

ALEX RANDOLPH

HEISSE OFEN

EIN RASANTES SPIEL
FÜR KLEINE RENNFÄHRER

DEE
MAKER
SPIEL

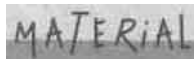


Ein Farben-Würfel-Rennspiel für 2 bis 4 Spieler

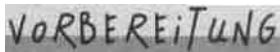


... können Kinder
schon ab 4 Jahren fahren

Autor:	Alex Randolph
Figuren:	Randolph/Visintin
Grafik/Typo:	Johann Rüttinger/ Rolf Vogt
Fotos:	Norbert Mebert
Redaktion:	Kathi Kappler
© 1999:	DREI MAGIER SPIELE D-91486 Uehlfeld



- 4 Holz-Motorräder mit Helmen
 . in 4 verschiedenen Farben
- 8 Rennstrecken-Streifen
- 19 Goldtaler aus Holz
- 2 Farbwürfel
- Spielanleitung



Mit den 8 Streifen legt man einen ovalen Rundkurs auf dem Tisch aus. Die Reihenfolge der Streifen ist beliebig - und es gibt sehr viele verschiedene Möglichkeiten, die farbigen »Randfelder« zu platzieren!

In jeder möglichen Kombination sieht man immer 3 rote, 3 gelbe, 3 blaue, 3 grüne und 3 schwarze Randfelder, sowie ein kariertes Feld.

Jeder wählt eine Maschine und stellt sie zum Start **außerhalb** des Rundkurses neben das karierte Feld.

Die Goldtaler werden in die Mitte des Rundkurses gelegt.

SPIELZIEL

Jedes Mal, wenn eine Rennmaschine das karierte Feld passiert, erhält der betreffende Spieler einen Goldtaler.

Wer zuerst 5 Goldtaler angehäuft hat, hat gewonnen und darf sein Motorrad in die Mitte des Rennovals stellen!

Das Rennen geht jedoch weiter - der Nächste, der 5 Taler gesammelt hat, ist Zweiter, usw.

DAS RENNEN

Der Spieler, dessen Geburtstag als nächster gefeiert wird, beginnt. Danach kommt einer nach dem anderen im Uhrzeigersinn an die Reihe.

Wer am Zug ist, würfelt zunächst **nur einen** der beiden Würfel:

- Würfelt er Weiß, bleibt sein Motorrad stehen.
- Würfelt er eine andere Farbe, zieht seine Maschine zum **nächsten freien** Feld dieser Farbe.
- Würfelt er seine eigene Farbe, rast die Maschine bis zum **übernächsten freien** Feld dieser Farbe!

ACHTUNG!

Ist ein Feld der gewürfelten Farbe schon durch ein Motorrad **besetzt**, fährt man einfach vorbei **zum nächsten freien** Feld dieser Farbe.

- **Beim Spiel zu dritt und zu viert kann folgender Fall auftreten:**

Man würfelt seine eigene Farbe, darf also zum übernächsten freien Feld fahren, **es ist aber nur ein einziges Feld dieser Farbe frei — was nun?**

Man zieht zu diesem Feld und fährt sofort noch **eine volle Runde**, um wieder auf dem gleichen (jetzt: „übernächsten“) Feld zu landen — und erhält einen zusätzlichen Goldtaler!

- **Im seltenen Fall, dass alle Felder der gewürfelten Farbe besetzt sind, bleibt das Motorrad stehen.**

DER ZWEITE WURF

- Nach dem ersten Wurf darf der Spieler, **wenn er möchte**, auch den **zweiten Würfel** benutzen:
- Alles spielt sich genauso wie beim ersten Wurf ab, **doch jetzt mit einem**

gewissen Risiko...

... denn wenn der Spieler jetzt **noch einmal die gleiche Farbe** wie beim **ersten Mal** würfelt, muss seine Maschine **sofort** zum karierten Randfeld **zurück** und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hatte er beim ersten Wurf das karierte Randfeld passiert und einen Goldtaler erhalten, braucht er diesen **nicht** zurückzugeben.

WELTMEISTERSCHAFT

Möchten die Kinder mehrmals „rennen“, bekommt der Sieger jedes Rennens 5 Punkte, der Zweite 3 Punkte und der Dritte einen Punkt gutgeschrieben.

Wer zuerst **13 Punkte** erreicht, wird Weltmeister (bis zum nächsten Mal)...

...VIEL VERGNÜGEN MIT DEN HEISSEN ÖFEN

NACH DEM SPIEL

Die beiden geraden Stücke der zerlegten Rennbahn können nur **diagonal** und **hochkant** wieder in die Schachtel gepackt werden.



Anmerkung:

Wenn wir das Wort **Spieler** benutzen, meinen wir selbstverständlich **Spieler und Spielerinnen**.



DREI MAGIER SPIELE GmbH
Mühlenstraße 10
91486 Uehlfeld
Telefon 09163/99990
Fax 09163/99995

Nr. 601/1-400

Nicht geeignet für Kinder
unter 36 Monaten.
Kleine Teile - Verschluckgefahr.