

Kalle Kängu

Ravensburger Spiele® Nr. 23 139 3

Das spannende Wetthüpfen für 2–4 Spieler von 4–10 Jahren.

Autor: Reiner Knizia

Illustration: Helke Saalfrank

- Inhalt:**
- 4 Kängurus in 4 Farben
 - 1 Känguru-Hüpf-Würfel
 - 1 Spielplatz-Feld
 - 1 Eiswagen-Feld
 - 10 Wegfelder
 - 4 Känguru-Chips



Kalle Kängu und seine drei besten Freunde Kathi, Kiki und Kurti treffen sich fast jeden Nachmittag auf dem Spielplatz. Puuh, wie heiß es heute ist! Plötzlich ertönt die Glocke des Eiswagens. Nichts wie hin – die vier springen über Stock und Stein um die Wette. Wer darf zuerst am leckeren Eis schlecken?

Vorbereitung

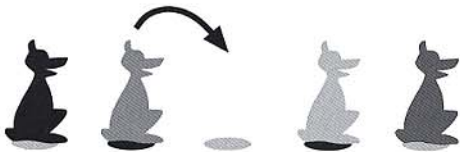
Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Felder vorsichtig aus der Stanztafel. Legt zwischen dem Spielplatz- und dem Eiswagenfeld alle 10 Wegfelder beliebig in einer Reihe aus.


Alle vier Kängurus starten auf dem Spielplatz. Sucht euch einen Känguru-Chip aus, den ihr offen vor euch ablegt. Spielt ihr zu zweit, darf sich jeder zwei Farben auswählen. Bei drei Spielern kommt der übrig gebliebene Chip wieder zurück in die Schachtel, aber das Känguru selbst bleibt im Rennen. Den Känguru-Hüpf-Würfel legt ihr neben das Spielfeld.

Jetzt geht's los!

Wer zuletzt Geburtstag hatte, beginnt zu würfeln und zieht das entsprechende Känguru. Du darfst jedes Känguru bewegen, nicht nur dein eigenes.

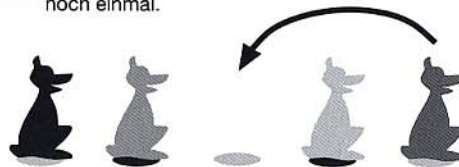
Rot, Gelb, Grün, Blau: Hüpfte mit dem Känguru der gewürfelten Farbe auf das nächste freie Feld.



 Springe mit dem **letzten Känguru** auf das nächste freie Feld vor. Würfelst du zu Beginn dieses Symbol, darfst du ein Känguru wählen (am besten dein eigenes).



Springe mit dem **vordersten Känguru** ein Feld zurück. Das kann auch wieder das Startfeld sein. Fällt dieses Symbol ganz zu Beginn, würfelst du noch einmal.



Ganz wichtig: Auf einem Wegfeld darf immer nur ein Känguru stehen!

Es kann passieren, dass ein Känguru bei einem Zug ein, zwei oder sogar alle anderen überspringt. Das ist Glück für das letzte, Pech für das erste Känguru.

Ende des Spiels

Das Känguru, das als erstes den Eiswagen erreicht, gewinnt das Wetthüpfen. Wer hat es auf seinem Chip? Falls es keinem gehört, spielt ihr einfach weiter, bis eines eurer Farbe ankommt.

Habt ihr genug Eis geschleckt? Dann startet doch einfach vom Eiswagen aus und schaut mal, wer zuerst wieder am Spielplatz ist. Viel Spaß dabei!

© 2003 Ravensburger Spielverlag

www.ravensburger.com
Ravensburger Spielverlag
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

