

Meine ersten
Spiele

Dieses Spiel fördert:

- Erstes Regelverständnis
- Konzentration
- Farben

Alex Randolph

Tempo, kleine Schnecke!

Alter
3 bis 7

Auf die Plätze - Schnecken - los!



SPIELFIGUREN AUS
HOLZ

Ravensburger


Ravensburger® Spiele Nr. 21 420 4
Autor: Alex Randolph
Illustration: Hans-Günther Döring
Design: Ravensburger DE


Ein spannendes Farbwürfelspiel mit großen
Holzschnellen für 2–6 Kinder von 3–7 Jahren.

Inhalt:

6 Holzschnellen in 6 Farben
2 Farbwürfel
1 Spielplan

Normalerweise kriechen Schnecken
ganz langsam vorwärts. Da alle
Schnecken fast gleich schnell sind,
wollen unsere sechs Schnecken
ein Rennen machen, um zu sehen,
wer die schnellste ist. Darum:
Auf die Plätze – Schnecken – los!

 **Ziel des Spiels ist es,**
als Erster eine der bunten Schnecken zu den
Salatköpfen zu bringen.

 **Bevor es losgeht,**
stellt ihr die sechs Schnecken auf die farbgleichen
Startfelder. Sie sind mit einem Blatt gekennzeichnet.

Die rote Schnecke stellt ihr auf das rote Blatt,
die blaue Schnecke auf das blaue Blatt usw.
Es werden immer alle sechs Schnecken aufgestellt,
auch wenn weniger als sechs Kinder mitspielen.
Anfangen darf der jüngste Spieler.



 **Wenn du an der Reihe bist,**

würfelst du mit beiden Farbwürfeln und rückst die farbgleichen Schnecken um ein Feld auf ihrer Bahn vor. Wenn du z.B. Gelb und Grün würfelst, musst du die gelbe und die grüne Schnecke um jeweils ein Feld weiterrücken. Wenn du mit beiden Farbwürfeln die gleiche Farbe gewürfelt hast, rückst du diese Schnecke um zwei Felder vor. Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe.

 **Das Spiel ist zu Ende,**

wenn eine Schnecke auf dem bunten Zielfeld vor den Salatköpfen ankommt. Wer diese Schnecke ins Ziel bringt, hat gewonnen.

 **Spielregel für zwei Gewinner:**

Hier ist nicht nur die erste Schnecke Sieger, sondern auch die letzte Schnecke, die ins Ziel kommt. Ihr würfelt also, bis alle Schnecken auf ihrem Zielfeld angekommen sind.

Würfelt ihr eine Farbe, bei der die farbgleiche Schnecke schon auf Ihrem Zielfeld steht, lasst ihr diese Schnecke aus und zieht nur die Schnecke, die noch im Rennen ist.

 **Ein Beispiel:**

Die grüne, die gelbe und die rote Schnecke sind bereits im Ziel. Ein Spieler würfelt Grün und Blau. Jetzt wird nur die blaue Schnecke ein Feld vorgezogen. Wenn die letzte Schnecke vor ihrem Salatkopf angekommen ist, steht auch der zweite Sieger fest.

Herzlichen Glückwunsch!



©1985/2008
Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com



Ravensburger

220343