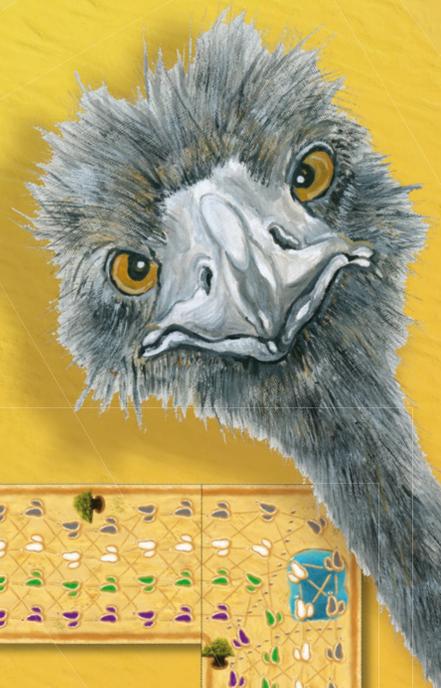


Strauß voraus!



für
2-5 Spieler
ab 8 Jahren

Spielziel

Willkommen im verrücktesten Straußenrennen der Welt. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Straußes und versucht, das Rennen durch die afrikanische Savanne zu gewinnen.

Vor dem ersten Spiel ...

... werden alle Vorteilsplättchen vorsichtig aus dem Karton gelöst.



Spielmaterial

25 Streckentafeln (jeweils mit einer einfachen und einer schwierigeren Seite)



100 Bewegungskarten
(je 20 pro Spieler)

5 Übersichtskarten

5 Straußenfiguren



30 Vorteilsplättchen
(je 6 pro Spieler)



Aufbau des Rennkurses

Für das erste Rennen empfehlen wir den hier abgebildeten tierfreien Kurs. Er spielt sich sehr schnell, sodass im Anschluss gleich ein zweites Rennen mit einem etwas anspruchsvolleren Kurs ausprobiert werden kann. Dazu werden einige der Streckenteile auf die schwierigere Seite gedreht.

Für den Aufbau eines Rennkurses gibt es folgende Empfehlungen:

- 14 Streckenteile ergeben eine gute Länge (inklusive Start und Ziel).
- Verwenden Sie drei Wasserstellen in Ihrem Rennkurs.



START

● Es sollten nicht zu viele neue Sonderfelder auf einmal eingeführt werden. Eventuell ändern Sie zwischen zwei Rennen nur eine Vorteilskarte, verwenden ein oder zwei neue Tiere und/oder ein besonderes Streckenteil.

Vergewissern Sie sich, dass alle Spieler die dazugehörigen Regeln verstehen, bevor das Rennen beginnt. Die Übersichtskarten dienen dabei als Gedächtnisstütze.



Spielvorbereitungen

Jeder Spieler erhält die Straußenfigur, die 20 Bewegungskarten, die 6 Vorteilsplättchen und die Übersichtskarte einer Farbe.

Bei weniger als 5 Spielern wird das Spielmaterial der nicht teilnehmenden Farben in die Schachtel zurückgelegt.

Die Spieler einigen sich darauf, welche 3 Vorteilsplättchen für das Rennen gelten sollen. Jeder Spieler legt die 3 gewählten Vorteilsplättchen in seiner Farbe mit der Seite, die das rote „X“ zeigt, nach oben vor sich aus. Die übrigen Vorteilsplättchen werden in die Schachtel zurückgelegt.

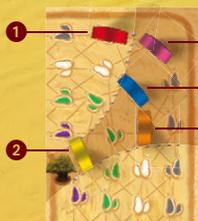
Jeder Spieler mischt seine Bewegungskarten und nimmt 4 Karten auf die Hand. Die restlichen Karten legt er als eigenen verdeckten Nachziehstapel bereit.

Die Straußenfiguren werden jeweils auf das farblich passende Feld vor der Startlinie gestellt.



Für das erste Rennen empfehlen wir diese 3 Vorteilsplättchen.

Die Kurve ist in drei Abschnitte unterteilt – getrennt durch die gepunkteten Linien aus Steinen. Erstes Kriterium für die Zugreihenfolge in einer Kurve ist der Abschnitt, in dem sich ein Strauß befindet (umso weiter vorne, desto eher kommt der Strauß an die Reihe). Innerhalb eines Abschnitts ziehen die Strauße in der Reihenfolge der Spuren von innen (am Affenbrotbaum) nach außen.



