

SPEEDY ROLL

Ein spannendes Igel-Roll-Rennen für 1-4 Spieler ab 4 Jahren



Unter dem dichten Blätterdach des Waldes beeilen sich die Igel zurück in ihr gemütliches Heim. Rollt den fusseligen Igel über den Waldboden und sammelt geschickt Äpfel, Blätter und Pilze ein, sodass ihr am Weg nach Hause möglichst weit vorankommt.

INHALT

1 Fusselball (Igel)



1 haftendes Igelgesicht



Bringt mich am Fusselball an, dort sehe ich bestimmt toll aus!

1 Fuchs



4 Igel in den Farben rot, gelb, grün, blau



7 beidseitig verwendbare Spielplanteile



1 Start-Spielplan mit Igel



1 Spielplan mit Haus



1 Spielplan mit Fuchs für die kooperative Variante

4 Spielplanteile mit Wegen



18 haftende Waldteile

6 Pilze



6 Äpfel



6 Blätter



1 Spielanleitung

SPIELZIEL

„Speedy Roll“ kann in 2 Varianten gespielt werden: Kompetitiv oder kooperativ. In beiden Varianten ist es das Ziel, die Igel am raschesten Weg in ihr Heim zu bringen, indem der Fusselball so geschickt über die haftenden Waldteile gerollt wird, dass die richtigen hängen bleiben. Dabei gilt:

KOMPETITIVE VARIANTE

Die Igel laufen um die Wette! Ziel ist es, den eigenen Igel als erstes nach Hause zu bringen.

KOOPERATIVE VARIANTE

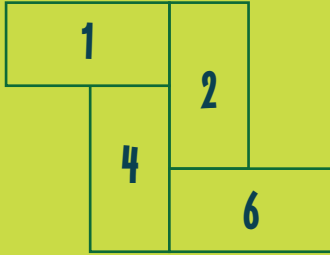
Alle spielen zusammen und helfen dem Igel dabei, vor dem Fuchs davonzulaufen! Ziel ist es, den Igel nach Hause zu bringen, bevor der Fuchs ihn einholt.



SPIELVORBEREITUNG

KOMPETITIVE VARIANTE

Für das erste Spiel empfehlen wir, die Spielplanteile 1, 2, 4 und 6 wie abgebildet aufzulegen:



Hinweis:
Die Wege auf den Spielplanteilen müssen immer zusammenpassen.

KOOPERATIVE VARIANTE

Für das erste Spiel empfehlen wir, den Spielplanteil mit dem Fuchs und die Spielplanteile 1*, 4, 5 und 6 wie abgebildet aufzulegen:



In den weiteren Spielen können die Spielplanteile beliebig aufgelegt werden. Dabei ist darauf zu achten, dass der Spielplan mit dem Igel immer am Beginn des Waldweges liegt und der Spielplanteil mit dem Fuchs sich genau darüber befindet. Der Spielplanteil mit dem Haus liegt immer am Ende des Weges.

In den weiteren Spielen können die Spielplanteile beliebig aufgelegt werden. Dabei ist nur darauf zu achten, dass der Spielplan mit dem Igel am Beginn des Waldweges liegt und der mit dem Haus am Ende.

In dieser Variante werden der Fuchs und der Spielplanteil mit Fuchs nicht benötigt. Sie bleiben in der Schachtel.

Jeder Spieler nimmt sich einen Igel in der Farbe seiner Wahl und stellt ihn auf das Igel-Feld am Startspielplan. Bei weniger als vier Spielern kommen die übrig gebliebenen Igel zurück in die Schachtel.



Der Fuchs wird auf das Fuchs-Feld am entsprechenden Spielplanteil gesetzt.

Alle Spieler suchen sich gemeinsam einen Igel in beliebiger Farbe aus, der auf das Igel-Feld am Startspielplan gesetzt wird. Die restlichen Igel kommen zurück in die Schachtel.



Die 18 haftenden Waldteile werden mit dem Bild nach unten in die Tischmitte gelegt.

