

FAULTIER

Das flotte Rennspiel von Friedemann Frieze für 2-5 faule Faultiere

DIE GESCHICHTE DES FAULTIER-RENNENS

Ihr seid Faultiere - knuddelig, träge und so richtig faul.

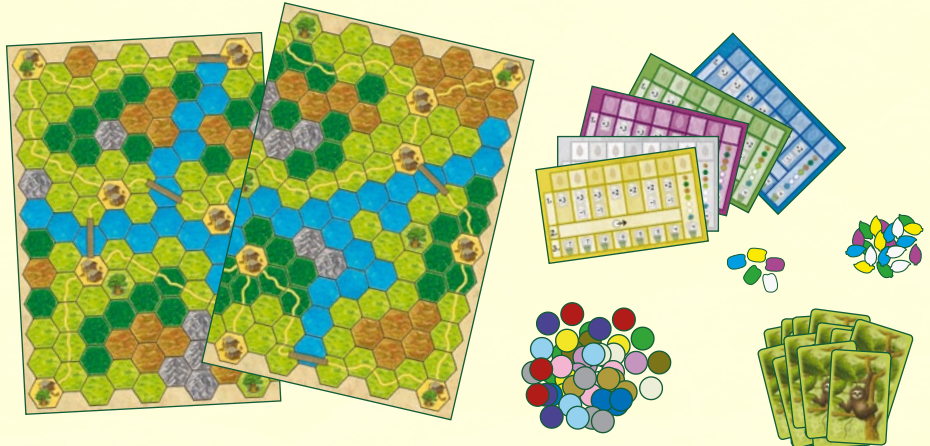
Alle Tiere (inklusive Menschen) mögen Urlaub, so dass alle zusammen in eine Ferienregion gereist sind. Natürlich sitzt ihr Faultiere in euren geliebten Bäumen herum, während die anderen Tiere kreuz und quer durch die Ferienregion laufen. Ihr würdet euch auch gerne umschaun, um die leckeren Blätter auf den anderen Bäumen einzusammeln - aber selber herumlaufen ist euch doch zu mühsam. Alle anderen Tiere haben Spaß, das wollt ihr auch, aber ... ihr seid zu faul.

Und dann habt ihr die Idee: Ihr lasst euch von den anderen Tieren herumtragen und kommt so auf angenehme Weise überall hin. Die anderen Tiere haben so viel Energie, die tragen euch sogar gerne. Wer von euch Faultieren wird als erster durch die gesamte Region kommen und das Rennen gewinnen? Denn ihr seid schon ehrgeizig, wenn auch so faul!

SPIELMATERIAL

Dein Exemplar von **Faultier** beinhaltet:

- 1 zweiteiligen & doppelseitigen großen Spielplan
- 5 Faultiertableaus (eines für jedes Faultier)
- 5 Holz-Faultiere (eines für jedes Faultier)
- 45 Holz-Blätter (9 für jedes Faultier)
- 34 Tierscheiben (für 12 Tierarten)
- 120 Karten (je 10 für 12 Tierarten)
- 1 Aufkleberbogen (für Tierscheiben und Faultiere)
- 1 Übersichtsblatt
- diese Spielanleitung



DIE IDEE DES FAULTIER-RENNENS

Faultier ist ein Rennspiel, das in seinem Kern ein klassisches „Warenlieferungs spiel“ ist - nur dass ihr selber die Ware seid, die abgeholt und geliefert wird. Ihr werdet den ganzen Weg getragen und macht selber keinen einzigen Schritt!

Ihr spielt immer mit 6 der 12 verschiedenen Tierarten und könnt dabei den großen Spielplan in 4 verschiedenen Kombinationen auslegen. In euren Zügen zieht ihr 2-3 Karten von den Kartenstapeln der verschiedenen Tierarten, um dann so viele Karten wie ihr möchtet von einer Art auszuspielen. Jede Tierart bietet eine andere Art der Bewegung oder Interaktion mit euch, wie Ameisen, die euch entlang ihrer Ameisenstraßen tragen, oder Elefanten, die euch mit ihren Rüsseln werfen.

Faultier ist ein zufallsfreies Rennspiel, das von der Interaktion zwischen euch Spielern lebt. Es hat keine gemeinen Mechanismen - außer dass ihr den anderen Faultieren immer wieder Tiere unter der Nase wegschnappt, da ihr sie selber benötigt.

Jedes Rennen bietet euch neue Herausforderungen, um die verschiedenen Bäume schneller als die anderen Faultiere zu erreichen. Genießt alle 256 verschiedenen Kombinationen, jede mit unzähligen Startmöglichkeiten der Tiere auf dem Spielplan...

VOR DEM ERSTEN SPIEL

Um die Holzscheiben und Holz-Faultiere vorzubereiten, müsst ihr die Faultieraufkleber auf beide Seiten der Faultiere kleben und die Tieraufkleber auf einer Seite der verschiedenen Tierscheiben.

Legt die Karten und Scheiben jeder Tierart in einen eigenen Beutel.

Der Adler
1x hellblau



Der Delfin
1x blau



Die Bergziegen
2x elfenbein



Die Ameisen
10x dunkelrot



Grünes Faultier



Die Elefanten
2x grau



Das Einhorn
1x pink



Die Orang-Utans
6x braun



Die Giraffen
2x gelb



Lila Faultier



Gelbes Faultier



Der Mensch
1x rosa



Die Esel
3x hellbraun



Die Krokodile
2x grün



Die Hasen
3x lila



Blaues Faultier



Weißes Faultier



VORBEREITUNG FÜR DAS ERSTE SPIEL & EINIGE GRUNDLAGEN

1.

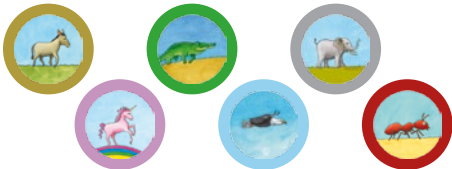
Um das Rennen in **Faultier** zu starten, müsst ihr trotz eurer angeborenen Faulheit einige Spielmaterialien vorbereiten.

Wie rechts abgebildet, legt den **zweiteiligen Spielplan** bereit und legt eure **Faultier-tableaus** und **Faultiere** vor euch aus.

2.

In eurem ersten Spiel nehmt ihr die folgenden 6 Tierarten: **Die Esel** (3 Scheiben), **Das Einhorn** (1 Scheibe), **Die Krokodile** (2 Scheiben), **Die Elefanten** (2 Scheiben), **Der Adler** (1 Scheibe) und **Die Ameisen** (10 Scheiben).