Spieler Rot führt alleine im vorderen Abschnitt und ist als Erster am Zug. Die anderen Strauße befinden sich gemeinsam in dem Abschnitt dahinter. Sie ziehen abhängig vom Abstand ihrer Spur zum Affenbrotbaum. Somit ist Gelb Zweiter. Blau und Orange sind auf der gleichen Spur und damit gleich weit vom Affenbrotbaum entfernt.

Blau liegt aber vor Orange und ist damit Dritter. Orange ist Vierter und erst dann ist Pink als Fünfter am Zug, da er auf der äußersten Spur in diesem Abschnitt steht.

In jeder Runde führt jeder Spieler in seinem Zug die folgenden drei Aktionen durch:

1. Eine Karte ausspielen
2. Den eigenen Strauß bewegen
3. Eine Karte nachziehen

1. Eine Karte ausspielen

Der Spieler wählt eine Karte aus der Hand und legt sie offen auf den eigenen Ablagestapel (neben seinen Nachziehstapel).

2. Den eigenen Strauß bewegen

Die ausgespielte Karte zeigt eine Zahl und eine Farbe. Der Spieler darf mit seiner Straußenfigur eine entsprechende Anzahl an Feldern ziehen und muss seinen Zug auf der farblich passenden Spur beenden. Man darf sich nur vorwärts entlang der braunen Markierungslinien von Feld zu Feld bewegen. Während der Bewegung muss man die folgenden Regeln befolgen:

- Der Spieler muss seinen Zug auf der farbigen Spur beenden, die seine Karte zeigt.
- Betritt der Spieler während seiner Bewegung die farbige Spur, die seine Karte zeigt, darf er diese Spur in diesem Zug nicht wieder verlassen.

Man kann nicht durch andere Strauße hindurchziehen.

Man kann seinen Zug nicht vorzeitig beenden, außer die Bewegung wird durch andere Strauße, Löwen, Krokodile oder Treibsand blockiert – evtl. übrige Bewegungspunkte verfallen. Dennoch gilt, dass man unbedingt auf der Farbe zum Stehen kommen muss, die man ausgespielt hat.

Bonusbewegung

Steht der Spieler zu Beginn seines Zuges auf der Farbe, die seine neu ausgespielte Karte zeigt, darf er diese Spur in diesem Zug nicht verlassen. Er rast sozusagen schnurstracks geradeaus und bekommt eine Bonusbewegung entsprechend seiner Platzierung! Als Erster darf er 1 zusätzliches Feld weiter ziehen, als Zweiter 2 zusätzliche Felder, usw.

Zugbeispiele



Spieler Gelb liegt in dieser Runde in Führung. Er steht zu Beginn seines Zuges auf Lila und spielt eine lilafarbene 4 – somit bekommt er eine Bonusbewegung entsprechend seiner Platzierung (1). Er darf sich also $4 + 1 = 5$ Felder weit bewegen, dabei die lilafarbene Spur aber nicht verlassen.



Nun ist Spieler Rot als Zweitplatziertes am Zug. Er steht auf Grün und spielt eine weiße 4 – somit gibt es keine Bonusbewegung. Sobald Spieler Rot in seinem Zug die ausgespielte Spurenfarbe (hier Weiß) betreten hat, darf er sie nicht mehr verlassen. Die Abkürzung über die graue Spur ist daher nicht erlaubt.

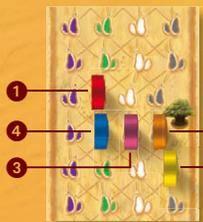
Spielablauf

Rennreihenfolge

In jeder Runde ist jeder Spieler genau einmal am Zug.

Die Spieler bestimmen einen Startspieler für die erste Runde. Die anderen Spieler sind anschließend reihum im Uhrzeigersinn am Zug.

In allen weiteren Runden richtet sich die Spielerreihenfolge nach der aktuellen Platzierung der Strauße auf der Rennstrecke (der Erstplatzierte zieht zuerst, danach der Zweitplatzierte, etc.). Wenn mehrere Strauße gleichauf liegen, ist derjenige Spieler zuerst am Zug, der sich näher beim Affenbrotbaum auf dieser Streckentafel befindet. Auf einer Geraden ist dies einfach zu bestimmen.



