

KRAWALL vorm Stall

Ein wildes Gerangel für 2–4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Michael Feldkötter · Illustration: IlluVision · Design: DE Ravensburger, Walter Pepperle, KniffDesign (Spielanleitung)
Redaktion: Stefan Brück · Ravensburger Spiele® Nr. 26 525 1



SPIELZIEL SPIELMATERIAL

Wenn Hennen rennen, fliegen nicht die Federn! Doch welcher flotte Flattermann setzt sich durch und hat am Ende den Schnabel vorn?

Jeder Spieler führt zwei Hühner, die er so schnell wie möglich auf die Hügelspitze bringen möchte. Dazu platziert er zunächst seine Küken auf den Feldern der Futterleiste („Start“ und Felder 1–10) und erhält der Spieler Rennkarten, mit denen er seine Hühner den Hügel hinauflaufen lässt. Stehen dabei andere Hühner im Weg, werden diese kurzerhand den Hügel hinuntergeschubst. Und so hangelt und rangelt sich die Hühnerschar langsam aber sicher der Hügelspitze entgegen ...

Es gewinnt, wer als Erster seine beiden Hühner gleichzeitig auf dem Zielfeld stehen hat.

- 1 1 Hügel (= die Rennstrecke der Hühner)
- 1 Stanztafel
mit der zweiteiligen Futterleiste („Start“ und Felder 1–10) und
- 2 6 Sperrchips
- 3 8 Hühner (je 2 in den 4 Spielerfarben)
- 4 60 Küken (je 15 in den 4 Spielerfarben)
- 5 60 Rennkarten (mit Werten von 1–8)
- 6 3 Würfel

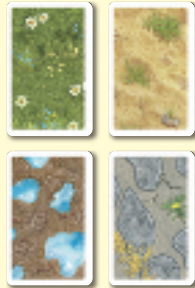


SPIELVORBEREITUNG

Vor dem allerersten Spiel müssen die Futterleiste und die sechs Sperrchips vorsichtig aus der Stanztafel herausgelöst werden.

Der Hugel wird in die Tischmitte gestellt und die zweiteilige Futterleiste zusammengesetzt und entsprechend ihrer Ausformungen direkt an den Hugel angelegt (s. Abb. „Spielaufbau“ Seite 1).

Die Rennkarten werden nach ihren vier verschiedenfarbigen Ruckseiten sortiert, dann werden die vier Stapel gemischt und wie in der Abbildung „Spielaufbau“ auf Seite 1 gezeigt als verdeckte Aufnahmestapel neben der Futterleiste bereitgelegt.



Neben jedes nummerierte Feld der Futterleiste (1 bis 10) wird eine der Art des Feldes entsprechende Rennkarte offen ausgelegt (s. Abb. „Spielaufbau“ Seite 1).

Jeder Spieler nimmt sich die **zwei Huhner** und die **15 Kuken** einer Farbe. Seine Huhner stellt jeder auf das Feld „Start“ vor dem Hugel. Seine Kuken platziert jeder vor sich.

(Spielen weniger als 4 Spieler, werden die uberzuhligen Huhner und Kuken in die Schachtel zuruckgelegt.)

Zudem nimmt jeder Spieler von den ersten beiden Aufnahmestapeln (grauer Steinboden und braune Erde) **je eine Karte** so auf die Hand, dass die anderen sie nicht einsehen konnen.



Abschlieend mussen noch **die Sperrchips**, je nach Spieleranzahl, auf die folgenden Felder des Hugels gelegt werden (wo sie fur den Rest der Partie verbleiben):



2 Spieler ▶ 6 Chips: je einer auf die Felder 4 · 5 · 8 · 10 · 13 · 14

3 Spieler ▶ 4 Chips: je einer auf die Felder 4 · 5 · 10 · 12

4 Spieler ▶ 2 Chips: je einer auf die Felder 5 · 12

SPIELVERLAUF

Der Spieler, der am besten wie ein Huhn gackern kann, beginnt. Danach verlauft das Spiel reihum im Uhrzeigersinn, bis der Sieger feststeht.

Bevor der Startspieler beginnt, durfen die anderen Spieler bereits einige ihrer Kuken auf den ersten Bereich der Futterleiste (Felder 1 bis 4) stellen: Der linke Nachbar des Startspielers darf eines seiner Kuken auf ein beliebiges Feld dieses Bereichs stellen, der folgende Spieler (bei 3 und 4 Spielern) zwei und der letzte Spieler (bei 4 Spielern) drei seiner Kuken. Dabei ist ledig-

lich darauf zu achten, dass von keinem Spieler mehrere Kuken auf demselben Feld stehen durfen (s. Abb. „Spielaufbau“ Seite 1). Jetzt kann das Rennen beginnen ...