Wie rechts abgebildet, legt die **Tierscheiben** auf die vorgegebenen Startfelder des Spielplans.



Macht euch erstmal keine Gedanken über die anderen 6 Tierarten und verschiedenen Spielplan-kombinationen. Wir erklären euch diese Details nach eurem ersten Spiel.

5.

Bestimmt das **Start-Faultier**, das in Kürze das Rennen beginnt.

Zuerst wählt ihr aber eure **Startbäume**. Natürlich beginnt ihr das Rennen auf einem Baum, denn so sammelt ihr euer erstes Blatt noch bevor das Rennen beginnt! Denkt daran, ihr seid alle faul und Bäume sind euer Zuhause.

Das **letzte Faultier wählt als erstes einen Startbaum** (es ist nur fair, dass das letzte Faultier den besten Startbaum wählen darf). Die anderen Faultiere wählen dann in umgekehrter Reihenfolge einen anderen leeren Baum.

Legt euer Faultier auf den gewählten Baum und legt euer Blatt von dem Baum auf das linke Feld eures Faultiertableaus.

Ihr beginnt das Spiel ohne Karten in der Hand!

6.

Bevor wir euch gleich die Spielregeln im Detail erklären, möchten wir euch noch ein paar Grundlagen geben.

Während des Rennens **bewegt ihr euch niemals selbst**. Ihr seid träge Faultiere, gerade motiviert genug, um die Blätter zu sammeln... aber nur, wenn ihr auf dem richtigen Feld mit einem Baum seid.

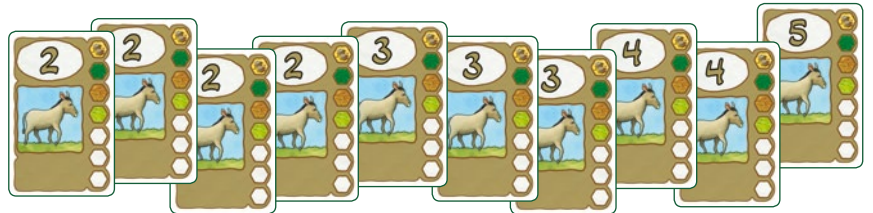
Stattdessen tragen euch die Tiere herum. Ihr sammelt und spielt Karten der 6 Tierarten, um deren Scheiben so weit wie möglich über den Spielplan zu ziehen. Zu Beginn des Spiels bekommt ihr nur Karten mit niedrigen Werten, so dass die Tiere sich langsam bewegen. Indem ihr eine Karte nach der anderen von den Stapeln nehmt, steigen die Werte und die Tiere werden schneller.

Sobald ihr die ersten 10 Karten genommen habt, werden die Tiere wieder richtig langsam. Ihr legt eure gespielten Karten immer wieder in aufsteigender Reihenfolge unter den Stapel der Tierart, statt diese Stapel zu mischen.

3.

Jede der 6 Tierarten hat einen **eigenen Stapel mit 10 Karten**. Legt jeden Kartensapel offen bereit, mit den Karten in aufsteigender Reihenfolge von niedrig nach hoch.

Beispiel: Sortiert die Esel-Karten wie folgt:



Die oberste Karte ...

... die unterste Karte.

Nicht alle Tierarten besitzen diese Werte, einige von ihnen bevorzugen ihre eigenen Werte. Sie haben aber immer 10 Karten!

4.

Als Faultiere wollt ihr eure **eigenen Blätter** sammeln. Legt für jedes Faultier, das am Rennen teilnimmt, je eines seiner Blätter auf alle **9 Bäume** auf dem Spielplan.



Das große Bild zeigt die Vorbereitung für 3 Faultiere!



7.

Der Spielplan besitzt sieben verschiedene **Landschaften**:

 Feriendorf,  Wald,  Hügel,  Ebene,  Gebirge,  Fluss,  Brücke. Die verschiedenen Tierarten laufen nur über bestimmte Landschaften, wie ihr auf deren Karten seht. Die Pfade zwischen Feriendörfern sind nur für den Menschen, alle anderen Tiere ignorieren die Pfade!

Für euch Faultiere sind die Felder mit Bäumen wichtig. Bäume sind auf Feriendörfern, Wäldern und Ebenen:



8.

Eure **Faultiertableaus** geben euch eine Übersicht über die Aktionen.

Schaut immer in der Spalte mit dem am weitesten rechts liegenden Blatt, wie viele Karten ihr zieht und wie viele Handkarten ihr am Ende eures Zugs behalten dürft.

Mit jedem gesammelten Blatt werden diese Werte „schlechter“: Ihr dürft weniger Karten ziehen, müsst davon eine Karte ablegen... und dürft immer weniger Handkarten behalten.

Denkt daran: Blätter sind toll! Sammelt ihr 8 Blätter, bevor es die anderen Faultiere schaffen, gewinnt ihr das Rennen!

SPIELABLAUF

Am Wichtigsten: In diesem Rennen seid ihr die Faultiere. Wenn wir „ihr“, „du“ usw. schreiben, meinen wir immer die Holz-Faultiere. Wir verwenden den Begriff „Tiere“ ausschließlich für alle Tiere (und Menschen), die euch herumtragen.

Lasst uns außerdem Ronald vorstellen. Wie ihr auf den nächsten Seiten lesen werdet, zeigen Jahre an Erfahrung: Wenn Ronald die Spielregeln versteht, versteht sie wirklich jeder!

„JA, Ronald, wirklich jeder. Danke für das Nachfragen (mal wieder)...“

Nun können wir loslegen!

Nachdem ihr eure eigenen Startbäume gewählt und euer erstes Blatt eingesammelt habt, startet ihr das Rennen.

Beginnend mit dem Start-Faultier kommt ihr immer reihum an den Zug.

Für jedes Faultier gibt es 8 weitere Blätter auf dem Spielplan. Im Rennen müsst ihr nur 7 weitere eurer Blätter einsammeln. Ihr dürft 1 Blatt auslassen und trotzdem das Rennen gewinnen! Versucht die für euch beste Route von Baum zu Baum zu finden, um „fast“ alle Bereiche des Spielplans zu besuchen.

Da ihr euch von den Tieren herumtragen lasst, ist es sehr wichtig, deren Positionen im Auge zu behalten. Da die anderen Faultiere dieselben Tiere wie ihr nutzen, haben diese „doofen“ Tiere die Angewohnheit, herumzulaufen. Somit sind sie nicht immer dort, wo ihr sie benötigt... oder wo ihr anfangs mal geplant habt, dass sie auf euch „warten“.

