

Grubenlampen an! Das Wettrennen geht unterirdisch weiter!

Alle, die ihren Freund auf der anderen Spielplanseite bereits besuchen konnten, decken jetzt den nächsten Freund ihrer Puzzlestrecke auf. Er ist ihr neues Ziel.

Alle, die **zum Zeitpunkt des Drehens** ihren **Freund noch nicht erreicht** hatten, ziehen einen neuen Supermännchen-Chip.

Das Spiel geht wie beschrieben weiter:

Alle versuchen weiterhin, so schnell wie möglich ihren „alten“ oder „neuen“ Freund zu besuchen.

Wer seinen Freund erreicht hat und danach als Erster ein Erdloch erreicht, dreht den Spielplan wieder um!

Sonderfall: Steht ein Erdmännchen nach dem Drehen plötzlich auf dem gesuchten Feld? Glück gehabt! Puzzle den Freund von der Puzzlestrecke ab und mach dich im nächsten Zug auf den Weg zum nächsten Erdloch.



Erdlöcher können jederzeit betreten werden. Sie zählen wie ein normales Feld. **Der Spielplan wird nur gedreht, wenn der Spieler auf der aktuellen Spielplanseite schon einen Freund besucht hat und dann als Erster ein Erdloch erreicht!**

Dass ein Spieler seinen Freund bereits besucht hat, erkennt ihr daran, dass seine Puzzlestrecke nur Erdlöcher zeigt.

Die Supermännchen-Chips

Supermännchen-Chips dürfen **in beliebiger Anzahl jederzeit im eigenen Zug** eingesetzt werden. **Jeder Chip kann nur einmal eingesetzt werden.** Benutzte Chips wandern zurück in den verdeckten Vorrat.



Das Turbo-männchen:

Du darfst zwei zusätzliche Schritte ziehen.



Das Glücksmännchen:

Du darfst noch einmal würfeln und ziehen.



Die Abkürzung:

Du darfst dich durch eine beliebige Wand oder Hecke graben.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler alle seine Freunde besucht hat und dann als Erster wieder ein Erdloch erreicht. Er hat das Spiel gewonnen!

Tip: Über die Anzahl der Freunde bestimmt ihr, wie lang das Spiel dauert. Je mehr Freunde, desto länger das Spiel.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

232808

Ravensburger



Rauf und Runter

Die Savanne steht kopf!

Ein Spiel für 2–4 flinke Supermännchen von 5–99 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. 21 113 5

Autoren: Inka und Markus Brand · Illustration: Dynamo Limited

Design: handmade types, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Fotos: Becker Studios · Redaktion: Anne Lenzen

Die Erdmännchen sind los! Und sie haben ein straffes Programm, denn Carlos Chamäleon, Kurt Käfer, Willi Wüstenmaus und Jacqueline Schildkröte warten auf ihren Besuch!

Wer sich nach einem Kurzbesuch bei einem Freund als Erster kopfüber in ein Erdloch stürzt, gibt das Signal für alle: Der Spielplan wird gedreht und die Grubenlampen werden angeknipst. Das Wettrennen geht unterirdisch weiter! Alle, die nicht ganz so schnell waren, bekommen neue Superkräfte und werden im Handumdrehen zu Supermännchen!

Das spannende Wettrennen auf beiden Seiten des Spielplans endet, sobald ein Erdmännchen alle seine Freunde besucht hat und danach als Erster wieder ein Erdloch erreicht!

Inhalt

- 1 Spielplan
- 8 Erdmännchen-Spielfiguren (zwei je Farbe) mit Magnet
- 1 Würfel
- 32 Puzzleteile
- 16 Supermännchen-Chips



Ravensburger

Spielaufbau & Vorbereitung

Löst alle Stanzteile vorsichtig aus den Rahmen. Legt den Spielplan mit der **Wüstenseite** nach oben auf den Einsatz in der Schachtel. Stellt die Schachtel in die Mitte des Tisches.

Jeder Spieler wählt eine Farbe aus und nimmt sich die Erdmännchen und Puzzleteile dieser Farbe. Alle Spieler setzen ihre **zweiteilige Figur** auf je ein Erdloch in eine Ecke des Spielplans. Das Erdmännchen ohne Grubenhelm kommt auf die Wüstenseite, das Erdmännchen mit Helm auf die dunkle Unterseite mit dem Gängesystem.

Mischt die **Puzzleteile** eurer Farbe verdeckt. Puzzelt 4 der 8 Puzzleteile mit der Rückseite nach oben zusammen.

Die restlichen Teile kommen in die Schachtel. Legt die **Supermännchen-Chips** als verdeckten Vorrat bereit. Zu Beginn zieht jeder Spieler einen Chip, den er offen vor sich ablegt.

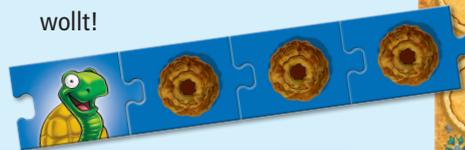


Spielziel

Wer als Erster alle seine Freunde besucht hat und dann wieder ein Erdloch erreicht, gewinnt!

Das Spiel beginnt!

Das erste Puzzleteil wird umgedreht und wieder angepuzzelt. Es zeigt den ersten Freund, den ihr besuchen wollt!



Der jüngste Spieler beginnt. Er schaut sich den Weg zu seinem Freund auf dem Spielplan an.



Wer an der Reihe ist, würfelt ...

... und darf seine Spielfigur 1, 2 oder 3 Felder weit **schieben**.



Dabei gelten folgende Zugregeln:



Ihr dürft **nicht durch Hecken oder Wände ziehen**. (Ausnahme siehe „Supermännchen-Chips“ auf Seite 4)



Es können problemlos **mehrere Erdmännchen auf einem Feld** stehen.

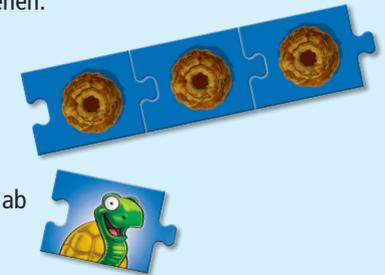


Ihr dürft innerhalb eines Zugs **vor und zurück ziehen**.

Hast du in deinem Zug einen Freund erreicht?

Nein? Dein Zug ist vorbei und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe.

Ja? Du puzzelst deinen Freund von deiner Puzzlestrecke ab und legst ihn in die Schachtel. **Du deckst noch keinen neuen Freund auf! Dein neues Ziel: das nächste Erdloch erreichen.**



Dann ist dein Zug vorbei und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe.

Wer seinen Freund erfolgreich besucht hat und **danach als Erster ein Erdloch erreicht**, **dreht den Spielplan um**. Überzählige Punkte verfallen.