Spieler Rot führt und ist in dieser Runde als Erster am Zug. Blau, Pink und Orange sind gleichauf – hier entscheidet die Nähe zum Affenbrotbaum. Somit ist Orange Zweiter, Pink Dritter und Blau Vierter. Gelb zieht zuletzt.



Als Drittplatzierter ist nun Spieler Grau am Zug. Er steht auf Grau und spielt eine grüne 4 – somit gibt es keine Bonusbewegung.



Die nächste Runde beginnt. Spieler Rot liegt in Führung und spielt eine grüne 3.



Nun ist Spieler Blau als Zweitplatzierter am Zug. Er steht auf Grün und spielt eine grüne 5 – somit bekommt er eine Bonusbewegung entsprechend seiner Platzierung (2). Er dürfte sich also eigentlich $5 + 2 = 7$ Felder weit bewegen. Da er die grüne Spur aber nicht verlassen und auch nicht durch einen anderen Strauß hindurchziehen darf, muss er hinter Spieler Rot stehen bleiben und die restlichen Schritte verfallen lassen.



Als Drittplatzierter ist Spieler Gelb am Zug. Er steht auf Lila und spielt eine lilafarbene 3 – somit bekommt er eine Bonusbewegung entsprechend seiner Platzierung (3). Er darf sich also $3 + 3 = 6$ Felder weit bewegen, dabei die lilafarbene Spur aber nicht verlassen.

Ausnahme

Der Spieler kann immer eine beliebige Karte ausspielen, um unabhängig von der Zahl und der Farbe der Karte ein Feld in beliebiger Richtung zu ziehen. In diesem Fall erhält er keine Bonusbewegung. Dies ist die einzige Möglichkeit, auf einem Feld in einer anderen Farbe als die der gespielten Karte zu landen.



Spieler Blau ist am Zug und spielt eine weiße 3, darf aber nicht geradeaus über den Löwen ziehen. Da er bereits auf der Spurenfarbe steht, die er gespielt hat, darf er diese Spur in seinem Zug auch nicht verlassen, um um den Löwen herum zu ziehen und anschließend wieder auf Weiß zu stehen. Stattdessen nutzt er die Ausnahme-Regel und verwendet die Karte, um sich genau ein Feld auf die grüne oder die graue Spur zu bewegen.

Weiß zu stehen. Stattdessen nutzt er die Ausnahme-Regel und verwendet die Karte, um sich genau ein Feld auf die grüne oder die graue Spur zu bewegen.

3. Eine Karte nachziehen

Der Spieler zieht eine Karte von seinem Nachziehstapel. Müsste der Spieler eine Karte nachziehen, aber der Nachziehstapel ist leer, werden die Karten des eigenen Ablagestapels verdeckt gemischt und wieder als neuer Nachziehstapel bereitgelegt. Anschließend zieht der Spieler eine Karte nach.

Wasserstellen



Ein Rennen durch die Savanne macht durstig. Jedes Mal, wenn ein Spieler mit seinem Strauß über ein Feld in einer Wasserstelle läuft oder dort anhält, erhält er einen Vorteil – man muss seinen Zug aber nicht in einer Wasserstelle beenden.

Der Spieler darf dann eines seiner Vorteilsplättchen auf die Seite drehen, die den grünen Haken zeigt. Dieser Vorteil kann ab der nächsten Runde zu einem beliebigen Zeitpunkt im eigenen Zug einmalig verwendet werden.

Nachdem ein Vorteil eingesetzt wurde, wird das Vorteilsplättchen zurück in die Schachtel gelegt. Ein Spieler kann in einem Zug auch mehrere Vorteilsplättchen auf einmal einsetzen. Pro Wasserstelle darf jeder Spieler jeweils nur einen Vorteil erhalten.



Die Vorteile



Großer Sprung

Der Strauß denkt, er könne fliegen ... es ist aber eher ein großer Sprung. Während der Bewegung kann der Strauß ungestört durch beliebige Hindernisse ziehen (andere Strauße, Tiere oder Treibsand). Das Feld, auf dem er seinen Zug beendet, muss aber frei sein.