In deinem Zug führst du immer die folgenden drei Schritte durch:

1. ZIEHE NEUE KARTEN VON VERSCHIEDENEN TIERSTAPELN (Pflicht)

„JA, Ronald, du MUSST das machen. Es ist immer gut, viele Handkarten zu haben. Es gibt keinen Grund, darauf zu verzichten.“

2. Lass dich von einem Tier herumtragen (freiwillig)

„JA, Ronald, du DARFST darauf verzichten. Da dies die einzige Möglichkeit ist, das Spiel zu gewinnen, wirst du es aber in den meisten Zügen nutzen.“

3. Prüfe dein Handkartenlimit (Pflicht)

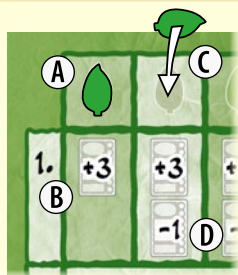
„JA, Ronald, du MUSST das machen. Auch wenn du es nicht magst, eventuell Handkarten abzulegen. Du musst unseren Spielregeln folgen.“

Sobald einer von euch das achte Blatt eingesammelt hat, spielt ihr die Runde zu Ende, so dass ihr alle gleich viele Züge gespielt habt. Dann bestimmt ihr den Sieger und macht eine wohlverdiente Pause von all diesem Gerenne!

DEIN ZUG

Dein Faultiertableau zeigt an, wie viele Karten du ziehen musst, dass du dich herumtragen lassen darfst, und wie viele Handkarten du behalten darfst. Schau immer in die Spalte unter dem am weitesten rechts liegenden Blatt.

1. ZIEHE NEUE KARTEN VON DEN VERSCHIEDENEN TIERSTAPELN



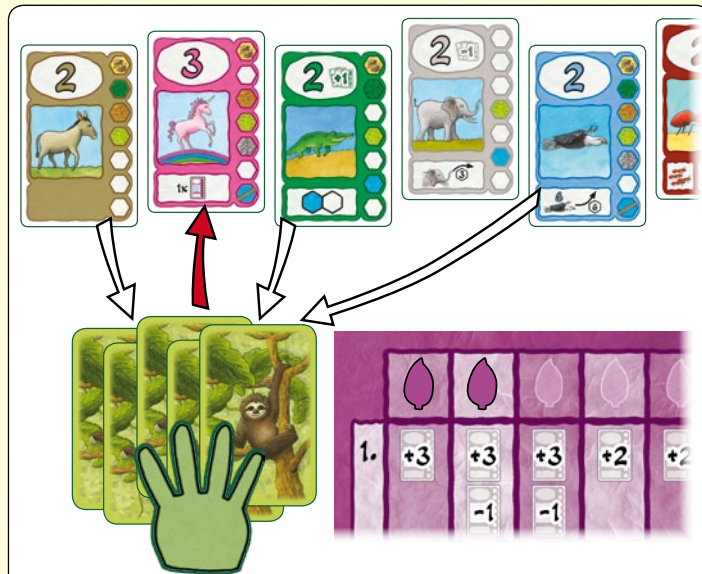
Du beginnst deinen ersten Zug mit einem Blatt, so dass du in der ersten Spalte deines Faultiertableaus schaust (A). Die erste Reihe zeigt die Anzahl an Karten, die du ziehen musst. Zu Beginn des Spiels sind dies 3 Karten (B).

Du musst diese 3 Karten von verschiedenen Tieren nehmen. Du darfst nicht 2 (oder mehr) Karten vom selben Tierstapel ziehen. Du darfst auch nicht die Reihenfolge der Karten in den Stapeln nachschauen. Du siehst immer nur die oberste Karte jedes Stapels.

„NEIN, Ronald, du darfst keine 2 Esel ziehen. ‚Verschiedene Tiere‘ heißt wirklich verschiedene Tiere!“

Nachdem du das zweite Blatt eingesammelt hast (C) (und später bei weiteren gesammelten Blättern), musst du direkt nach dem Ziehen der Karten 1 Handkarte deiner Wahl ablegen (D). Lege diese abgelegte Karte offen unter den passenden Tierstapel, so dass ihr die Karte später erneut ziehst.

„JA, Ronald, du musst diese Karte ablegen. Und NEIN, du darfst nicht einfach weniger Karten ziehen, als auf deinem Faultiertableau angegeben. JA, das macht einen Unterschied, denn die Tierstapel sollen ‚in Bewegung‘ bleiben.“



Beispiel: Das lila Faultier hat bereits 2 Blätter eingesammelt. Zu Beginn seines Zugs zieht es 3 Karten, 1 Esel, 1 Krokodil und 1 Adler, die es auf die Hand nimmt. Danach muss es 1 Karte ablegen und wählt 1 Einhorn, das es bereits vorher auf der Hand hatte.

2. LASS DICH VON EINEM TIER HERUMTRAGEN

2. Nun darfst du dich herumtragen lassen, um die leckeren Blätter auf den anderen Bäumen einzusammeln. Die zweite Reihe deines Faultiertableaus erinnert dich daran (A). Dieser Schritt ist freiwillig, so dass du auch passen darfst. Tust du das, machst du direkt mit Schritt 3 weiter!

Passt du nicht, spielst du so viele Handkarten EINER Tierart aus, wie du möchtest, und addierst deren Bewegungspunkte. Mit diesen Bewegungspunkten versetzt du EINE Tierscheibe der gewählten Tierart auf dem Spielplan.

„JA, Ronald, du darfst wirklich nur Karten EINER Tierart spielen, auch wenn du meistens Handkarten von verschiedenen Tierarten besitzt. Und auch wenn es für bestimmte Tierarten mehrere Tierscheiben gibt (z. B. für Esel), musst du EINE dieser Scheiben wählen, um sie auf dem Spielplan zu versetzen.“

Da du die Bewegungspunkte addierst, hast du manchmal 10 oder mehr Punkte zur Verfügung. Auf diese Weise kannst du eine Tierscheibe 10 oder mehr Felder über den Spielplan ziehen. Ihr spielt ein Rennspiel, so dass es sehr in deinem Interesse ist, wenn die Tiere wie verrückt durch die Gegend rennen.

Grundsätzlich nutzt du die folgenden Spielregeln für die Bewegung:

a) Du darfst jede Tierscheibe wählen, es gibt keine persönlichen Tierscheiben!

