

Golden Ei

Spieler: 1 bis 4 • Alter: 6+ • Dauer: 20 Minuten

Illustration Schachtel: Natasa Kaiser

Illustration Spielkarten und Layout: Christof Tisch

SPIELMATERIAL

- 28 Wegkarten • 1 Gasthauskarte
- 3 Hasen • 1 Fuchs • 1 Farbwürfel
- Das Grundspiel funktioniert ohne die 6 Helferleinkarten

SPIELZIEL

Auf zum Gasthaus „Golden Ei“!

Doch ein hungriger Fuchs folgt euch. Fängt er den hintersten Hasen, verliert ihr gemeinsam. Erreicht aber der vorderste Hase die Alarmglocke am Gasthaus, vertreibt ihr den Fuchs und gewinnt als Team.

VORBEREITUNGEN

Teilt die **Wegkarten** in zwei Stapel, dreht aber nur einen Stapel um. Mischt beide Stapel wieder zusammen.

Vor der ersten Partie, diese Prozedur bitte wiederholen.

Legt die Wegkarten zufällig zu einer Wegstrecke aus.

Legt die **Gasthauskarte** an das Wegende.

Der **Fuchs** startet am Weganfang. Es folgt ein Vorsprung für die Hasen. Der beträgt für **Anfänger 10**, für **Geübte 9** und für **Köner 8** freie Wegkarten. Danach setzt je einen **Hasen** auf die nächsten drei Wegkarten.

Der Fuchs und die Hasen gehören keinem Spieler.



Beispiel: Für Geübte beträgt der Abstand zwischen Fuchs und letztem Hasen 9 freie Wegkarten.



Der älteste Spieler beginnt.

Er oder sie bekommt den Farbwürfel.

SPIELVERLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Sprecht euch ab. Das letzte Wort hat immer der Würfelspieler am Zug. Ein Spielzug gliedert sich in 3 Phasen:

1) WÜRFLE DEN STARHASEN

Würfle und ziehe den gleichfarbigen Hasen **1 Schritt** voran.



Beispiel: 1. Du würfelst **Blau**.

2. Du ziehst den **blauen Hasen** 1 Schritt voran.

2) ZIEHE DIE FOLGEHASEN MIT WEGKARTEN

Danach drehe die **nächste freie** Wegkarte **vor** oder **hinter** dem **zuletzt bewegten Hasen** um.



Beispiel: Drehe die erste freie Karte vor oder hinter dem **blauen Hasen** um.

Zeigt die aufgedeckte Karte **1 Ei**, zieht der gleichfarbige Hase **1 Schritt**. Zeigt sie **2 Eier**, zieht er **2 Schritte**.



Beispiel: 1. Du drehst die erste freie Karte vor dem **blauen Hasen** um. Du findest **1 rotes Ei**.

2. Du ziehst den **roten Hasen** 1 Schritt voran.

Spieler weiter. Drehe die **nächste freie** Wegkarte **vor** oder **hinter** dem **zuletzt bewegten Hasen** um.



Beispiel: Drehe die erste freie Karte vor oder hinter dem **roten Hasen** um.

3) ZULETZT ZIEHT IMMER DER FUCHS

Erst wenn du eine Karte mit Fuchspfoten aufdeckst, enden deine Hasenzüge. Die Anzahl der Pfoten gibt vor, wie viele Schritte der Fuchs zu den Hasen zieht.



- Beispiel:** 1. Du drehst die erste freie Karte hinter dem roten Hasen um. Du findest 2 Fuchspfoten.
2. Deine Hasenzüge enden und der Fuchs zieht 2 Schritte voran.

Gib den Farbwürfel deinem linken Nachbarn.

SPIELEND

Autsch!

Fängt der Fuchs den hintersten Hasen, verliert ihr den Versuch gemeinsam.



(Übrige Fuchsschritte verfallen beim Fangen.)

Habt ihr Ausdauer? Dann versucht es erneut:

- Lasst die Wegkarten unverändert liegen.
- Stellt die Figuren wieder auf ihre Startpositionen.
- Mit jedem Fehlversuch, **erhöht den Vorsprung** für die Hasen um eine freie Wegkarte.

Gerettet!

Erreicht ein Hase die Alarmglocke am Gasthaus, vertreibt ihr den Fuchs und ihr gewinnt als Team.



(Übrige Hasenschritte verfallen beim Zieleinlauf.)

DAS SPIEL MIT HELFERLEINKARTEN

In den ersten Partien sollte ein Erwachsener die Kinder beim Einsatz der Helferlein unterstützen.

SPIELAUFBAU

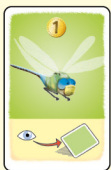
Über jedem Helferlein ist eine Münze abgebildet. Wählt Helferlein im Gesamtwert von **5 Talern** aus. Die übrigen Helferlein spielen nicht mit.

Verringert den Vorsprung für die Hasen für **Anfänger** auf **8**, für **Geübte** auf **7** und für **Köner** auf **6** freie Wegkarten.

Wie im Grundspiel: Mit jedem Fehlversuch, erhöht den Vorsprung um eine freie Wegkarte.

SO HELFEN DIE HELFERLEIN

Jedes Helferlein hilft einmal. Ein Einsatz ist jederzeit möglich. Dreht genutzte Helferleinkarten um.



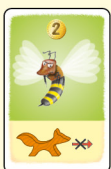
Die **Kundschafterin** erlaubt, unter eine beliebige Wegkarte zu schauen. Danach legt die Wegkarte unverändert an ihren Platz zurück.



Der **Taxi-Storch** transportiert sofort einen Hasen eurer Wahl drei Schritte voran. Auf der Gasthauskarte darf er nicht landen! (Für die weitere Bewegung gilt: Drehe die nächste freie Wegkarte vor oder hinter dem transportierten Hasen um.)



Das **Würfel-Hörnchen** erlaubt, zusätzlich zum Startwurf, 5 x direkt hintereinander zu würfeln. Nach jedem Wurf zieht sofort der gleichfarbige Hase 1 Schritt voran. (Für die weitere Bewegung gilt: Drehe die nächste freie Wegkarte vor oder hinter dem zuletzt bewegten Hasen um.)



Schickt das **Kampf-Bienchen**, bevor ihr eine Karte mit Fuchspfoten aufdeckt. Es sticht den Fuchs in die Nase. Das Spiel läuft wie gewohnt weiter, bis eine Karte mit Fuchspfoten den Zug beendet. Diesmal aber bleibt der Fuchs stehen! (Die Wirkung des Stichs endet damit.)