Der jüngste Spieler beginnt und nimmt sich den Fusselball. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

SPIELABLAUF

Wer am Zug ist, führt folgende Aktionen der Reihe nach aus:

- 1 Den Fusselball rollen!** Der Fusselball wird beliebig so über die Waldteile gerollt, dass ein paar davon an ihm haften bleiben.
- 2 Waldteile einsammeln!** Alle Waldteile, die am Fusselball haften geblieben sind oder von ihm so umgedreht wurden, dass das Bild nach oben zeigt, werden eingesammelt und offen auf den Tisch gelegt.



Hinweis:
Die Wege auf den Spielplanteilen müssen immer zusammenpassen. Die kooperative Variante kann auch alleine gespielt werden.

Hinweis: Wer bereits Profi ist, kann für das Rollen ein paar Sonderregeln FÜR NOCH MEHR SPASS befolgen, die auf der letzten Seite der Spielanleitung zu finden sind.

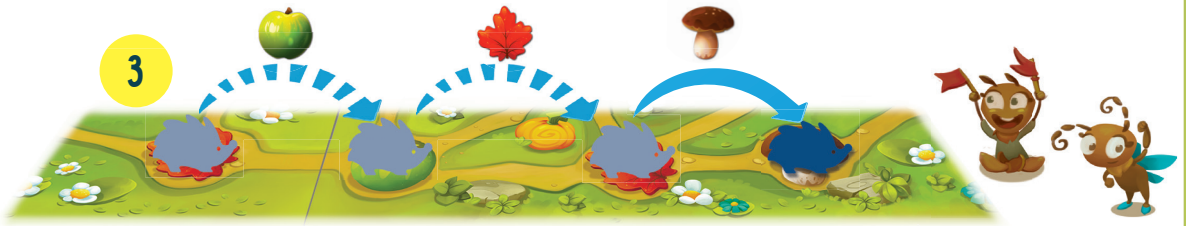


„Wenn du mit mir spielst, achte bitte darauf, mein Gesicht nicht jedes Mal zusammen mit den Waldteilen vom Fusselball abzulösen!“



3 Den Igel bewegen!

Für jeden eingesammelten Apfel, jedes Blatt und jeden Pilz darf ein Igel um ein angrenzendes Feld, das das entsprechende Motiv zeigt, vorwärts gezogen werden:

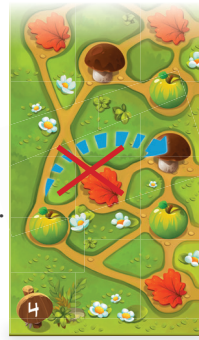


Dabei gilt:

- Es muss immer dem Weg gefolgt werden und es dürfen keine Felder übersprungen werden, wenn das entsprechende Waldteil nicht eingesammelt wurde.
- Es dürfen alle oder nach Bedarf auch nur einige der eingesammelten Waldteile pro Zug verwendet werden. Dabei darf jedes Waldteil nur einmal eingesetzt werden. Übrig bleibende Waldteile dürfen nicht für den nächsten Zug aufgehoben werden.

Der Igel darf nicht bewegt werden, wenn:

- 5 oder mehr Waldteile mit dem Fusselball eingesammelt wurden.
- Keine Waldteile eingesammelt wurden bzw. kein passendes, um den Igel am Weg auf das nächste Feld zu ziehen.

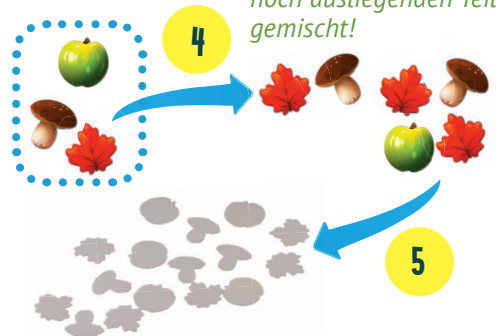


Es ist kein Zug möglich, wenn nur ein Pilz eingesammelt wurde, da keines der angrenzenden Felder das Pilzsymbold zeigt. Es darf außerdem kein Feld übersprungen werden. Der Zug ist vorbei und der nächste Spieler ist an der Reihe.