„NEIN, Ronald, selbst wenn du immer mit Elefanten spielst, dürfen die anderen Faultiere diese auch im Rennen nutzen.“

b) Für 1 Punkt darfst du das Tier auf ein benachbartes Feld in einer der 6 möglichen Richtungen versetzen, aber nur auf Landschaften, die auf dessen Karte angegeben sind. Tiere, die über die Brücken laufen, können eine Brücke nur über die beiden direkt benachbarten Landfelder betreten oder verlassen! Und nur der Mensch läuft über die Pfade zwischen den Feriendörfern!



Beispiel: Das Einhorn läuft über Feriendörfer, Hügel, Ebenen, Gebirge und über Brücken.

c) Du darfst das Tier auf den Feldern hin und her bewegen, solange du die Bewegungspunkte zahlst. Du darfst das Tier auch durch Felder mit anderen Tieren ziehen (du gibst dafür den normalen Bewegungspunkt aus), es darf dort aber nicht stehen bleiben. Das Tier darf auf einem Baumfeld mit Blättern stehen.

Am Ende der Bewegung dürfen keine 2 Tiere auf demselben Feld stehen. Als Faultier ignorierst du diese Beschränkung. Auf jedem Feld ist genug Platz für 1 Tier und jede Menge Faultiere.

d) **Einmal** während der Bewegung darf das Tier dich auf seinem Feld oder benachbart zu seinem Feld aufnehmen. Das benachbarte Feld darf eine Landschaft sein, auf der das Tier nicht laufen würde. Das Aufnehmen kostet keinen Bewegungspunkt! Überquert das Tier den Fluss nur über die Brücken, darf es dich dort nur auf der Brücke oder den beiden angrenzenden Landfeldern aufnehmen!

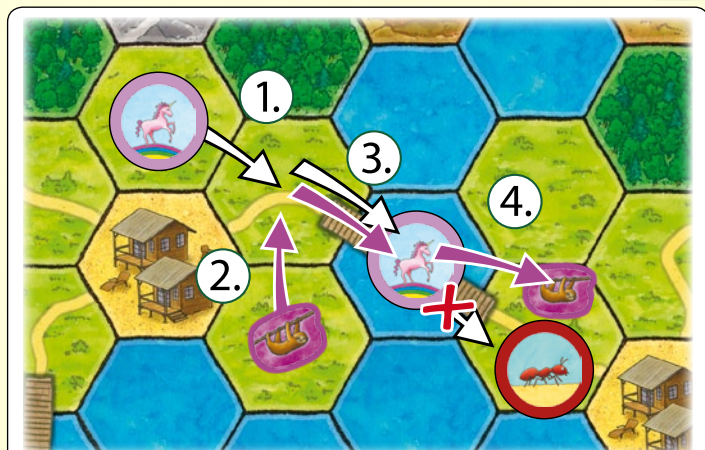
e) Nachdem das Tier dich aufgenommen hat, trägt es dich solange herum, bis du anhalten möchtest oder bis du alle Bewegungspunkte verbraucht hast. Beides beendet die Bewegung des Tieres!

f) Am Ende der Bewegung setzt das Tier dich auf einem Feld deiner Wahl ab, entweder auf dem Feld des Tieres oder einem benachbarten Feld. Genau wie das Aufnehmen kostet das Absetzen keinen Bewegungspunkt! Somit kannst du das Tier niemals für andere Faultiere blockieren. Überquert das Tier den Fluss nur über die Brücken und bleibt dort stehen, darf es dich dort nur auf der Brücke oder den beiden angrenzenden Landfeldern absetzen!

g) Wie auf deinem Faultiertableau angegeben, sitzt du als Faultier in Feriendörfern, Wäldern, Hügeln, Ebenen oder auf Brücken. Du kannst alleine nicht auf Gebirgen oder im Fluss sitzen. Tiere können dich durch diese Landschaften tragen aber dort nicht absetzen!



„NEIN, Ronald, auch wenn du schwimmen oder in dünner Luft atmen kannst, möchtest du nicht im Fluss oder Gebirge abgesetzt werden.“



Beispiel: Das lila Faultier spielt 3 Punkte für das Einhorn. Das Einhorn läuft 1 Feld (1.) und nimmt das Faultier auf (2.). Es trägt das Faultier auf die Brücke (3.). Für den letzten Punkt kann das Einhorn die Brücke nicht verlassen, da das Feld von einer Ameise besetzt ist. Somit bleibt das Einhorn auf der Brücke stehen und setzt das Faultier auf dem Feld mit der Ameise ab (4.), neben dem Abgang der Brücke.

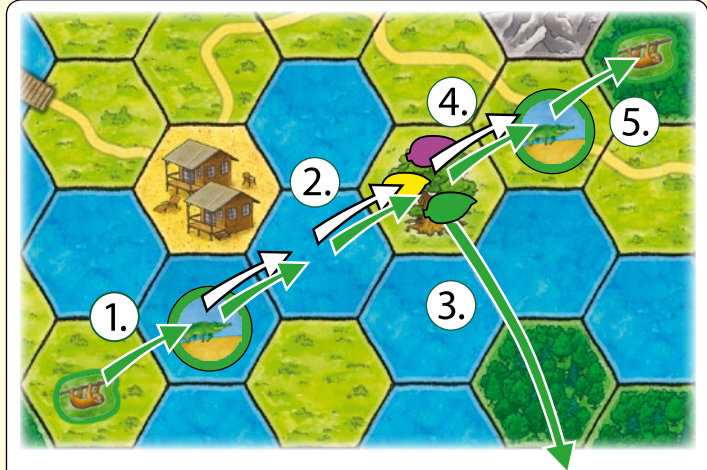
h) Nimmt dich das Tier auf einem Baumfeld auf oder läuft auf ein Baumfeld, während es dich trägt, sammelst du dein Blatt „unterwegs“ ein, auch wenn das Tier dich anschließend zu weiteren Feldern trägt. Setzt das Tier dich auf ein Baumfeld ab, sammelst du dein Blatt natürlich auch ein.

Lege das Blatt immer sofort auf das am weitesten links befindliche leere Feld auf deinem Faultiertableau.

i) Sobald du abgesetzt wirst, bleiben du und das Tier stehen, selbst wenn du noch Bewegungspunkte übrig hast. Diese Punkte gehen verloren.

j) Als letztes legst du alle gespielten Karten in aufsteigender Reihenfolge unter den passenden Tierstapel zurück. Dann kommt das nächste Faultier dran!

