

Turnierregel

Da es sich um ein schnelles Spiel handelt, steigt die Spannung, wenn man mehrere Runden nacheinander spielt. Die Spieler machen vor Spielbeginn aus, wie viele Runden gespielt werden. Es empfiehlt sich, pro Spieler mindestens eine Runde zu spielen, d.h. bei vier Spielern vier Runden. Somit kann jeder einmal anfangen. Die nach einer Runde noch auf dem Plan liegengebliebenen Wasserflaschen werden abgeräumt.

Am Ende jeder Runde werden Punkte nach folgendem Schema vergeben:

- 4 Punkte für den Sieger
- 3 Punkte für den Zweiten
- 2 Punkte für den Dritten
- 1 Punkt für den Vierten

Wer am Schluß des Turniers die meisten Punkte hat, ist Turniersieger.

Kurzfassung

Bis zu 9 Wasserflaschen werden auf den Vorratsfeldern verteilt (Proberunde!).

Während des gesamten Spiels darf man maximal 3 Wasserflaschen vor sich liegen haben.

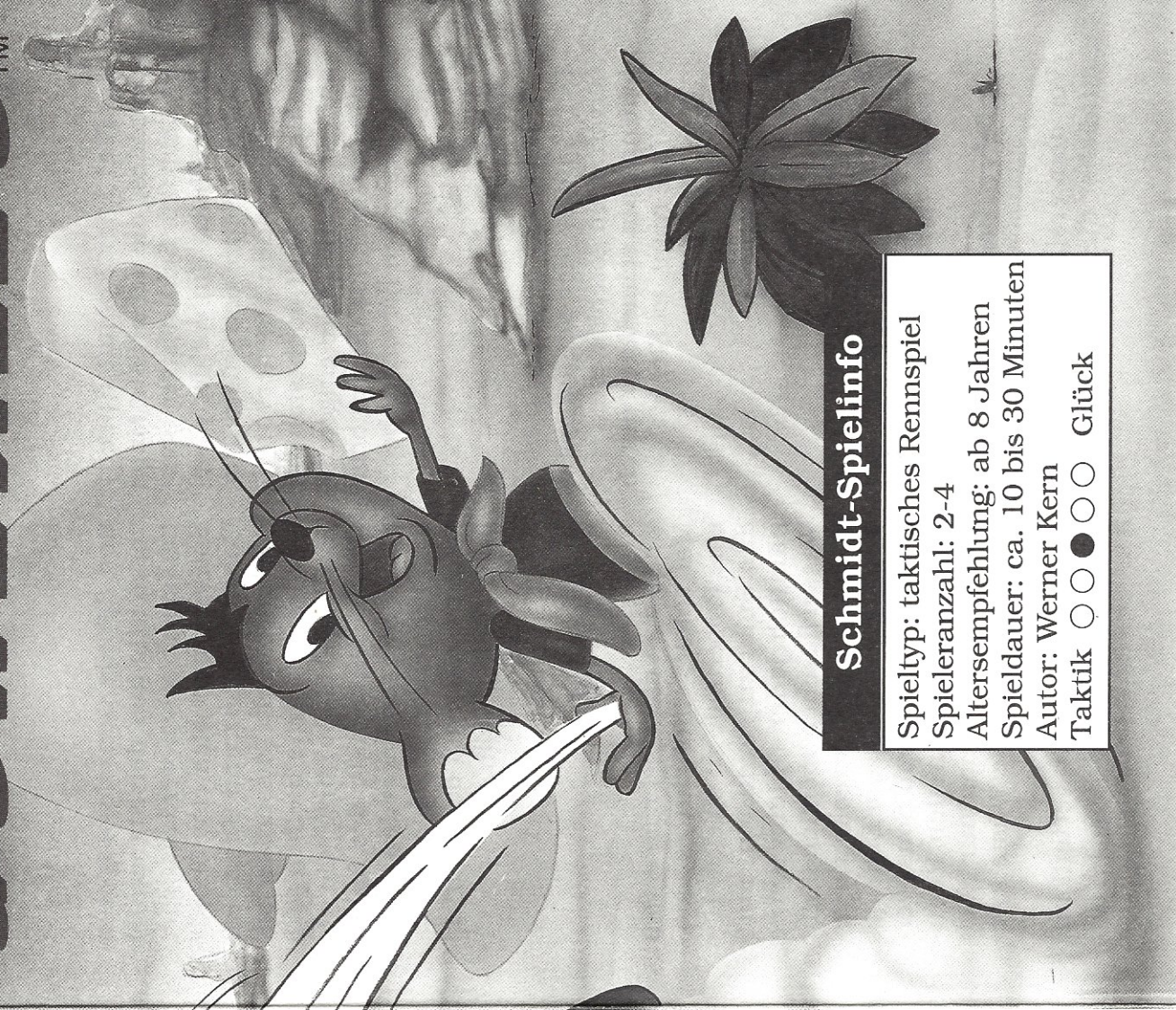
Kommt ein Spieler an die Reihe, muß er:

1. Ein Feld weit "vorwärtskriechen" oder Wasserflaschen (1 bis 3) einsetzen. Für jede eingesetzte Wasserflasche einzeln würfeln und bei "1" bis "4" je 1 bis 4 Felder vorwärtsziehen. Bei "0" muß man stehenbleiben.

