

Alle gegen Rudi®

Spieler: 1-4 Personen
Dauer: ca. 10 Minuten

Rudi rast mit Turbopower - doch das Team ist schlauer!

4+

Alle spielen **gemeinsam als Team** (Igel, Hund, Bär) gegen Rudi Rennmaus. Eigentlich ist Rudi viel zu schnell und müsste das Ziel als Erster erreichen, aber das Team ist schlau, und wenn ein **Igelpasch** gewürfelt wird, kann das Team seine Chancen deutlich verbessern. Wer zuerst ins Ziel kommt, gewinnt das Rennen – entweder Rudi oder das Team. Wer zuerst zwei Rennen gewonnen hat, ist Sieger.

Material

4 Tiere



Igel

Hund

Bär

Rudi

2 Würfel



mit den 4
Tieren darauf

26 Karten



24 Wege

1x Start

1x Ziel

Spielvorbereitung

Die Rennstrecke wird als **Halbkreis** auf dem Tisch ausgelegt. Zuerst der **Start**, dann die **24 Wege** und zuletzt das **Ziel**. Die **Team-Mitglieder** (Igel, Hund und Bär) sowie Rudi werden **unter die Startkarte gelegt**. Die beiden Würfel werden bereitgelegt.

Start



Ziel

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt (= aktiver Spieler), danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

- ➔ Wer als aktiver Spieler dran ist, nimmt **beide Würfel** und würfelt. Anschließend **muss** der aktive Spieler die Tiere den beiden Würfeln entsprechend voranziehen (jede Wegkarte zählt als ein Feld). Der Igel und Rudi ziehen immer nur 1 Feld voran, der Hund 2 Felder und der Bär 3 Felder (**die jeweilige Zugweite ist auf den Leibchen der Tiere abgebildet**). Die Tiere werden stets unter die jeweiligen Wegkarte gelegt. Unter jeder Wegkarte dürfen beliebig viele Tiere liegen.



Sarah würfelt Rudi und den Bär. Sie zieht Rudi 1 Feld voran und den Bär 3 Felder.

Linus würfelt zweimal Rudi. Er zieht Rudi zweimal jeweils 1 Feld voran, also insgesamt 2 Felder. Tim würfelt den Igel und den Hund. Er zieht den Igel 1 Feld voran und den Hund 2 Felder.

Achtung: Der Igelpasch

Es gibt genau ein Würfelergebnis, bei dem das Team eine besondere Aktionsmöglichkeit hat. Würfelt der Spieler nämlich einen **Igelpasch** (also zwei Igel), dann kann er sich völlig frei entscheiden, ob er entweder ganz normal den Igel zweimal jeweils ein Feld vorziehen möchte **oder stattdessen** einmal den Hund (2 Felder) oder einmal den Bär (3 Felder).



Hinweis: Der aktive Spieler sollte im Falle eines Igelpaschs genau schauen, wo die Tiere des Teams momentan stehen und sich dann für das Tier entscheiden, das die besten Siegchancen hat. Die Spieler dürfen sich natürlich beraten – schließlich sind sie ja ein Team. Die letztliche Entscheidung trifft jedoch der aktive Spieler.

Sarah würfelt einen Igelpasch. Sie kann nun entweder den Igel zweimal je 1 Feld voranziehen oder den Hund einmal 2 Felder oder den Bär einmal 3 Felder. Sie entscheidet sich für den Bär und zieht ihn 3 Felder voran.

Beachte: Mit einem **Hundepasch** (also zwei Hunde gewürfelt), ist keine besondere Aktion verbunden. Der Hund wird ganz normal zweimal jeweils 2 Felder vorangezogen.

In der beschriebenen Weise kommen die Spieler reihum als aktiver Spieler dran, würfeln jeweils mit beiden Würfeln und ziehen die Tiere gemäß der beiden Würfel immer weiter auf der Rennstrecke voran.

Das Rennen endet **sofort**, wenn ein Tier das Ziel erreicht oder überschreitet.

- ➔ Erreicht **Rudi** das Ziel zuerst, gewinnt Rudi das Rennen.
- ➔ Erreicht einer vom **Team** (egal wer!) das Ziel zuerst, gewinnt das Team das Rennen.
- ➔ Sollten Rudi und einer vom Team das Ziel **gleichzeitig** erreichen, endet der Durchgang unentschieden.

Neues Rennen & Spielende

Nun wird ein neues Rennen gestartet. Die Spielvorbereitung und der Spielablauf bleiben genau so, wie bereits beschrieben. Wer zuerst zwei Rennen gewonnen hat, entweder Rudi oder das Team, ist Sieger.



Legt doch mal eine Strichliste an und notiert, wie oft Rudi gewinnt und wie oft das Team (sowas nennt man übrigens Statistik). Wenn ihr mögt, könnt ihr uns eure Ergebnisse zumailen. Dann sagen wir euch auch, was bei uns herausgekommen ist – wir haben unseren Computer eine Million Rennen absolvieren lassen!