4 Blätter wurden bereits auf die Seite gelegt! Alle Waldteile werden umgedreht und unter die noch ausliegenden Teile gemischt!

Den Fuchs bewegen! (Kooperative Variante)

Nachdem der Igel vorwärts gezogen wurde, muss der Fuchs um 2 Felder weiter gezogen werden. Dabei folgt der Fuchs dem Igel immer auf dem kürzesten Weg.



4 Die Waldteile zur Seite legen!

Alle eingesammelten Waldteile werden mit dem Bild nach oben zur Seite gelegt.

5 Die Waldteile prüfen!

Sobald 4 oder mehr Waldteile einer Sorte zur Seite gelegt wurden, werden alle Teile zusammen gemischt und wieder verdeckt in die Tischmitte gelegt.

SPIELLENDE

KOMPETITIVE VARIANTE

Sobald ein Spieler mit seinem Igel das Haus erreicht hat, wird die Runde noch zu Ende gespielt. Alle Spieler, die nach Ende der Runde mit ihrem Igel das Haus erreicht haben, haben gewonnen.

KOOPERATIVE VARIANTE

Sobald die Spieler den Igel gemeinsam sicher ins Haus gebracht haben, haben sie gewonnen. Ist der Fuchs schneller und holt den Igel ein, indem er auf dasselbe Feld zieht, auf dem der Igel gerade steht, hat leider der Fuchs gewonnen.

Hinweis: Das Igelhaus darf mit jedem beliebigen Waldteil betreten werden!



FÜR NOCH MEHR SPASS

Wer bereits viel Übung hat, freut sich vielleicht über ein paar Sonderregeln, die das Spiel noch interessanter machen! Dabei kann zwischen den Regeln für Fortgeschrittene und Profis gewählt werden. Vor jedem Zug überprüfen die Spieler, auf welchem Motiv ihr Igel gerade steht und rollen den Fusselball dann entsprechend der angegebenen Sonderregel:

FÜR FORTGESCHRITTENE



SCHWÄCHERE HAND

den Fusselball mit der ungeübten Hand rollen



ELLBOGEN AM TISCH

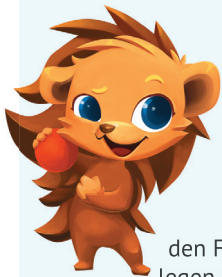
der Ellbogen bleibt während des Rollens am Tisch



OHNE DAUMEN

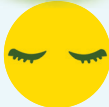
der Fusselball darf mit dem Daumen nicht berührt werden

FÜR PROFIS



SCHNIPPEN

den Fusselball auf den Tisch legen und ihn mit den Fingern wegschnippen



AUGEN ZU

den Fusselball mit geschlossenen Augen rollen



FALLEN LASSEN

den Fusselball so rollen lassen, dass er zu Beginn aus mindestens 10 cm Höhe fallen gelassen werden muss

Hinweis: Beim ersten Versuch am besten mit der schwächeren Hand starten.



Flotter Fuchs (kooperative Variante)

- Den Fuchs von einem beliebigen Feld auf dem Spielplan mit Fuchs starten lassen. Je weiter vorne der Fuchs startet, desto herausfordernder für das „Igel-Team“.
- Den Fuchs nach jedem Igel-Zug um 3 Felder (statt 2) nach vorne ziehen.

Je näher der Fuchs startet ...



... desto größer ist der Erfolg des „Igel-Teams“!

Es können einige oder sogar alle diese Möglichkeiten kombiniert werden, zusätzlich zu der Option, die Spielplanteile bei der Startaufstellung beliebig zusammensetzen.



Game published by Lifestyle Boardgames Ltd.,
© 2019 All rights reserved.
7-6 2nd Filyovskaya street, 1st floor, office III,
room 6A, Moscow 121096, Russia.
Tel.: +7 495 510 0539, mail@lifestyleltd.ru
www.lifestyle-boardgames.com

Wenn du zu „Speedy Roll“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria oder an info@piatnik.com

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.