Das sind alle Grundregeln, die du für das Rennen kennen musst.



Beispiel: Das grüne Faultier spielt 3 Punkte für das Krokodil. Das Krokodil nimmt das Faultier auf (1.) und trägt es zum Baum (2.). Das Faultier sammelt das Blatt „unterwegs“ ein (3.), bevor das Krokodil es ein Feld weiter trägt (4.). Dann setzt es das Faultier auf dem Wald ab (5.).

Wichtig: Alle Tierarten besitzen eigene Sonderfähigkeiten. Diese können den Grundregeln widersprechen und haben dann immer Vorrang!

„JA, Ronald, folge immer den Sonderfähigkeiten. Die erlauben dir Dinge, die dir im Rennen immer Vorteile verschaffen!“

Für das erste Spiel schaue bitte im Abschnitt „Die 12 Tierarten“ nach den Sonderfähigkeiten der 6 Tierarten, die in diesem Rennen mitmachen.

3. PRÜFE DEIN HANDKARTENLIMIT



Dieser Schritt ist einfach. Du musst prüfen, ob du zu viele Handkarten besitzt.

Schaue in die Spalte direkt unter dem am weitesten rechts liegenden Blatt. Die dritte Reihe zeigt an, wie viele Handkarten du behalten darfst. Solange du nur ein oder zwei Blätter besitzt, darfst du 7 Handkarten behalten (A).

Hast du mehr Handkarten, musst du überzählige Karten deiner Hand ablegen. Lege diese Karten offen unter die passenden Tierstapel. Legst du mehrere Karten derselben Tierart ab, legst du sie in aufsteigender

Reihenfolge unter den passenden Stapel.

Sammelst du im zweiten Schritt Blätter ein, kann sich dein Handkartenlimit während deines Zugs ändern!

DAS RENNEN GEWINNEN

Sammelst du dein achttes Blatt ein, beendest du deinen Zug ganz normal. Sehr selten kann es dir gelingen, alle 9 Blätter einzusammeln, so dass du das Ziel des Rennens wie ein Tier „über“-erfüllst (also nicht wie ein faules Faultier).

Die anderen Faultiere setzen die aktuelle Runde reihum fort, bis alle Faultiere dieselbe Anzahl an Zügen durchgeführt haben.

Das Faultier mit den meisten eingesammelten Blättern gewinnt das Rennen!

Gibt es einen Gleichstand bei den meisten Blättern, gewinnt das daran beteiligte Faultier mit den meisten Bewegungspunkten auf der Hand. Addiert einfach alle Punkte eurer Handkarten unabhängig von der Tierart.

Gibt es einen weiteren Gleichstand, seid ihr alle viel zu faul, um das zu klären. Macht eine Pause und genießt eure gesammelten Blätter!

VORBEREITUNG ALLER WEITEREN SPIELE

Nach dem ersten Spiel kennt ihr alle Grundregeln von **Faultier**.

Für alle weiteren Spiele macht ihr die folgenden einfachen Änderungen während der Vorbereitung:

- **Verschiedene Spielpläne:** Wählt 1 von 4 verschiedenen Spielplan-kombinationen, indem ihr die beiden Teile des Spielplans wendet.
- **Verschiedene Tierarten:** Wählt 1 Tierart aus jedem der folgenden 6 Paare (somit habt ihr 64 verschiedene, tolle Kombinationen mit je 6 Tierarten):



Natürlich könnt ihr nach einigen Spielen auch 6 beliebige Tierarten wählen. **ACHTUNG:** Das kann zu einigen komischen oder anspruchsvollen Spielen führen, wenn z. B. bestimmte Landschaften nur schwer zu erreichen sind!

- **Verschiedene Startfelder für die Tierscheiben:** Legt alle Tierscheiben als Vorrat neben die passenden Kartenstapel. Wenn ihr in umgekehrter Reihenfolge die Startbäume für eure Holz-Faultiere wählt, legt ihr auch die Tierscheiben in mehreren Runden auf den Spielplan.

In der ersten Runde wählt ihr eure Startbäume und legt jeweils eine Tierscheibe auf den Spielplan. Ab der zweiten Runde legt ihr reihum je ein weiteres Tier, bis alle auf dem Plan sind. Es ist durchaus üblich, dass ihr unterschiedlich viele Tiere setzen dürft. Denkt daran, dass die Tierarten nicht auf allen Landschaften stehen (schaut einfach auf den Karten der jeweiligen Tierart nach).

„Hallo Ronald! Denk dran, dass du nicht lange auf deinem Startbaum bleibst. Du solltest also nicht alle Scheiben nah zu deinen Startbaum legen!“

Anschließend beginnt ihr das Rennen mit dem ersten Zug des Start-Faultiers!

DIE 12 TIERARTEN

Nun erklären wir euch die Sonderfähigkeiten der 12 Tierarten.

Ihr könnt dafür auch das Übersichtsblatt nehmen, auf dem die Details für alle Tierarten aufgeführt und die genaue Verteilung der Kartenwerte genannt sind. *Zerschneidet ihr das Blatt entlang der gestrichelten Linien, könnt ihr immer die 6 Tierarten für alle vorgeschlagenen 64 Kombinationen offen bereitlegen.*

Wenn nicht anders erklärt, dürft ihr immer nur 1 Tierscheibe der Tierart versetzen, für die ihr Karten ausspielt!



Die Esel (3 Scheiben) - hellbraun
Esel sind dickköpfig und meiden den Fluss.

Der Esel läuft durch Feriendörfer, Wälder, Hügel und Ebenen. Er überquert niemals den Fluss, so dass er immer auf dem Landbereich bleibt, auf dem er das Rennen beginnt.

„NEIN, Ronald. Der Esel läuft auch nicht über die Brücke.“

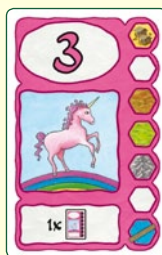


Die Hasen (3 Scheiben) - lila

Hasen sind die schnellsten Läufer auf den Ebenen.

Unabhängig von der Anzahl an Karten, die du für den Hasen spielst, addierst du 2 Bewegungspunkte zu der Gesamtsumme an Punkten.

Der Hase läuft nur durch die Ebenen.



Das Einhorn (1 Scheibe) - pink

Das Einhorn ist einzigartig und möchte immer gesehen werden. Deshalb versteckt es sich nie im Wald. Es ist auch eingebildet, so dass es keine langen Strecken laufen will.