2. Wasserflaschenvorrat auf Vorratsfeldern mit eigenen Wasserflaschen ergänzen.

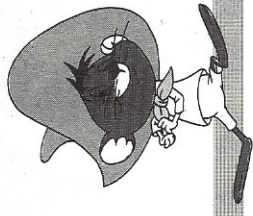
3. Auf Brunnenfeldern Wasserflaschenanzahl je nach Position ergänzen.

SPEEDY GONZALES™



Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: taktisches Rennspiel
Spieleranzahl: 2-4
Altersempfehlung: ab 8 Jahren
Spieldauer: ca. 10 bis 30 Minuten
Autor: Werner Kern
Taktik ○○○●○○ Glück



Arriba! Hier kommt Speedy Gonzales, die schnellste Maus von Mexiko. Sein riesiger Sombrero schützt ihn vor der unbittlichen Hitze der Wüste. Hat er aber seinen Wasservorrat und seine Kraft auch sinnvoll auf der Rennstrecke eingeteilt, um als Sieger aus diesem heißen Wettrennen hervorzugehen?

Spielziel

Der Spieler, der seinen Wasservorrat am geschicktesten verteilt und am schnellsten durch die Wüste rennt, ist Sieger.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 Speedy Gonzales-Figuren
- 48 Wasserflaschen (4 Farben)
- 1 Sonderwürfel (0, 1, 2, 2, 3, 4)

Spielvorbereitung

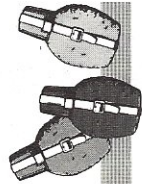
Vor dem ersten Spiel müssen zunächst die Wasserflaschen

und Speedy Gonzales-Figuren vorsichtig aus der Stanztafel herausgebroschen werden. Jeder Spieler nimmt sich eine Speedy Gonzales-Figur und 9 farblich dazugehörige Wasserflaschen (von jeder Farbe bleiben je 3 Wasserflaschen übrig, die als Reserve außerhalb des Spielplans abgelegt werden). Die Spielfiguren der 2 bis 4 Mitspieler werden auf das Startfeld (roter Pfeil) gestellt.

Probespiel

Wenn man das Spiel zum ersten Mal spielt, empfiehlt es sich, eine Proberunde zu spielen. Um das Spiel zu gewinnen, muß nämlich jeder Spieler seine Wasserflaschen möglichst gut neben der Rennstrecke verteilen, damit sie bis zum Ende des Spiels ausreichen. Sonst verdursten die schnellen Rennmäuse und können nur noch langsam durch die Wüste kriechen.

Vorschlag: Klaus verteilt auf den Vorratsfeldern 3, 8, 14, 17,



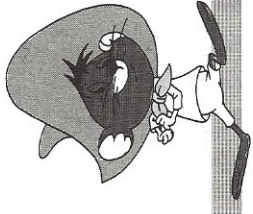
Wichtig: Wer einen weiteren Wurf einsetzt, muß auch weiterziehen und verliert den Anspruch auf die Wasserflaschen des Feldes, von dem er weiterzieht.

Zur Erinnerung: Ist der letzte Würfelwurf im Spielzug eines Spielers eine "0", bekommt er keine Wasserflaschen!

Beispiel: Ein Spieler setzt zwei Wasserflaschen ein. Er würfelt, und seine Spielfigur landet auf einem Feld, neben dem sich eine Wasserflasche seiner Farbe befindet. Da sich zwei Felder weiter aber drei eigene Wasserflaschen befinden, würfelt er nochmals. Leider hat er "0" gewürfelt. Er darf also die Wasserflasche nicht mehr aufnehmen, sie bleibt auf dem Vorratsfeld liegen.

Spielende

Wer als erster auf dem Zielfeld (Eingangstür des Hauses) ankommt, gewinnt und macht seinem Namen, Speedy Gonzales,

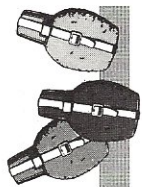


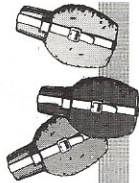
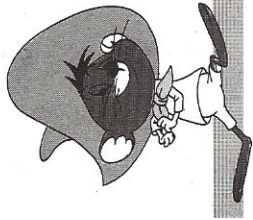
die schnellste Maus von Mexiko, alle Ehre. Der nächste Spieler ist zweiter usw. Das Zielfeld muß nicht mit einer genauen Würfelzahl erreicht werden, überzählige Punkte verfallen.

