

Selbst wenn eine Spielfigur auf dem inneren „Turbo-Weg“ steht, wird diese erst auf den äußeren „Schnecken-Weg“ geschoben und dann 4 Felder nach hinten gezogen, wo sie auf dem äußeren Weg-Feld stehen bleibt. Ist das Feld bereits besetzt, wird die Spielfigur so lange ein Feld nach hinten gesetzt, bis sie auf einem freien Feld zum Stehen kommt.

Keine Spielfigur kann weiter als bis zu ihrem Haus zurückgesetzt werden.

Zeigt die Wolfsschnauze genau auf die weiße Mittellinie zwischen zwei Wald-Zonen, müssen alle ungeschützten Spielfiguren jeweils um 4 Felder auf dem äußeren Weg zurückziehen.



Spielfigur, durch einen Baum geschützt

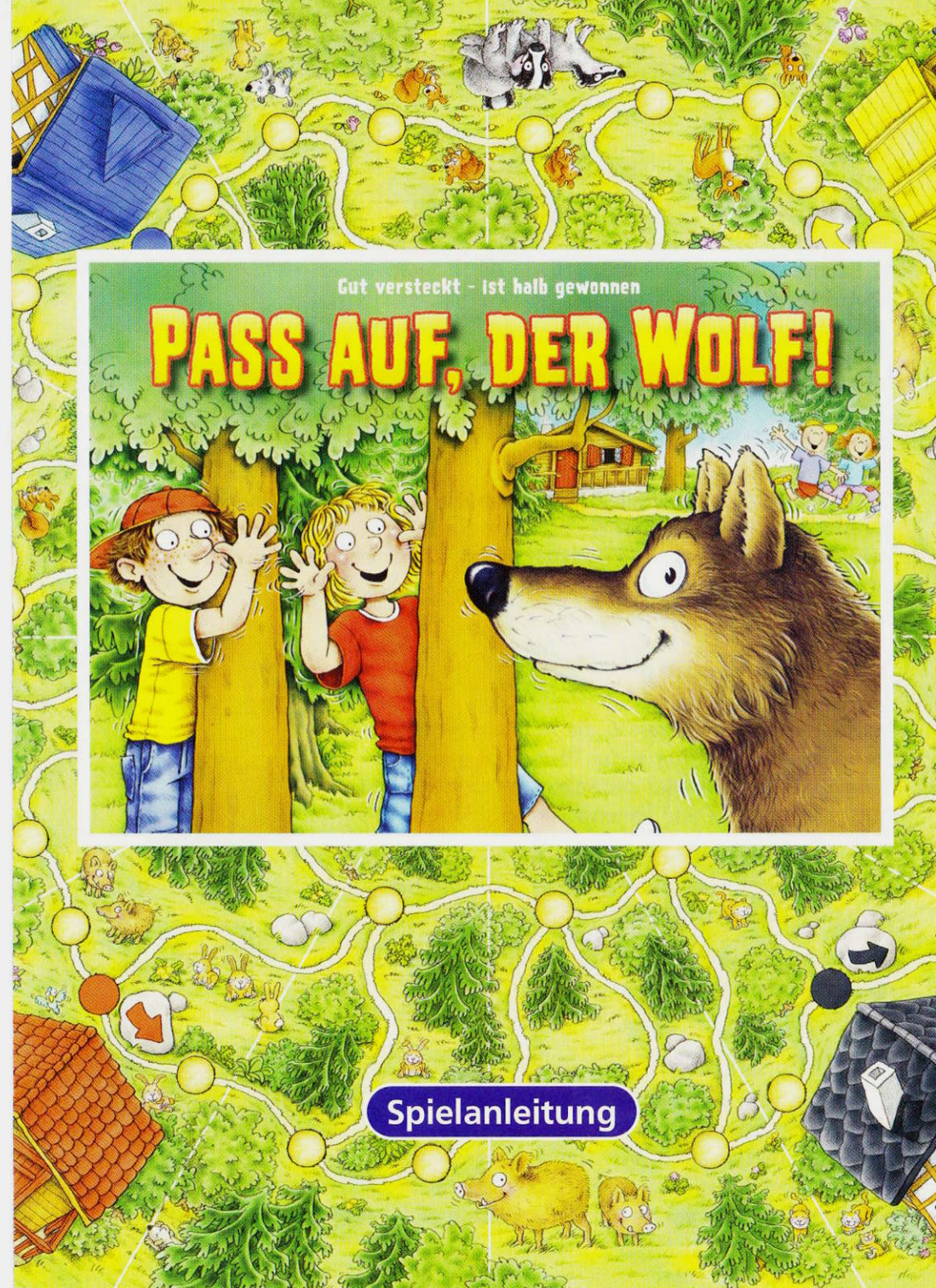
Niemand darf eine vom Wolf bewachte Wald-Zone betreten. Es sei denn, man kann sich hinter einem Baum verstecken. Ist das nicht der Fall, verfällt der Wurf.