Wer an der Reihe ist, fuhrt **eine** der drei im Folgenden erklarten Aktionen A, B oder C aus.

(Aktion A ist die am haufgsten genutzte Aktion, die Aktionen B und C werden meist erst gegen Ende einer Partie ausgefuhrt, konnen dann aber sehr wichtig fur den Spielausgang sein.)

AKTION A Wurfeln, eventuell Karten erhalten und max. eine Karte ausspielen

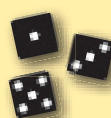
1. Wurfeln:

Wer sich fur **Aktion A** entscheidet, wurfelt immer insgesamt **dreimal**. Der erste Wurf erfolgt **mit allen drei Wurfeln**, der zweite Wurf mit nur noch **zwei Wurfeln** und der dritte Wurf mit nur noch **einem Wurfel**.

Nach jedem der drei Wurfe muss sich der Spieler entscheiden, wie er die gewurfelten Zahlen nutzen mochte (siehe nebenstehendes Beispiel). Er kann die Zahlen einzeln nutzen oder sie auch auf alle moglichen Arten kombinieren. Auf die entsprechenden Felder der Futterleiste stellt er dann jeweils eines seiner Kuken.

1. Wurf:

Der Spieler kann sich fur eine der folgenden funf Setzmoglichkeiten entscheiden:



1. Er stellt je ein Kuken auf die drei Felder 1, 3 und 5 oder
2. er stellt je ein Kuken auf die zwei Felder 4 (1+3) und 5 oder
3. er stellt je ein Kuken auf die zwei Felder 1 und 8 (3+5) oder
4. er stellt je ein Kuken auf die zwei Felder 3 und 6 (1+5) oder
5. er stellt ein Kuken auf das Feld 9 (1+3+5).

2. Wurf:

Der Spieler kann sich fur eine der folgenden zwei Setzmoglichkeiten entscheiden:



1. Er stellt ein Kuken auf das Feld 6 (3+3) oder
2. er stellt zwei Kuken auf das Feld 3.

3. Wurf:

Der Spieler stellt ein Kuken auf Feld 5.

2. Karte/n erhalten:

Sobald ein Spieler sein **drittes Küken** auf dasselbe Feld der Futterleiste stellt, nimmt er die offen danebenliegende Rennkarte auf seine Hand. Dann räumt er **alle Küken** auf diesem Feld ab und gibt sie ihren Besitzern zurück. Das Feld ist hinterher also vollständig leer.

Neben dem Feld legt er vom entsprechenden Aufnahmestapel eine neue Spielkarte offen aus.

Wenn er Glück hat, kann er auf diese Weise in seinem Zug auch mehrere Rennkarten erhalten.



3. Eine Karte ausspielen:

Nachdem ein Spieler so seine drei Würfel ausgeführt und vielleicht die ein oder andere Rennkarte erhalten hat, darf er, wenn er möchte, **eine** beliebige Karte aus seiner Hand (auch eine gerade erst erhaltene) ausspielen und **eines** seiner beiden Hühner um die *genaue* Anzahl Felder den Hügel hinaufziehen. Trifft sein Huhn dabei **am Ende** seiner Bewegung auf ein anderes Huhn (*fremdes oder eigenes*), wird das andere Huhn dadurch auf das nächste **freie Feld nach unten** zurückgeschubst. Maximal kann ein Huhn so bis auf das Startfeld zurückfallen (*gleichgültig, ob dort noch andere Hühner stehen oder nicht*).

Wichtig: Da ein zurückgeschubstes Huhn immer auf das nächste **freie** Feld zurückgesetzt wird, schubst es dabei **nie** andere Hühner mit!



