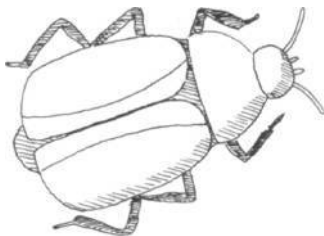


Schneckenhaus



Ravensburger

Schneckenhaus



Ravensburger Spiele® Nr. 00 366 2

Ein Würfelspiel für 2 -4 Spieler

Alter: 5-10 Jahre

Design/Spielplan: Hilde Heyduck-Huth

Inhalt:

1 Spielplan

8 Spielfiguren in 4 Farben

1 Würfel

1 Spielregel

Ein reizvoll gestaltetes und spannendes Würfelspiel für jedes Alter. Würfelglück und eigene Überlegung verändern die Spielsituation.

Ziel des Spiels

Wem gelingt es als erstem, den Zielkäfer in der Mitte der Schnecke zu erreichen? Hierbei gilt es, über die gelben Felder mit Pfeil seinen Weg abzukürzen. Ist ein Mitspieler am weitesten auf dem Schneckenhaus vorangekommen, beginnt eine spannende Jagd. Denn — nun wird gemeinsam versucht, den Schnelleren einzuholen.

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird wie ein Puzzle zu einem Quadrat zusammengesetzt. Jeder Mitspieler wählt 2 Spielfiguren einer Farbe und stellt diese auf den farbgleichen Käfer vor das Schneckenhaus.

Spielregel

Es wird reihum gewürfelt. Wer die höchste Augenzahl wirft, beginnt mit dieser Zahl. Man zieht mit einer Figur so viele Felder, wie man Augen gewürfelt hat. Jeder Spieler darf beide Figuren ins Spiel bringen. Die Augenzahl eines Wurfes darf jedoch nicht auf beide Figuren verteilt werden. Alle Figuren können vorwärts und rückwärts ziehen. Innerhalb eines Wurfes jedoch nur in einer Richtung.

Hinauswerfen

Auf den Feldern bis zum ersten gelben Feld mit Pfeil darf nicht hinausgeworfen werden. Von da an kann hinausgeworfen werden, es besteht jedoch kein Schlagzwang. Die hinausgeworfene Figur muß zurück auf ihren Käfer vor das Schneckenhaus.

Gelb-Wurf

Steht eine Spielfigur auf einem gelben Feld mit Pfeil, so darf der Weg ins Innere der Schnecke abgekürzt werden, wenn man „Gelb“ würfelt. Jeder Wurf muß gezogen werden. Steht man mit einer Spielfigur auf einem gelben Feld und würfelt **eine Zahl**, so muß mit einer von beiden Spielfiguren gezogen werden. Wird gelb gewürfelt, ohne daß man auf einem gelben Feld steht, darf nochmals gewürfelt werden.

Ende des Spiels

Wer mit einer seiner Spielfiguren mit **direktem** Wurf den Zielkäfer erreicht hat, ist Gewinner dieser Runde.