

# Rabbit Run

**Spieler: 2 bis 4 • Alter: 5+ • Dauer: 15 Minuten**  
Gestaltung: Natasa Kaiser • Layout: Christof Tisch

## SPIELMATERIAL

- 4 Hasenkarten • 15 Kleepunktkarten
- 16 Wegkarten • 1 Vereinsheimkarte „Golden Ei“
- 4 Hasen • 3 Kleechips • 1 Farbwürfel

## SPIELZIEL

Heute ist Hasensportfest! Höhepunkt ist der große „Rabbit Run“, ein Wettlauf nur für die schnellsten Hasen. Jeder Spieler unterstützt **geheim** einen dieser schnellen Läufer. Lauf mit deinem Hasen schnell zum Vereinsheim!

## VORBEREITUNGEN

Mischt die **Hasenkarten** verdeckt und gibt jedem Spieler eine davon. Schaut die eigene geheim an und legt sie verdeckt vor euch. Die Karte bestimmt, wem welcher Hase gehört. Bleiben Hasenkarten übrig, legt sie verdeckt und unbesehen in eine Schachtelhälfte.



Legt die **Kleepunktkarten** in die andere Schachtelhälfte. Ihr benötigt sie erst für die Wertung am Ende eines Rennens.



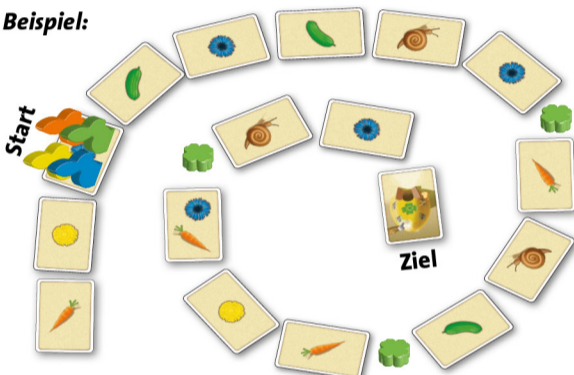
Mischt die **Wegkarten** und legt sie zufällig zu einer Wegstrecke aus.

Legt das **Vereinsheim** ans Wegende.

Legt die **Kleechips** wie abgebildet zwischen die Wegkarten.

Stellt **alle Hasen** auf die dritte Karte am Weganfang.

### Beispiel:



Der älteste Spieler beginnt.

Er oder sie bekommt den **Farbwürfel**.

## SPIELVERLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Bist du am Zug, führe zwei Handlungen aus:

### 1) Würfle und ziehe 1 Hasen



Würfelst du ein frohes Hasengesicht, ziehe einen **beliebigen** Hasen 1 Schritt **vor**.

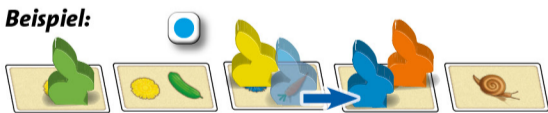


Würfelst du einen verärgertes Hasengesicht, ziehe einen **beliebigen** Hasen 1 Schritt **zurück**.



Würfelst du eine Farbe, ziehe den **gleichfarbigen** Hasen 1 Schritt **vor**.

### Beispiel:



Du würfelst **Blau**. Du ziehst **Hase Blau** 1 Schritt **vor**.

### 2) Drehe eine Wegkarte um und ziehe 1 bis 2 Hasen

Drehe die **nächste freie** Wegkarte **vor** oder **hinter** dem gezogenen Hasen um.

### Beispiel:



Nachdem du **Hase Blau** gewürfelt und gezogen hast: Drehe die nächste freie Karte **vor** oder **hinter** diesem Hasen um.

Dies kannst du finden:



Findest du **1 Hasenfutter**, ziehe den **gleichfarbigen** Hasen 1 Schritt vor.



Findest du **2 Hasenfutter**, ziehe **beide gleichfarbigen** Hasen 1 Schritt vor.



Findest du **1 Schnecke**, ziehe den **letzten** Hasen 1 Schritt vor. Gibt es mehrere letzte Hasen, ziehe einen davon.

### Beispiel:



Du drehst die erste freie Wegkarte vor **Hase Blau** um.  
Du findest 1 **Gurke**. Du ziehst **Hase Grün** 1 Schritt vor.

Hast du eine Wegkarte umgedreht, endet dein Zug.  
Gib den Würfel deinem linken Nachbarn.

## RENNENDE

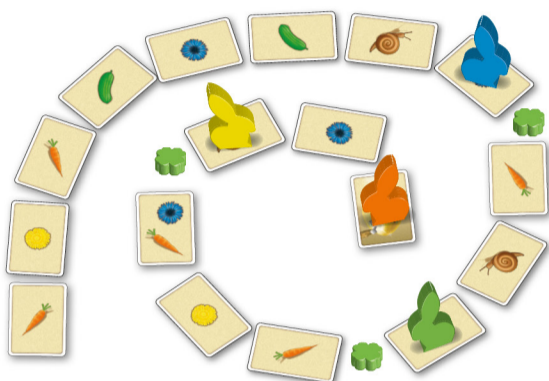
Ein Rennen endet, sobald der schnellste Hase das Vereinsheim erreicht.

## RENNWERTUNG

Spielt ihr ohne die Tipp-Option (siehe unten),  
deckt jetzt eure Hasenkarten auf:

- Erreicht dein Hase das **Vereinsheim**,  
bekommst du 1 Kleepunkt.
- Außerdem bekommst du so viele Kleepunkte,  
wie dein Hase **Klee chips** übersprungen hat.

Nehmt euch die entsprechenden Kleepunkt-karten.  
Es gibt sie in den Werten 1 bis 4.



### Beispiel mit 3 Spielern:

Spieler **Orange** bekommt 4 Kleepunkte.

Spieler **Gelb** bekommt 3 Kleepunkte.

Spieler **Blau** bekommt keinen Klee.

Hase **Grün** gehört keinem Spieler  
und wird nicht gewertet.

## SPIELEND

Wir empfehlen den Sieger über **zwei Rennen** zu  
ermitteln. Für das zweite Rennen:

- Gebt jedem Spieler verdeckt eine neue Hasenkarte.
- Lasst die Wegkarten unverändert liegen.
- Setzt die Hasen zurück auf die dritte Karte am  
Wegfang.
- Behaltet eure Kleepunkte aus dem ersten Rennen.

Es gewinnt, wer insgesamt den meisten Klee sammelt.

Bei Gleichstand gewinnt, wessen Hase im letzten  
Rennen weiter vorne steht.

Immer noch gleich?

Dann teilt euch den Sieg.

## TIPP-OPTION (Für geübte oder ältere Kinder ab 6)

Sobald der schnellste Hase das Vereinsheim erreicht:

Tippt **vor jeder Rennwertung**, welcher Hase eurem  
**linken Nachbarn** gehört.



Wer sich entschieden hat, hebt seinen Zeige-  
finger über den Kopf. Haben sich alle gemeldet,  
zählt gemeinsam bis 3. Jeder Spieler deutet  
**bei 3 zugleich** auf einen Holzhasen seiner Wahl.  
Deckt dann gleichzeitig eure Hasenkarten auf.

Wer richtig tippte, bekommt dafür **2 Kleepunkte**.

### Beispiel:



Andreas sitzt links von Sandra. Sie deutet  
auf den blauen Holzhasen. Andreas hat  
die blaue Hasenkarte. Ihr Tipp stimmt!  
Sandra bekommt 2 Kleepunkte.