Das Einhorn läuft durch Feriendörfer, Hügel, Ebenen und Gebirge. Es überquert den Fluss über die Brücken!

Du darfst pro Zug nur 1 Karte für das Einhorn spielen.



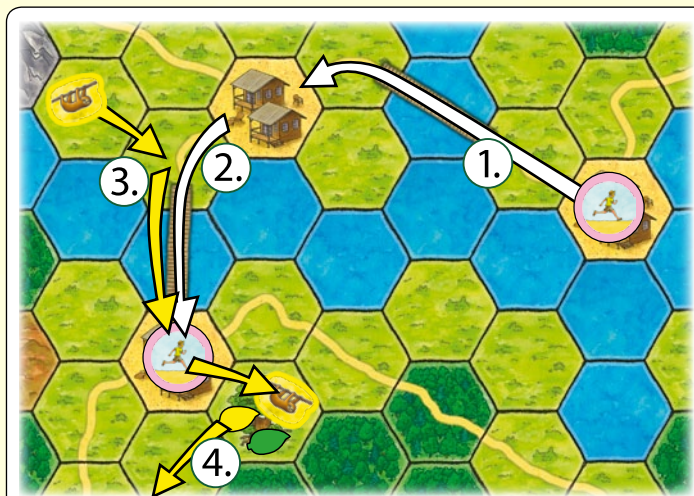
Der Mensch (1 Scheibe) - rosa

Für den Menschen gibt es einen erholsamen Urlaub nur in den Feriendörfern ... Sein Motto: Natur genießt man laufend.

Für je 3 Bewegungspunkte läuft der Mensch auf einem Pfad von einem Feriendorf direkt zum nächsten Feriendorf, ohne zwischendurch anzuhalten.

JA, Ronald, auch wenn auf der Brücke der gelbe Pfad fehlt, überquert der Mensch sie auf dem Weg zum nächsten Feriendorf!

Der Mensch nimmt dich entweder benachbart oder auf dem Feriendorf auf oder während der Bewegung benachbart zum Pfad oder auf dem Pfad. Er setzt dich nur auf oder benachbart zum Feriendorf ab.



Beispiel: Das gelbe Faultier spielt 6 Punkte für den Menschen.

Für 3 Punkte läuft der Mensch auf dem Pfad zum ersten Feriendorf (1.) und für die übrigen 3 Punkte zum zweiten Feriendorf (2.). Während der Bewegung nimmt er das Faultier auf (3.). Nachdem er auf dem Feriendorf angekommen ist, setzt der Mensch das Faultier auf dem Baum ab, wo es das Blatt einsammelt (4.).



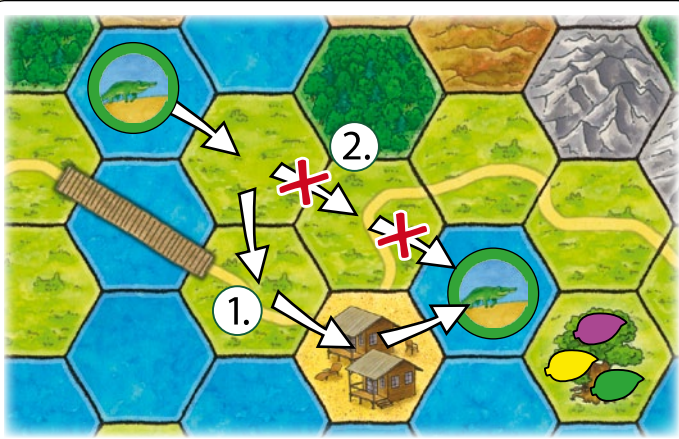
Die Krokodile (2 Scheiben) - grün

Krokodile sind gute Schwimmer, laufen aber auch am Ufer entlang.

Unabhängig von der Anzahl an Karten, die du für das Krokodil spielst, addierst du 1 Bewegungspunkt zu der Gesamtsumme an Punkten.

Das Krokodil läuft durch den Fluss und das direkt angrenzende Ufer, wenn dies Feriendörfer, Wälder und Ebenen sind. Es ignoriert die Beschränkungen für das Betreten und Verlassen von Brücken.

Das Krokodil darf keine Grenzen zwischen Feldern im Hinterland überqueren (Grenzen, die nicht direkt am Fluss liegen).



Beispiel: Der kürzeste Weg für das Krokodil zur anderen Seite der Halbinsel sind 4 Felder (1). Es darf nicht über die Grenze im Hinterland zwischen den beiden Ebenen ziehen, da die Grenze nicht am Fluss liegt (2).



Der Delfin (1 Scheibe) - blau

Der Delfin ist das schnellste Tier vor Ort. Er kann aber nur im Fluss schwimmen.

Der Delfin schwimmt im Fluss. Er ignoriert die Beschränkungen für das Betreten und Verlassen von Brücken.

Da alle Baumfelder auf dem Land sind, kannst du kein Blatt „unterwegs“ einsammeln, wenn dich der Delfin trägt.



Die Elefanten (2 Scheiben) - grau

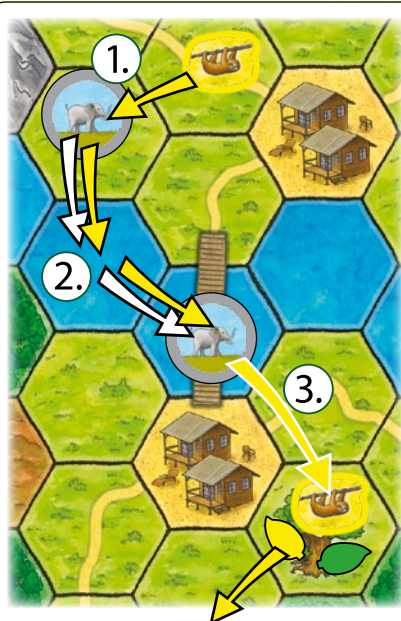
Elefanten sind groß und können einfach durch den Fluss laufen. Mit ihrem Rüssel können sie dich ein paar Felder weiter werfen.

Unabhängig von der Anzahl an Karten, die du für den Elefanten spielst, ziehst du immer 1 Bewegungspunkt von der Gesamtsumme an Punkten ab.

Der Elefant läuft durch Ebenen und den Fluss. Er ignoriert die Beschränkungen für das Betreten und Verlassen von Brücken.

Am Ende seiner Bewegung wirft dich der Elefant bis zu 3 Felder mit seinem Rüssel, so dass du diese Strecke fliegst. Somit setzt dich der Elefant irgendwo zwischen seinem Feld und bis zu 3 Felder weit weg ab! Er kann dich nicht über Gebirge werfen, aber natürlich „um die Kurve“.

Fliegst du über ein Baumfeld hinweg, darfst du dein Blatt nicht einsammeln. Du darfst Blätter nur einsammeln, wenn du auf dem Boden bist. Landest du auf einem Baumfeld, darfst du dein Blatt natürlich einsammeln.



Beispiel: Das gelbe Faultier spielt 3 Punkte für den Elefanten (es zieht 1 Punkt ab, so dass 2 Bewegungspunkte übrig bleiben).

Der Elefant nimmt das Faultier auf (1) und läuft 2 Felder durch den Fluss, wobei er die Brücke ignoriert (2).

Am Ende seiner Bewegung wirft er das Faultier 2 Felder weit zum Baum, damit das glückliche Faultier das Blatt einsammeln kann (3). Würde er das Faultier 3 Felder werfen, wäre es über den Baum hinweg geflogen und hätte das Blatt verpasst.

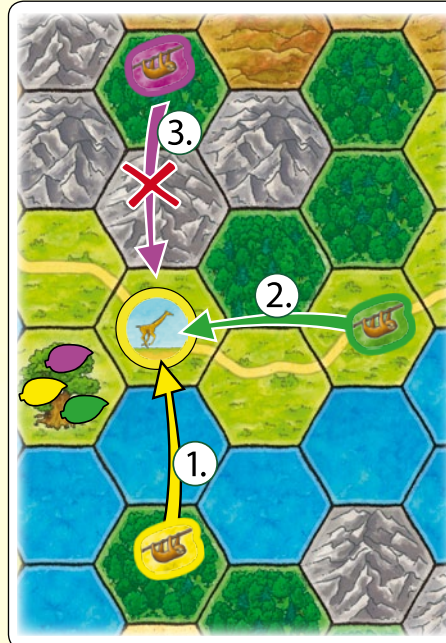


Die Giraffen (2 Scheiben) - gelb

Giraffen haben durch ihren langen Hals einen Vorteil.

Die Giraffe läuft durch Ebenen und den Fluss. Sie ignoriert die Beschränkungen für das Betreten und Verlassen von Brücken.

Mit ihrem langen Hals nimmt dich die Giraffe bis zu 2 Felder entfernt auf und setzt dich soweit auch wieder ab. Somit macht sie das irgendwo zwischen ihrem Feld und bis zu 2 Felder weit weg! Sie kann dich nicht über Gebirge aufnehmen und absetzen, sie kann aber natürlich ihren Hals krümmen. Hebt dich die Giraffe über ein Baumfeld hinweg, darfst du dein Blatt nicht einsammeln.



Beispiel: In den Zügen der jeweiligen Faultiere kann die Giraffe das gelbe Faultier über den Fluss hinweg aufnehmen (1) und das grüne Faultier, indem sie ihren Hals krümmt (2).

Auch wenn das lila Faultier ebenfalls 2 Felder weit weg ist, kann die Giraffe es nicht aufnehmen, da sie nicht über das Gebirge reicht (3).



Der Adler (1 Scheibe) - hellblau

Der Adler ist wie ein Taxi, wirklich! Rufst du ihn, kommt er für einen gewissen Preis und nimmt dich auf, egal wie weit er zu dir kommen muss.

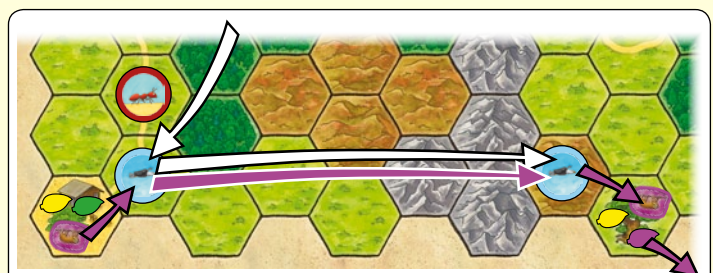
Im Gegensatz zu allen anderen Tieren, die auf dem Boden laufen, fliegt der Adler während seiner Bewegung. Nur wenn er landet (und wenn ihn keiner von euch bewegt), steht er auf Feriendörfern, Wäldern, Hügeln, Ebenen, Gebirge und Brücken.

Der Adler fliegt über alle Landschaften hinweg!

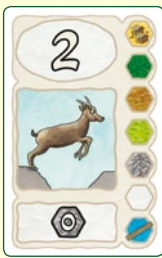
Du musst mindestens 6 Bewegungspunkte spielen, um den Adler zu aktivieren. Unabhängig davon, wo er gerade steht, kommt er dann auf dein Feld oder auf ein benachbartes Feld, auch wenn sich dort ein anderes Tier befindet, und nimmt dich auf.

Danach fliegt der Adler mit dir bis zu 6 Felder weit, bevor er wieder auf einem Feld ohne einem anderen Tier landet. Dann setzt er dich auf seinem Feld oder benachbart dazu ab.

Fliegst du über ein Baumfeld hinweg, darfst du dein Blatt nicht einsammeln. Du darfst Blätter nur einsammeln, wenn du auf dem Boden bist. Nimmt dich der Adler also auf einem Baumfeld auf, landet er dort mit dir oder setzt dich auf einem Baumfeld ab, darfst du dein Blatt natürlich einsammeln.



Beispiel: Das lila Faultier spielt 6 Punkte für den Adler, so dass dieser quer über den Spielplan auf das Feld neben das Faultier geflogen kommt (1). Er nimmt das Faultier auf und fliegt 6 Felder weit bis neben das nächste Baumfeld (2), auf das er das Faultier absetzt, so dass es sein nächstes Blatt einsammeln kann (3).



Die Bergziegen (2 Scheiben) - elfenbein

Bergziegen sind fabelhafte Kletterer. Somit ist es für sie am einfachsten, durch das Gebirge zu laufen.

Die Bergziege läuft durch Feriendörfer, Wälder, Hügel, Ebenen und Gebirge. Sie überquert den Fluss über die Brücken!

Die Bergziege betritt und läuft für 0 Bewegungspunkte durch das Gebirge.

Nachdem sie den letzten Bewegungspunkt verbraucht hat, darf sie nicht mehr ein benachbartes Gebirgsfeld betreten.

