



**Das spannende Wettlaufspiel mit dem kleinen Raben und seinen Freunden für 2 - 4 Kinder ab 5 Jahren**

Die Freunde des kleinen Raben haben lange draußen gespielt und dabei die Zeit vergessen.

Jetzt müssen sie schnell nach Hause laufen, damit sie rechtzeitig zum Essen wieder zurück sind. Zum Glück treffen die Freunde unterwegs immer wieder auf den kleinen Raben, der alle Wege und so manche Abkürzung kennt. Aber Achtung! Stolpert man über einen Maulwurfshügel, muss man wieder ein Stück zurück. Wer schließlich als Erster alle seine Figuren nach Hause gebracht hat, darf sich zuerst an den gedeckten Tisch setzen und hat gewonnen.

**KOSMOS®**

**Spielmaterial**

1 Puzzle-Spielplan, 12 Spielfiguren, 1 Würfel

## Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus dem Rahmen gelöst. Die Spielfiguren werden kreuzförmig auf die farblich zugehörigen Kartonhalterungen gesteckt (wie auf dem Foto auf der Schachtelrückseite).
- Die vier Teile des Spielplans werden zusammengesetzt auf den Tisch gelegt.
- Jeder Spieler erhält die drei Spielfiguren einer Farbe und stellt sie auf den Startbereich mit den spielenden Freunden (unten links). Falls weniger als vier Kinder spielen, bleiben die übrigen Figuren in der Schachtel.
- Der jüngste Spieler erhält den Würfel und beginnt. Nach ihm geht es im Uhrzeigersinn weiter.



## Spielablauf

Wer an der Reihe ist, würfelt.

Bei einer 2, 3, 4, 5 oder 6 zieht man mit einer seiner Figuren genau so viele Felder vor, wie man gewürfelt hat. Auch die großen Felder mit dem kleinen Raben werden wie normale Felder gezählt.

Landet die Figur am Ende der Bewegung auf einem besetzten Feld, darf sie sofort auf das nächste freie Feld vorrücken. Das kann auch ein Feld mit dem kleinen Raben oder sogar das Zielfeld sein. Auf jedem normalen Feld steht also immer nur eine Figur. Nur auf den Feldern mit dem kleinen Raben dürfen beliebig viele Figuren stehen. Um auf das Zielfeld zu ziehen, darf man überzählige Würfelaußen verfallen lassen.

## Die Rabenfelder



Steht eine Spielfigur auf einem Feld mit dem kleinen Raben und ihr Besitzer würfelt das „Kleiner-Rabe“-



Symbol, zeigt der kleine Rabe eine Abkürzung. Die Figur wird sofort auf das nächste Rabenfeld vorgezogen. Dies kann auch das Zielfeld sein. Der grüne Pfeil zeigt, wohin die Figur gesetzt wird.

Durch die Nutzung der Abkürzung werden aber keine Figuren überholt und daher auch niemand zurückgeschickt, der auf einem Maulwürfsfeld steht (siehe „Die Maulwürfsfelder“).

Wer den kleinen Raben würfelt und keine Figur auf einem Rabenfeld stehen hat, darf eine seiner Figuren lediglich um ein Feld vorrücken.

## Die Maulwürfsfelder



Auf einem Maulwürfsfeld zu stehen ist riskant. Denn steht eine Figur auf einem Maulwürfsfeld und eine andere Figur zieht an ihr vorbei, stolpert die überholte Figur über den Maulwurfshügel. Sie wird sofort wieder zurück auf das letzte Feld mit dem kleinen Raben geschickt. Dies kann auch das Startfeld sein.

## Spielende

Sobald ein Spieler seine dritte Figur aufs Zielfeld zieht, hat er gewonnen. Wenn die anderen Spieler wollen, können sie noch so lange weiterspielen, bis auch die letzte Figur im Ziel ist.

Spiel nach den Bilderbüchern von Annet Rudolph und Nele Moost  
© Esslinger Verlag J. F. Schreiber GmbH-Esslingen, Wien  
Postfach 100325, 73703 Esslingen

**Autor:** Peter Neugebauer  
**Redaktionelle Bearbeitung:** TM-Spiele  
**Illustration:** Annet Rudolph  
**Gestaltung:** Pohl & Rick  
**Foto:** Dirk Hoffmann

© 2002 Kosmos Verlag, Postfach 106011,  
D-70049 Stuttgart, Tel.: +49 (0) 711-2191-0,  
Web [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de), E-Mail: [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)

Wir danken allen Testspielern.

## Noch mehr Spielspaß mit dem Kleinen Raben:

