Lauf PETZI™ lauf!



Ravensburger®

(D) Lauf, Petzi, lauf!



Wehe, wenn der Krake kommt!

Ravensburger® Spiele Nr. **00 223** 8
Autor: Wolfgang Kramer
TM © 1987 CASTERMAN/MARLEX INT'L
Design: Hansen
Ein Würfelspiel für 2–4 Personen
Alter: 5–10 Jahre
Inhalt: 1 Spielplan
8 Spielfiguren mit Aufstellfüßen
1 Stanztafel mit 7 Häusern und 3 Legeteilen
1 Würfel
1 Spielanleitung

Petzi und seine Freunde tollen munter um den See. Aber plötzlich kommt der Krake, und es wird spannend! Aus Angst vor dem Riesentintenfisch suchen Petzi und seine Freunde Zuflucht in den Häusern. Doch leider ist nicht für jeden Platz!

Ziel des Spiels:

Immer wenn der Krake kommt, müssen alle Spieler versuchen, mit ihren Figuren eines der rettenden Häuser zu erreichen. Da immer eine Spielfigur mehr im Spiel ist als Häuser vorhanden sind, muß in jeder Runde eine Figur ausscheiden. Wer als letzter übrigbleibt, ist Sieger.

Vorbereitung:

Vor der ersten Spielrunde werden alle Teile vorsichtig aus der Stanztafel herausgelöst.

Die Spielfiguren werden in die Aufstellfüße gesteckt.

Jeder Spieler erhält **zwei** gleiche Spielfiguren.

Die Häuser mit den offenen Türen werden auf die passenden Häuser mit den geschlossenen Türen auf den Spielplan gelegt. Dann wird die Insel im See mit den drei Legeteilen so abgedeckt, daß der Krake nicht zu sehen ist. Nun kann es losgehen!

Spielregel:

Es ist immer ein Haus mit offener Tür weniger vorhanden als Spielfiguren beteiligt sind. Spielen also vier Kinder, dann sind zu Beginn acht Spielfiguren und alle sieben Häuser mit den offenen Türen im Spiel. Spielen nur drei Kinder, dann beginnen sie entsprechend mit sechs Spielfiguren und fünf Häusern mit offenen Türen.

Alle Spieler stellen ihre beiden Figuren auf beliebige Lauffelder. Hierbei ist keine Reihenfolge und kein bestimmter Abstand zu beachten. Es dürfen auch zwei Figuren auf einem Feld stehen.

Der jüngste Spieler beginnt. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Jedesmal, wenn man an der Reihe ist, darf man einmal würfeln und eine seiner beiden Spielfiguren auf den Lauffeldern um die gewürfelte Augenzahl in Spielrichtung weitersetzen. Auch jetzt dürfen zwei oder mehrere Figuren auf einem Feld stehen. Es wird nicht hinausgeworfen.

Würfelt ein Spieler die Seite des Würfels, die den Kraken zeigt, so muß er eines der Legeteile von der Insel entfernen. So wird der Krake allmählich sichtbar. Sind alle drei Legeteile von der Insel entfernt, ist der Krake frei, und Petzi und seine Freunde müssen sich beeilen.

Von nun an muß jeder Spieler versuchen, mit seinen beiden Figuren eines der rettenden Häuser mit den **offenen** Türen zu erreichen. Doch in jedem der Häuser darf nur **eine** Figur Zuflucht suchen. Will man ein Haus betreten, muß es also unbewohnt sein. In diesem Fall zählt das Haus als Lauffeld mit. Überzählige Würfelpunkte verfallen.

Eine Spielrunde dauert so lange, bis alle Häuser mit den offenen Türen von einer Spielfigur besetzt sind. Nun muß die eine Figur, die kein freies, offenes Haus gefunden hat, leider ausscheiden. Doch der dazugehörige Spieler hat ja noch eine zweite Figur im Spiel.

Die ausgeschiedene Figur wird aus dem Spiel genommen, und die nächste Runde beginnt.

Der Spieler, dem die ausgeschiedene Figur gehört, darf zum Trost ein beliebiges Haus mit offener Tür vom Plan nehmen und die Insel mit dem Kraken wieder mit den Legeteilen abdecken. Die übriggebliebenen Figuren nehmen wie vor Beginn der ersten Runde wieder auf den Lauffeldern Aufstellung zur zweiten Runde und es geht nach den bekannten Regeln weiter.

Beispiel: Es spielen vier Kinder mit. Dann sind zu Beginn der ersten Runde acht Spielfiguren und sieben Häuser mit offenen Türen im Spiel. Nach der ersten Runde scheidet eine Figur aus. An der zweiten Spielrunde sind dann nur noch sieben Spielfiguren und sechs Häuser mit offenen Türen, an der dritten nur noch sechs Spielfiguren und fünf Häuser mit offenen Türen beteiligt usw.

Ende des Spiels

Es wird so lange gespielt, bis nur noch zwei Spielfiguren und ein Haus mit offener Tür im Spiel sind.

Gehören die beiden Spielfiguren, die zuletzt noch im Spiel sind, einem Mitspieler, ist dieser der Sieger. Gehören die beiden letzten Spielfiguren zwei verschiedenen Mitspielern, dann müssen diese beiden in der letzten Runde um den Sieg spielen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der als erster seine Spielfigur in Sicherheit bringen kann. Ist nur noch eine Spielfigur im Spiel und als Sieger ermittelt, ist das Spiel beendet.

© 1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg