



SPIELZIEL

Das Eichhörnchenrennen (La Corsa degli Scoiattoli) ist ein unterhaltsames und ungewöhnliches Brettspiel ohne Würfel, bei dem die Spieler keine eigene Spielfigur besitzen, sondern gemeinsam dafür sorgen müssen, dass alle Eichhörnchen in einer bestimmten Reihenfolge das Ziel erreichen.

Ziel des Spiels ist es, die Reihenfolge vorherzusagen, in der die Eichhörnchen-Figuren das Ziel erreichen werden. Dabei muss nur die erste Figur das Zielfeld erreichen oder überschreiten; dieses Zielfeld variiert je nach Anzahl der Spieler. Die Bewegung wird hauptsächlich von den Spielern selbst bestimmt, anhand der ihnen zur Verfügung stehenden „Eichhörnchenkarten“ und der Strategie, mit der sie diese einsetzen. Schließlich klettern, springen und wechseln Eichhörnchen von Natur aus ständig zwischen den Ästen!

Nehmen sehr junge Kinder teil (vorzugsweise in Begleitung eines Erwachsenen), kann das Spiel vereinfacht werden: Statt die vollständige Reihenfolge vorherzusagen, müssen die Spieler lediglich tippen, welches Eichhörnchen als erstes das Ziel erreichen wird.

Jede Partie kann mit 2 bis 8 Spielern im Alter von 5 bis 99 Jahren gespielt werden.

Spieldauer: etwa 10 bis 35 Minuten.

SPIELVORBEREITUNG

Die Spielschachtel enthält 4 gemeinsam genutzte Eichhörnchen-Figuren, die durch unterschiedlich farbige Sockel gekennzeichnet sind, 60 „Eichhörnchenkarten“, 40 „Eichelkarten“ (Nahrung, die den Eichhörnchen zusätzliche Energie verleiht), 8 „Endergebnis-Karten“, ein Spielbrett (das vor Spielbeginn zusammengesetzt werden muss, indem die 24 großen Teile korrekt wie ein Puzzle zusammengefügt werden), 2 abwischbare Stifte sowie diese Spielanleitung.

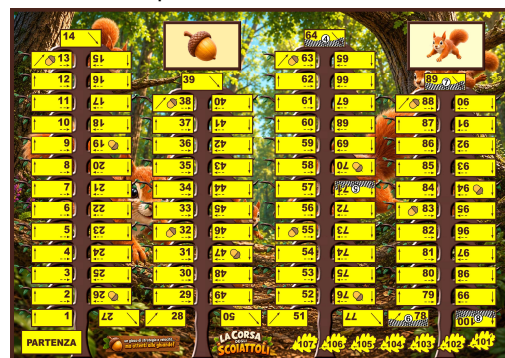
Nachdem das Spielbrett zusammengesetzt wurde, erhält jeder Spieler die folgende Anzahl an Karten (zusätzlich zu einer „Endergebnis-Karte“):

- 2 Spieler: 10 „Eichhörnchenkarten“ (9 für eine spannendere Partie) und 4 „Eichelkarten“;
- 3 Spieler: 8 „Eichhörnchenkarten“ (7 für eine spannendere Partie) und 3 „Eichelkarten“;
- 4 Spieler: 6 „Eichhörnchenkarten“ (5 für eine spannendere Partie) und 2 „Eichelkarten“;
- 5 oder 6 Spieler: 6 „Eichhörnchenkarten“ und 2 „Eichelkarten“;
- 7 oder 8 Spieler: 5 „Eichhörnchenkarten“ und 2 „Eichelkarten“.

Jeder Spieler nimmt seine „Eichhörnchenkarten“ auf die Hand. Die „Eichelkarten“ werden ungesehen verdeckt vor dem jeweiligen Spieler auf den Tisch gelegt.

Anschließend werden die vier Eichhörnchen-Figuren auf das Startfeld gesetzt. Auf Grundlage der „Eichhörnchenkarten“ auf ihrer Hand notieren die Spieler geheim auf ihrer „Endergebnis-Karte“ (oder auf einem separaten Blatt Papier, falls keine „Endergebnis-Karten“ mehr verfügbar sind), in welcher Reihenfolge ihrer Meinung nach die Eichhörnchen-Figuren das Ziel erreichen werden. Nehmen sehr junge Kinder teil, genügt es vorherzusagen, welches Eichhörnchen die größte Wahrscheinlichkeit hat, als erstes das Ziel zu erreichen. Vor ihrer Vorhersage sollten die Spieler beachten, dass:

- bei 2 bis 4 Spielern das siegreiche Eichhörnchen als erstes Feld 64 erreichen oder überschreiten muss;
- bei 5 Spielern das siegreiche Eichhörnchen als erstes Feld 71 erreichen oder überschreiten muss;
- bei 6 Spielern das siegreiche Eichhörnchen als erstes Feld 78 erreichen oder überschreiten muss;
- bei 7 Spielern das siegreiche Eichhörnchen als erstes Feld 89 erreichen oder überschreiten muss;
- bei 8 Spielern das siegreiche Eichhörnchen als erstes Feld 100 erreichen oder überschreiten muss;
- falls alle Karten eines Spielers (sowohl „Eichhörnchenkarten“ als auch „Eichelkarten“) ausgespielt wurden, bevor das erforderliche Zielfeld erreicht wurde, endet das Spiel dennoch, sobald der letzte Spieler seine letzte Karte ausgespielt hat. Für die Wertung wird dann die zu diesem Zeitpunkt bestehende Reihenfolge verwendet.





SPIELABLAUF

Reihum deckt jeder Spieler eine seiner „Eichhörnchenkarten“ auf (die anschließend aus dem Spiel entfernt wird) und bewegt alle auf der Karte angegebenen Eichhörnchen-Figuren entsprechend den Anweisungen.

Hat ein Spieler nur noch 3 oder weniger Karten auf der Hand, kann er stattdessen zufällig eine seiner „Eichelkarten“ aufdecken (die anschließend ebenfalls aus dem Spiel entfernt wird). Diese Entscheidung kann nicht rückgängig gemacht werden. Diese Karten stellen ein Risiko dar, da ihr Inhalt bis zum Zeitpunkt der Nutzung unbekannt bleibt und ihre Wirkung nach dem Aufdecken weder ignoriert noch ersetzt werden kann.

Immer wenn das führende Eichhörnchen – entweder durch seine Bewegung oder durch die Wirkung einer oder mehrerer „Eichelkarten“ – ein oder mehrere Felder mit einer Eichel erreicht oder überschreitet (zum Beispiel Feld 32 im nachfolgenden Beispiel), wird für jedes dieser Felder die oberste Karte des entsprechenden Stapels gezogen. Aufgedeckte „Eichelkarten“ werden aus dem Spiel entfernt. Die betroffenen Eichhörnchen-Figuren werden anschließend gemäß den Angaben auf der Karte bewegt. Dies gilt nur für das erste Eichhörnchen, das das jeweilige Eichel-Feld erreicht oder überschreitet.

Befinden sich zwei Eichhörnchen-Figuren auf demselben Feld (und somit auf derselben Position), gelten sie als gleichauf auf der besseren Position. Beispiel:



In diesem Fall liegt die blaue Eichhörnchen-Figur auf dem ersten Platz, die grüne und die rote Figur teilen sich den zweiten Platz, die gelbe Figur liegt auf dem vierten Platz und keine Figur befindet sich auf dem dritten Platz.

Erlaubt eine Karte die Auswahl zwischen zwei oder mehr Eichhörnchen-Figuren auf derselben Position (oder verweist sie auf eine nicht näher bestimmte Eichhörnchen-Figur), entscheidet der Spieler, der die Karte ausgespielt hat (oder die „Eichelkarte“ gezogen hat), welche Figur bewegt wird.

Eine Karte darf auch dann ausgespielt werden, wenn sie keine Wirkung entfaltet (zum Beispiel wenn eine Karte anweist, die Eichhörnchen-Figur auf dem dritten Platz zu bewegen, sich jedoch keine Figur auf dem dritten Platz befindet).

Beispiele zur Interpretation der Anweisungen auf den Karten:

- + 6 → Eine vom Spieler gewählte Eichhörnchen-Figur rückt 6 Felder vor;
- 4° + 10 → Die Eichhörnchen-Figur auf dem vierten Platz rückt 10 Felder vor (die Karte ist gültig, hat aber keine Wirkung, wenn sich beim Ausspielen keine Figur auf dem vierten Platz befindet);
- ☉ ↔ → Die gelbe Eichhörnchen-Figur springt auf den gegenüberliegenden Ast desselben Baumes (ohne Wirkung, wenn sie sich auf Feld 1, 14, 27, 28, 39, 50, 51, 64, 77, 78, 89, 100 oder darüber befindet). Sprünge zwischen Ästen verschiedener Bäume sind jedoch nicht erlaubt (die einzigen dafür vorgesehenen Felder sind mit den Symbolen XXX oder XXX gekennzeichnet).

Sobald die führende Eichhörnchen-Figur das festgelegte Zielfeld überschreitet (das nummerierte Feld, das von der Spieleranzahl abhängt), müssen eventuell noch erforderliche „Eichelkarten“ aufgedeckt und abgehandelt werden, da sie die Endplatzierungen noch verändern können. Anschließend erhält jeder Spieler einen Punkt für jede korrekt vorhergesagte Position in der endgültigen Reihenfolge der Eichhörnchen-Figuren. Der Spieler mit den meisten Punkten (allein oder gemeinsam mit anderen) gewinnt die Partie. Spielen ausschließlich sehr junge Kinder mit, gewinnt einfach der Spieler, der richtig vorhergesagt hat, welches Eichhörnchen als erstes das Ziel erreicht. Die Spieler können außerdem einen kleinen Preis aussetzen oder freundschaftliche Wetten darauf abschließen, welches Eichhörnchen gewinnen wird. In diesem Fall teilen sich die Spieler, die das Sieger-Eichhörnchen korrekt vorhergesagt haben (oder diejenigen mit der höchsten Punktzahl), den Preis. Ein nicht teilbarer Restbetrag oder sogar der gesamte Preis – falls niemand das Sieger-Eichhörnchen vorhergesagt hat – wird dem Preis für das nächste Rennen hinzugefügt.

HINWEISE

„Eichelkarten“ begünstigen tendenziell Eichhörnchen-Figuren, die weiter zurückliegen ... dies sollte bei der Planung der eigenen Strategie berücksichtigt werden.

Es wird empfohlen, alle „Endergebnis-Karten“ nach jeder Partie zu löschen.

Viel Spaß!