„NEIN, Ronald. Auch wenn das Betreten des Gebirges keinen Bewegungspunkt kostet, gilt: Hast du alle Punkte verbraucht, bleibt die Bergziege stehen.“



Beispiel: Die Bergziege läuft für 1 Punkt auf den Hügel neben dem Gebirge (1.). Dann betritt sie das Gebirge und zieht bis zum rechten Gebirgsfeld für 0 Punkte (2.). Schließlich zieht sie für 1 Punkt auf den benachbarten Wald (3.).



Die Ameisen (10 Scheiben) - dunkelrot

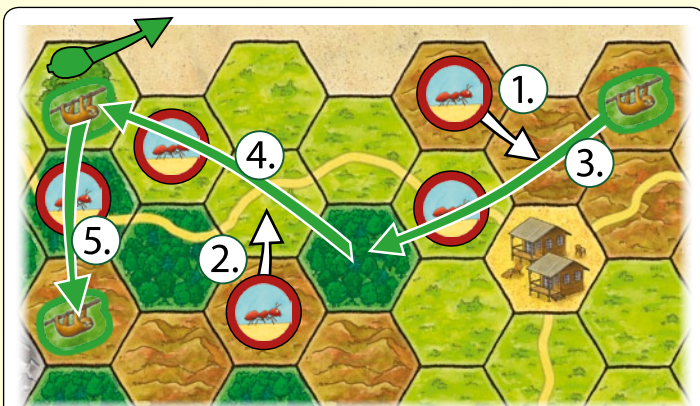
Ameisen arbeiten im Team. Zuerst organisieren sie sich in Straßen und tragen dich dann herum.

Zuerst Ameisen bewegen: Im Gegensatz zu fast allen anderen Tieren, versetzt du zuerst beliebig viele Ameisen, ohne dass sie dich tragen.

Die Ameisen laufen durch Feriendörfer, Wälder, Hügel und Ebenen. Sie überqueren den Fluss über die Brücken!

Für je 1 Bewegungspunkt versetzt du beliebig viele Ameisen deiner Wahl Feld für Feld.

Danach tragen dich die Ameisen: Nach der Bewegung nimmt dich jede Ameisenstraße für je 1 Bewegungspunkt auf und trägt dich auf ein Feld der Ameisenstraße oder benachbart zu ihr. Hast du also noch mehrere Punkte übrig und es sind mehrere Ameisen oder Ameisenstraßen nahe beieinander, nimmst du eine nach der anderen auf und trägst dich weiter. Jede Ameise macht das aber nur einmal, so dass dich keine Ameise zweimal in deinem Zug trägt.



Beispiel: Das grüne Faultier spielt 5 Punkte für die Ameisen. Für die ersten 2 Punkte laufen zwei Ameisen jeweils 1 Feld (1.) & (2.). Danach tragen beide Ameisenstraßen das Faultier für je 1 Punkt bis zum Baum (3.) & (4.), wo es sein Blatt einsammelt. Für den letzten Punkt setzt die Ameise das Faultier auf dem Hügel ab (5.).



Die Orang-Utans (6 Scheiben) - braun

Orang-Utans haben lange und kräftige Arme. Sitzen sie an den richtigen Orten, können sie dich ein ganzes Stück weit werfen.



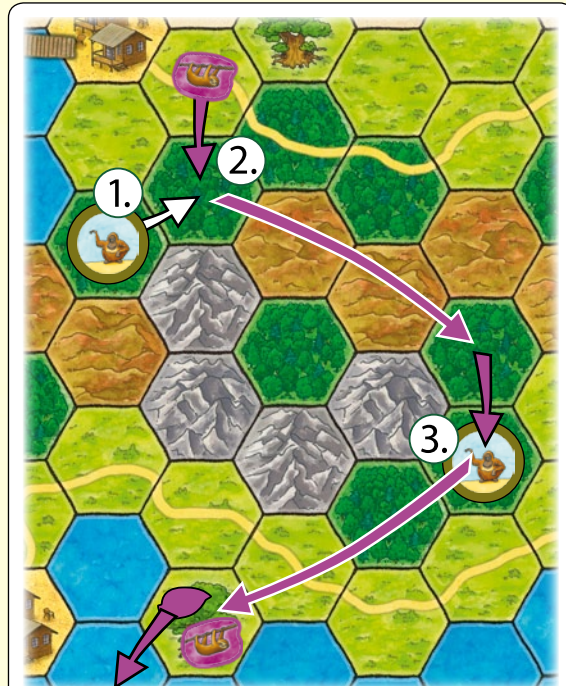
Zuerst Orang-Utans bewegen: Im Gegensatz zu fast allen anderen Tieren, versetzt du zuerst beliebig viele Orang-Utans, ohne dass sie dich tragen.

Die Orang-Utans laufen durch Wälder und Hügel.

Für je 1 Bewegungspunkt versetzt du beliebig viele Orang-Utans deiner Wahl Feld für Feld.

Danach werfen dich die Orang-Utans: Nach der Bewegung nimmt dich jeder Orang-Utan für je 2 Bewegungspunkte auf und wirft dich bis zu 3 Felder weit, so dass du diese Strecke fliegst. Somit setzt dich der Orang-Utan irgendwo zwischen seinem Feld und bis zu 3 Felder weit weg ab! Er kann dich nicht über Gebirge werfen, aber natürlich „um die Kurve“.

Fliegst du über ein Baumfeld hinweg, darfst du dein Blatt nicht einsammeln. Du darfst Blätter nur einsammeln, wenn du auf dem Boden bist. Landest du auf einem Baumfeld, darfst du dein Blatt natürlich einsammeln.



Beispiel: Das lila Faultier spielt 6 Punkte für die Orang-Utans. Für 1 Punkt läuft ein Orang-Utan 1 Feld weiter (1.).

Dann nimmt er das Faultier für 2 Punkte auf und wirft es 3 Felder weit neben den nächsten Orang-Utan (2.).

Dieser nimmt das Faultier für weitere 2 Punkte auf und wirft es auf das Baumfeld (3.). Dort sammelt das glückliche Faultier sein nächstes Blatt ein.

Damit endet die Bewegung und das Faultier kann den sechsten Punkt nicht mehr nutzen.

Autor: Friedemann Friebe

Grafik & Design: Harald Lieske

Produktion: Henning Kröpke

Copyright 2021, 2F-Spiele, Bremen/Germany

2F-Spiele

Fedelhören 64

D-28203 Bremen

www.2f-spiele.de