Bocksprung

Wenn der Strauß seine Bewegung direkt hinter einem anderen Strauß beendet, kann er diesen überspringen. Er springt über alle direkt hintereinander stehenden Strauße, bis er das erste freie Feld erreicht (der Strauß kann mehrere Gegner auf einmal überspringen). Der Bocksprung ist verboten, wenn man dabei auf einem Tierfeld landen würde.



4er Joker

Anstatt eine Bewegungskarte zu spielen, kann man dieses Vorteilsplättchen nutzen. Es ist ein Joker mit Wert 4. Der Spieler wählt eine Spurenfarbe (Lila, Grün, Weiß oder Grau) und zieht ganz normal 4 Felder. Wenn der Spieler die Spur nicht wechselt, erhält er ebenfalls die Bonusbewegung. Der Spieler zieht anschließend keine Karte nach.



Bewegungskarte kopieren

Anstatt eine Bewegungskarte auszuspielen, verwendet der Spieler die oberste Bewegungskarte des eigenen Ablagestapels für die aktuelle Bewegung. Er zieht anschließend keine Karte nach.



+2 Bewegung

Am Ende der Bewegung darf der Spieler zwei Felder weiter ziehen (ohne dabei die Spur zu wechseln).



5. Handkarte

(sofortiger, dauerhafter Vorteil): Der Strauß hat sich einen besseren Überblick über seine Umgebung verschafft. Am Ende des Zugs, in dem der Spieler dieses Vorteilsplättchen auf die Seite mit dem grünen Haken gedreht hat, zieht er einmalig zwei Karten statt nur einer. Der Spieler darf nun für den Rest des Spiels fünf Karten auf der Hand halten. Dieses Vorteilsplättchen bleibt dauerhaft vor dem Spieler liegen und muss nicht in die Schachtel zurückgelegt werden!

Achtung: Tiere!

Auf einigen Feldern werden die Strauße von Tieren erwartet. Diese Felder werden durch die Tiere wie folgt beeinflusst:



Löwe

Die Strauße können diese Felder weder betreten noch durchqueren. Löwen verstehen sich nicht allzu gut mit Straußen.



Gepard

Die Strauße dürfen diese Felder betreten und durchqueren. Der Spieler muss in diesem Fall aber für jedes betretene bzw. durchquerte Gepardenfeld eines seiner Vorteilsplättchen in die Schachtel zurücklegen (Falls möglich, muss dies ein Plättchen sein, das bereits mit der Seite mit dem grünen Haken nach oben liegt!). So kann es auch passieren, dass ein Spieler den Vorteil „5. Handkarte“ wieder verliert. Der Spieler darf ab dann wieder nur 4 Handkarten halten. Geparden bereitet es große Freude, Strauße zu ärgern.



Stachelschwein

Die Bewegung endet bei Betreten des Stachelschweinfelds sofort. Der Spieler sagt „Aua“ und zieht wie gewohnt eine Karte.



Krokodil

Ein Strauß darf seine Bewegung auf diesem Feld nicht beenden. Er darf aber durch dieses Feld ziehen (indem er über den Rücken des Krokodils rennt).



Warzenschwein

Wenn ein Strauß während seiner Bewegung ein Feld mit einem Warzenschwein durchquert oder darauf stehen bleibt, muss der Spieler am Ende seines Zugs alle Handkarten abwerfen und neue Karten ziehen (normalerweise vier Karten, mit dem Vorteilsplättchen „5. Handkarte“ fünf). Warzenschweine sorgen für Chaos, nicht vergessen!

Schwierige Streckenteile



Seilbrücke

Der Kurs wird auf eine Spur begrenzt. Es darf jede Farbe verwendet werden, um auf die mehrfarbigen Felder zu ziehen. Wenn ein Spieler die Bewegung auf einem der mehrfarbigen Felder beginnt, erhält er keine Bonusbewegung. Der Spieler muss die Seilbrücke auf der farbigen Spur verlassen, die der gespielten Karte entspricht. Die normalen Spuren vor und hinter der Seilbrücke zählen jeweils zu den angrenzenden Streckenteilen, wenn man zwecks Bestimmung der Reihenfolge nach einem Affenbrotbaum schauen muss.



Sanddüne

Wenn ein Spieler seine Bewegung auf einem der Pfeile beendet, zieht er abhängig von der Pfeilrichtung sofort ein Feld vorwärts oder rückwärts (Wenn man dadurch auf einem weiteren Pfeil landet, ignoriert man diesen!). Wenn man durch den Pfeil auf ein besetztes Feld ziehen soll, bewegt man sich nicht und ignoriert den Pfeil.



Treibsand

Wenn ein Spieler auf ein Feld mit Treibsand zieht, muss er dafür 2 Bewegungspunkte verwenden (also einen mehr als gewöhnlich).

Spieler Blau benötigt 4 Bewegungspunkte, um hierhin zu gelangen.

Es kostet 2 Bewegungspunkte, um auf oder über ein Treibsandfeld zu ziehen. Von dort wieder wegzuziehen kostet keinen zusätzlichen Bewegungspunkt.

Auf Zehenspitzen gehen! - Eine 2 ausspielen



Wenn ein Spieler eine 2 ausspielt, darf er die Auswirkungen von Tieren, Sanddüne und Treibsand ignorieren – sogar wenn er dabei die Bonusbewegung nutzt! Denn geschickte Strauße gehen vorsichtig, um den Gefahren ein Schnippen zu schlagen.



Spieler Blau liegt in Führung und spielt eine weiße 2. Da er seinen Zug auf Weiß beginnt und eine weiße Karte spielt, bekommt er eine Bonusbewegung entsprechend seiner Platzierung (1). Er darf sich also 2 + 1 = 3 Felder weit bewegen, dabei die weiße Spur aber nicht verlassen. Da er schleicht, darf er den Löwen ignorieren und durch sein Feld hindurchziehen.

Spielende

Das Spiel endet in der Runde, in der ein oder mehrere Strauße die Ziellinie überqueren. Diese Runde wird noch zu Ende gespielt, sodass jeder Spieler gleich oft dran war. Der Strauß, der die Ziellinie in dieser Runde am weitesten überquert hat, gewinnt das Spiel – also nicht unbedingt derjenige, der als Erster ins Ziel gekommen ist! Wenn zwei oder mehr Strauße gleich weit über die Ziellinie hinaus gelaufen sind, gewinnt derjenige von ihnen, der dichter am Affenbrotbaum des Ziellinien-Streckenteils steht. (Eventuell muss eine weitere Gerade hinter der Ziellinie angelegt werden, falls die Felder nicht ausreichen. Achten Sie dabei darauf, dass dann der Affenbrotbaum dieser Geraden auf der gleichen Seite steht, wie auf der Zielkarte!)

Autoren: Fraser und Gordon Lamont
Illustrationen: Annette Nora Kara, Judi Lamont
Grafik: SENSIT Communication, München
Redaktionelle Bearbeitung: Ralph Querfurth, Sebastian Rapp, Eva Kuon

Der Verlag dankt allen Testspielern, Regellesern und Henning Kröpke, auf dessen Übersetzung der Originalregeln diese Anleitung basiert.

Die Autoren danken: Judi, Tabby, Sheena, Iona und Glenn „Team Fragar“. Bruce Allen, Christian „very aggressive“ Frank, Friedemann Friese, Steven „mit einem V“ Gladstone, Mark Higgins, Henning Kröpke, Ellis Simpson, Martin Wehnert und den wundervollen Menschen beim Mitspielen in Helmarshausen, Brian Robson, Gery McGlauchlin, Grant Whitton und Gareth Lodge, Ralph Anderson und seinen Kumpanen.

Die Autoren



Die beiden Brüder Fraser und Gordon Lamont stammen aus Schottland und haben seit 2004 bereits sechs Spiele in ihrem Eigenverlag „Fragor Games“ (www.fragorgames.com) veröffentlicht – dort ist 2009 „Strauß voraus!“ zunächst unter dem Titel „Savannah Tails“ erschienen. Dies ist ihr erstes bei Kosmos erschienenes Spiel.

© 2010 KOSMOS Verlag
Pflzerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
E-Mail: info@kosmos.de
www.kosmos.de
ALLE RECHTE VORBEHALTEN
Art.-Nr.: 691349