AKTION B BZW. AKTION C

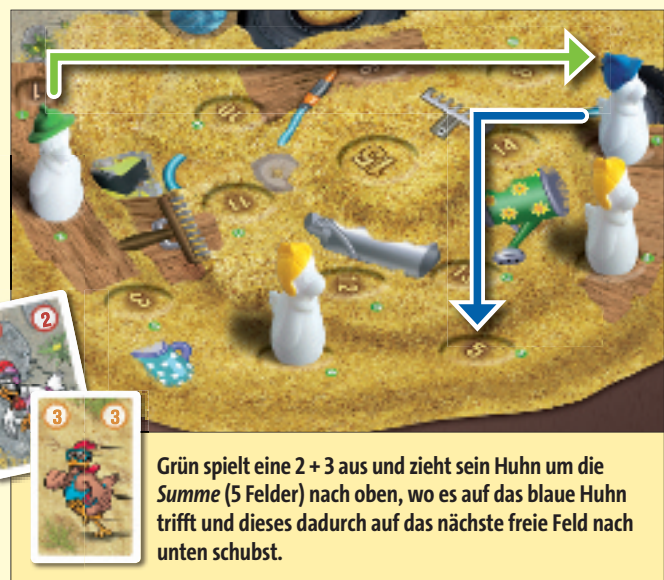
Nicht würfeln, aber stattdessen mehr als eine Karte ausspielen

Verzichtet ein Spieler in seinem Zug **komplett aufs Würfeln** (und damit auch auf die Möglichkeit, weitere Rennkarten zu erhalten), darf er stattdessen **entweder Aktion B oder Aktion C** ausführen:

AKTION B

Der Spieler darf **beliebig viele** seiner Rennkarten ausspielen, deren Summe jedoch den Wert **8 nicht überschreiten** darf. Anschließend zieht er **eines** seiner zwei Hühner um *genau* diese **Summe** nach oben.

Trifft sein Huhn dabei **am Ende** seiner Bewegung auf ein anderes Huhn, wird das andere Huhn, wie unter **Aktion A** beschrieben, zurückgeschubst.



AKTION C:

Der Spieler darf für seine **beiden** Hühner **je eine** beliebige Rennkarte ausspielen und sie entsprechend den Hügel hinaufziehen. Er entscheidet dabei, welches Huhn er zuerst zieht. Auch hier gelten selbstverständlich die unter *Aktion A* beschriebenen Schubsregeln!

Was noch beachtet werden muss:

- Alle ausgespielten Rennkarten werden immer auf einem offenen Ablagestapel neben dem gleichfarbigen Aufnahme- stapel abgelegt. Ist ein Aufnahmestapel aufgebraucht, wird der entsprechende Ablagestapel gemischt und als neuer ver- deckter Aufnahmestapel bereitgelegt.
- Felder mit **Sperrchips** dürfen von Hühnern **nicht** betreten werden. Würde ein Huhn – gleichgültig, ob beim Hoch- oder beim Hinunterziehen – auf einem solchen Feld landen, muss es auf das nächste **freie** Feld (*immer in Richtung des Startfeldes!*) zurückgestellt werden (siehe Beispiel rechts).
- Auf das Zielfeld (Feld 15) muss **nicht** passend gezogen werden; überzählige Punkte verfallen.
- Hat ein Spieler in seinem Vorrat kein Küken mehr, wenn er eines auf ein Feld der Futterleiste stellen könnte, darf er ein beliebiges seiner Küken von der Futterleiste auf das neue Feld versetzen.
- Räumt ein Spieler während eines Würfelwurfes ein Feld der Futterleiste leer, darf er dort gegebenenfalls direkt anschließend neue Küken platzieren.



SPIELENDE

Auch auf dem Zielfeld (Feld 15) darf nur **ein** Huhn stehen. Zieht ein zweites Huhn darauf, schiebt es das andere Huhn wie sonst auch auf das nächste freie Feld nach unten.

Aufgepasst! Ein eigenes Huhn wird aber auf dem Zielfeld (und nur dort) **nicht** verdrängt! Im Gegenteil: Der Spieler, der als Erster seine beiden Hühner auf Feld 15 platziert hat, **ist Sieger** – und das Spiel endet umgehend.

VARIANTE

... für weniger rauffreudige Hühner: Die Sperrchips werden zu Beginn wie folgt auf dem Hügel platziert:

- 2 Spieler ▶ je ein Chip auf die Felder 4 · 5 · 8 · 11 · 13
- 3 Spieler ▶ je ein Chip auf die Felder 4 · 5 · 12
- 4 Spieler ▶ es werden keine Chips platziert

Natürlich können die Sperrchips auch ganz nach eigenem Geschmack auf dem Hügel verteilt werden.

Es gibt hierfür zahlreiche spannende Möglichkeiten ...



© 2010 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG | Grundstr. 9 | CH-5436 Würenlos
Ravensburger Spieleverlag | Postfach 2460 | D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

227501