Hinauswerfen anderer Spielfiguren

Hinauswerfen ist erlaubt, allerdings nicht auf einem Feld hinter einem Baum. Dort können sich sogar mehrere Spielfiguren vor dem Wolf verstecken. Auf ungeschützten Spielfeldern darf dagegen immer nur 1 Spielfigur stehen. Die hinausgeworfene Spielfigur startet erneut auf dem farbigen Feld vor ihrem Haus.

Ende des Spiels

Wer nach dem Waldspaziergang seine Spielfigur mit einem direkten Wurf in sein Haus bringt, hat gewonnen.



Lustiges Lauf-Würfelspiel für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 1 Wolf
- 1 Drehteller
- 1 Würfel
- 12 Bäume
- 12 Aufsteller
- 4 Holzfiguren
- 1 Spielanleitung



Ziel des Spiels

Die Sonne scheint, die Vögel zwitschern. Ein idealer Tag für einen Waldspaziergang! Aber aufgepasst! Der Wolf streunt durch den Wald! Wer ihm aus dem Weg geht und Schutz hinter den Bäumen findet, schafft es als Erster wieder daheim zu sein und gewinnt!

Spielvorbereitung

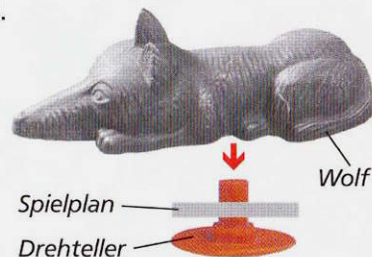
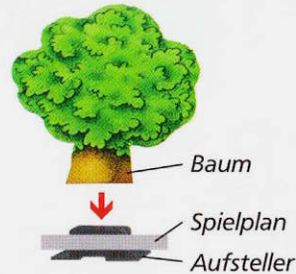
Vor dem ersten Spiel werden die Aufsteller von der Spielplan-Unterseite her in den Plan eingeknipst. Die Bäume werden dann auf der Spielplan-Oberseite in die Aufsteller gesteckt und haben so einen sicheren Halt.

Nach Spielende nimmst du nur die Bäume wieder ab und lässt die Aufsteller im Plan. Den Plan kannst du so nach dem Spiel in der Spielschachtel aufbewahren.

Der Drehteller wird von der Spielplan-Unterseite in die dafür vorgesehene Öffnung gesteckt. Der Wolf wird von der Spielplan-Oberseite auf den Drehteller gesetzt.

Jetzt kann das spannende Spiel beginnen.

Drehe den Wolf so, dass seine Schnauze auf kein Haus zeigt. Nun wählt jeder Spieler eine Spielfigur und stellt sie auf das entsprechend farbige Feld vor seinem Haus. Die rote Spielfigur steht auf dem roten Feld vor dem roten Haus usw.



Jetzt geht's los!

Der jüngste Spieler beginnt. Der gewürfelten Zahl entsprechend zieht er seine Spielfigur in Pfeilrichtung auf den Waldwegen vorwärts. Das farbige Feld vor dem Haus zählt mit!

Zur Auswahl stehen zwei Wege: Ein äußerer, langsamer „Schnecken-Weg“, der in großen Umwegen an schützenden Bäumen vorbeiführt. Oder der so genannte innere, schnelle „Turbo-Weg“ ohne schützende Bäume.

Zum Glück sind beide Wege miteinander verbunden. Da kann man sich schnell hinter einem Baum vor dem Wolf in Sicherheit bringen, indem man die Spielfigur auf das Feld hinter einem Baum zieht.

Aufgepasst: Rückwärts ziehen ist nicht erlaubt!



Pass auf, der Wolf!

Wer das Symbol „Wolfskopf“ würfelt, darf den Wolf in der Spielmitte schwingvoll drehen. Jetzt wird es spannend, denn wohin schaut der Wolf? Zeigt die Wolfschnauze auf eine durch weiße Linien abgegrenzte Wald-Zone, auf der keine Spielfiguren stehen, passiert nichts. Stehen jedoch dort Spielfiguren ungeschützt, das heißt nicht hinter einem Baum versteckt, hüpfen diese vor Schreck 4 Felder auf dem äußeren „Schnecken-Weg“ zurück.

Wald-Zone, durch zwei weiße Linien abgegrenzt

äußerer „Schnecken-Weg“

innerer „Turbo-Weg“

Spielfigur hinter einem schützenden Baum