Spielvariante

Wasserflaschen von Vorratsfeldern, die ein Spieler bereits hinter sich gelassen hat, können von nachfolgenden Spielern aufgenommen und wie eigene Wasserflaschen eingesetzt werden.

Beispiel: Die rote Spielfigur befindet sich bereits 10 Felder vor dem Ziel. Alle anderen Spieler können rote Wasserflaschen von Vorratsfeldern aufnehmen, die mehr als 10 Felder vom Ziel entfernt sind.





dem Wasserflaschenvorrat ausserhalb des Spielplanes Wasserflaschen seiner eigenen Spielfarbe.

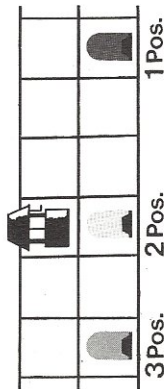
Es kommt dabei darauf an, an wievielter Stelle (Position) sich die Spielfigur zu diesem Zeitpunkt im Rennen befindet. Wer beim Anhalten an erster Stelle liegt, erhält eine Wasserflasche, an zweiter Stelle 2, an dritter und vierter Stelle 3 Wasserflaschen.

Zu beachten ist dabei, daß jeder Mitspieler nicht mehr als 3 Wasserflaschen vor sich liegen haben darf. Es kann daher auch an einem Brunnen nur auf maximal drei Flaschen ergänzt werden.

Beispiel: *Bleibt ein Spieler, der noch zwei Wasserflaschen besitzt, neben einem Brunnenfeld stehen und befindet er sich an dritter Stelle, so erhält er nur noch eine Wasserflasche. Ein Spieler, der keine Wasserflaschen mehr vor sich liegen hat, erhält an dritter und vierter Position drei Wasserflaschen.*

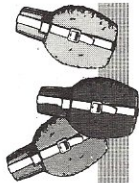
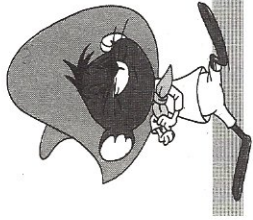
Die Position muß bei jedem Spiel neu ermittelt werden, da sich die eigene Position durch die Züge der Mitspieler sehr verändern kann.

Befinden sich mehrere Spielfiguren auf einem Spielfeld, haben sie alle dieselbe Position, als ob sich nur eine Spielfigur auf dem Feld befinden würde (siehe Abbildung).



Wichtig: Nur die Spielfigur, die an der Reihe ist und neben einem Brunnenfeld hält, kann sich Wasserflaschen nehmen. Die anderen gehen leer aus.

Da ein Spieler meist nicht genau auf ein Feld kommt, wo er Wasserflaschen erhält, muß er sich entscheiden, ob er stehenbleibt und Wasserflaschen aufnimmt oder seine Würfe und Punkte voll ausnützt.



23, 26, 28, 33 je eine Wasserflasche. Eine Wasserflasche behält er bei sich, damit er sie gleich zum Würfeln einsetzen kann.

12 Wasserflaschen liegen!).

Zu beachten ist, daß jedes Vorratsfeld nur einem Rennstreifenfeld zugeordnet ist (siehe Feldereinteilung).

Spielverlauf

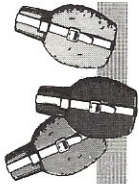
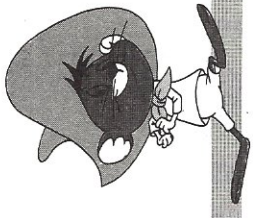
1. Verteilen der Wasserflaschen
Parallel zur eigentlichen Rennstrecke (hellbraune Felder) verläuft eine etwas dunklere Bahn mit Brunnen und Feldern zum Lagern der Wasserflaschen. Auf diesen Vorratsfeldern (nicht auf die Brunnen!) werden zu Beginn des Spiels von jedem Spieler bis zu 9 eigene Wasserflaschen abgelegt. Dabei muß beachtet werden, daß jeder Spieler nach dem Setzen maximal noch 3 Wasserflaschen vor sich liegen lassen darf, er kann aber auch alle seine Wasserflaschen verteilen. Auf jedem Vorratsfeld dürfen Wasserflaschen aller Farben gelagert werden. Pro Feld dürfen maximal drei eigene Wasserflaschen abgelegt werden (im Extremfall können also bei 4 Spielern auf einem Vorratsfeld

2. Ziehen

Wer die höchste Zahl würfelt, fängt an. Dann geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Es gibt zwei Zugmöglichkeiten. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, muß entweder Wasserflaschen einsetzen und darf dafür würfeln oder er muß ein Feld "vorwärtskriechen". Man darf also nicht auf einem Feld stehenbleiben, es sei denn man würfelt "0" (Erläuterung dazu s.u.).

a) Einsetzen von Wasserflaschen
Vor jedem Zug kann man entscheiden, wie viele Wasserflaschen (maximal drei) man einsetzt. Für jede eingesetzte Wasserflasche darf man je einmal würfeln. Die eingesetzten Wasserflaschen müssen sofort, also



noch vor dem Würfeln, abgegeben werden.

