dem Haus wird mitgezählt. Es gibt 2 Wege: Den äußeren, langsameren Weg - teilweise durch Bäume geschützt, den inneren, schnelleren Weg - jedoch durch Bäume nicht geschützt.



Beide Wege sind miteinander verbunden - so daß man sich schnell hinter einem Baum vor dem Wolf in Sicherheit bringen kann.

Rückwärts darf nicht gezogen werden.

Wolf

Würfelt ein Spieler den Wolfskopf, so darf er den Wolf in der Mitte des Spielplans mit Schwung drehen.

Der Spielplan ist aufgeteilt in Spielfelder. Zeigt die Schnauze des Wolfes auf ein Spielfeld, wo Mitspieler ungeschützt stehen, so muß dieser Spieler seine Spielfigur um 4 **Felder** auf dem äußeren Weg

zurücksetzen. Kein Spieler kann weiter zurückgesetzt werden als bis zu seinem Haus. Zeigt die Schnauze des Wolfes exakt auf die Mittellinie von zwei Spielfeldern, so sind beide Felder betroffen - die ungeschützten Spielfiguren müssen auch hier 4 Felder auf der äußeren Linie zurück.

Kein Spieler kann die vom Wolf bewachte Zone betreten. Es sei denn, er kann sich hinter einem Baum verstecken. Sollte dies nicht möglich sein, so verfällt dieser Wurf.

Hinauswerfen

Es darf hinausgeworfen werden; jedoch nicht auf einem Feld hinter einem Baum. Es dürfen mehrere Spielfiguren hinter einem Baum stehen und sich dort verstecken, auf ungeschützten Spielfeldern **dürfen nicht** mehrere Figuren stehen.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn ein Mitspieler seine Spielfigur mit **direktem Wurf** wieder in sein Haus nach einer Waldrunde bringen kann.

Der Gewinner darf bei einem weiteren Spiel den Wolf vor der nächsten Runde drehen, um somit den Standort des Wolfes zu verändern.