Achtung: Es darf also nicht einfach gewürfelt werden, sondern nur dann, wenn man dafür Wasserflaschen abgibt!

Beispiel: Setzt der Spieler, der an der Reihe ist, 2 Wasserflaschen ein, so darf er zweimal nacheinander würfeln und die entsprechende Augenzahl weitzerziehen: Dabei muß nach jedem einzelnen Würfelwurf gezogen werden, also würfeln - ziehen - würfeln - ziehen.

Alle Wasserflaschen, die man abgeben hat, werden außerhalb des Spielplanes abgelegt. Sie können über Brunnenfelder (s.u.) wieder ins Spiel kommen.

Hinweis: Aus taktischen Gründen kann man auf das Würfeln trotz eingesetzter Wasserflasche verzichten. Die Wasserflasche erhält man jedoch nicht zurück!

b) „Vorwärtskriechen“
Anstatt Wasserflaschen einzusetzen kann jeder Spieler auch

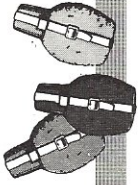
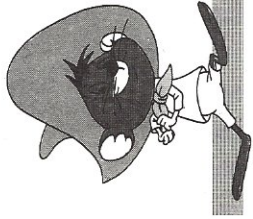
nur einfach „vorwärtskriechen“, wenn er keine Wasserflaschen mehr vor sich liegen hat bzw. er den Einsatz nicht für nötig hält. Der Spieler zieht dabei ohne zu würfeln einfach ein Feld weiter.

Andere Spielfiguren können überholt werden. Auf jedem Feld dürfen mehrere Spielfiguren stehen. Es muß immer in Richtung Ziel gezogen werden.

3. Stolpern bei „0“

Würfelt ein Spieler „0“, so stolpert sein Speedy Gonzales vor Erschöpfung. Er muß auf diesem Feld stehen bleiben und darf auch kein Feld „vorwärtskriechen“. Der nächste Spieler ist dran. Hat der Spieler aber noch weitere Wasserflaschen eingesetzt, so darf er dafür seine Würfe noch ausführen und beim Würfeln von „1“ bis „4“ weiterziehen.

Achtung: Ist der letzte Würfelwurf im Spielzug eines Spielers eine „0“, darf er keine Wasserflaschen aufnehmen (s.u.).



4. Wie erhält man neue Wasserflaschen?

Wasserflaschen dürfen aufgenommen werden, wenn man auf einem Rennstreckenfeld stehen bleibt, das neben einem Vorratsfeld mit eigenen Wasserflaschen oder neben einem Brunnen liegt. Achtung: Diese Wasserflaschen dürfen nicht mehr auf dem Spielplan verteilt werden!

Wichtig: Überzählige Würfelpunkte bzw. auch noch ausstehende Würfe verfallen dann, denn ein Spielzug ist nach dem Aufnehmen von Wasserflaschen beendet.

a. Wasserflaschen aus dem eigenen Lager:

Bleibt ein Spieler auf einem Rennstreckenfeld neben einem Vorratsfeld mit eigenen Wasserflaschen stehen, darf er die Wasserflaschen an sich nehmen (siehe Abbildung).

Achtung: Aufgenommene Wasserflaschen dürfen nicht mehr auf dem Spielplan verteilt werden, sie können nur zum Würfel eingesetzt werden.

Dabei kann er selbstverständlich nur eigene Wasserflaschen nehmen und er darf nur maximal 3 Wasserflaschen besitzen. Überzählige Wasserflaschen bleiben auf dem Vorratsfeld liegen.

Beispiel: Man hat vor sich noch zwei Wasserflaschen liegen, auf dem Vorratsfeld liegen drei eigene Wasserflaschen. Der Spieler darf sich nur eine der drei Wasserflaschen nehmen, weil er damit die maximal zugelassene Zahl von drei Wasserflaschen erreicht hat.

b. Brunnenfelder
Der Spieler, der direkt neben einem der vier Brunnenfelder anhält, darf Wasser aus dem Brunnen schöpfen. Er erhält aus