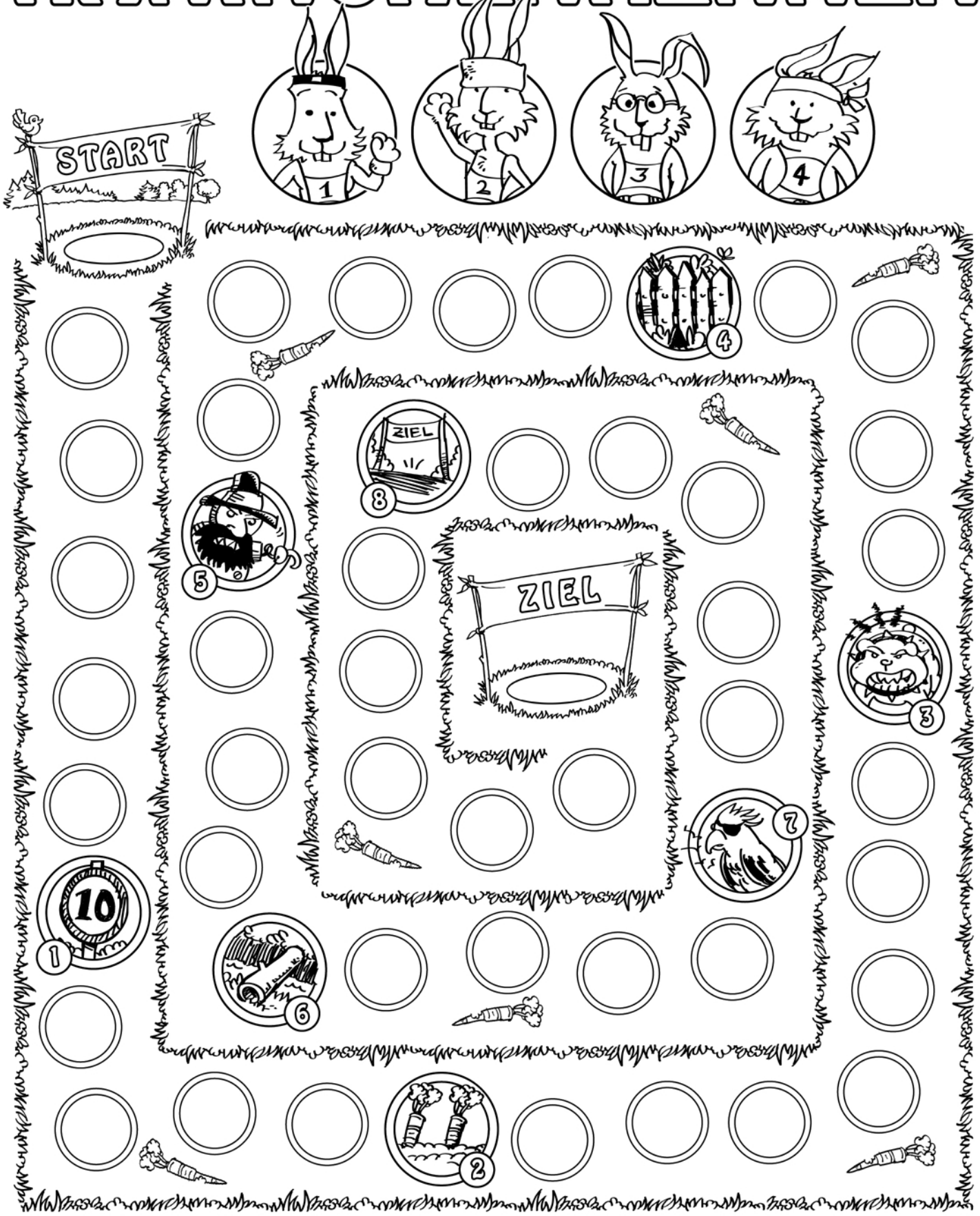
DAS GROSSE KANINCHENRENNEN



DAS GROSSE KANINCHENRENNEN

Monster aus den Schauerwerken, der Hund vom Hasenhieber und andere Hindernisse erwarten die Spieler bei diesem Spiel zum Selberausdrucken. Wähle dein Kaninchen und gewinne das Große Rennen!

Die Regeln

Das Spiel beginnt am „Start"-Feld. Es wird reihum gewürfelt. Wer die höchste Zahl hat, beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gewürfelt. Jeder darf so viele Felder vorrücken, wie Augen auf seinem Würfel angezeigt werden. Wenn der Spieler auf ein Feld kommt, das bereits durch einen anderen besetzt ist, so muss dieser andere zwei Felder zurück. Ist auch dieses Feld besetzt, muss auch der Spieler dort zwei Felder zurück. Kommt der Spieler auf ein Ereignisfeld, muss er den Anweisungen folgen. Gewonnen hat das Kaninchen, das als erstes das Ziel erreicht.

Die Kaninchen

Turbo

Der schnellste Möhrenverschlinger, der je beim Großen Rennen angetreten ist. Graubraunes Fell und lange Ohren.

Lieblingsessen:
Kleine Möhren, große Möhren, Möhrensalat, Möhrenkuchen.

Kronos

Klein, aber oho! Ein Zwergkaninchen mit Pfiff! Schwarzes Fell mit einem weißen Ohr.

Lieblingsessen:
Ein Strauß frischer Petersilie.

Feuerrübe

Das geschickteste Kaninchen unter der Sonne. Rot-braunes Fell mit dunklen Flecken.

Lieblingsessen:
Die Schale himbeerroter Äpfel.

Käpt'n Kidd

Verwegen wie kein Zweiter. Düstergraues Fell, wie es sich für ein Piratenkaninchen gehört.

Lieblingsessen:
Erbeutete Blätter vom Quittenbaum.

Ereignisfelder

① Nicht weit nach dem Start stößt du auf ein Straßenschild: Geschwindigkeitsbegrenzung auf mickrige 10 km/h. Würfel, wie du reagierst:

1-3: Du hältst dich natürlich an die Verkehrsregeln und rückst nächste Runde nur ein Feld vor, anstatt zu würfeln.

4: Verkehrsregeln für Kaninchen? Nicht mit dir! Du ignorierst das Schild und läufst ganz normal weiter.

5: Dein Kaninchen beschließt, sich am Verkehrsschild zu schabbeln. Das kostet Zeit, und du musst eine Runde aussetzen.

6: Du weißt, dass das ein Scherz ist und schreist laut: „Langsam, Zone 10!" Alle anderen Spieler erschrecken und bremsen ab: Sie dürfen nächste Runde nur zwei Felder vorrücken, während du ganz normal würfelst.

② Eine Wiese mit Kleeblättern taucht vor den Kaninchen auf. Turbo rast in Windeseile von einer Ecke zur anderen und findet dabei ein vierblättriges Kleeblatt, das ihm Glück bringt. Wenn dein Kaninchen Turbo ist, darfst du drei Felder vorrücken.

③ Die Hunde des grimmigen Hasenhiebers sind los! Mit wildem Gebell rasen sie über die Rennstrecke und erschrecken dein Kaninchen. Würfel einmal und sieh nach, was passiert:

1: Dein Kaninchen versteckt sich in einem verlassenen Fuchsbau, und du musst einmal aussetzen.

2-4: Es rennt panisch davon. Würfel noch einmal und ziehe so viele Felder zurück.

5-6: Es rennt panisch davon, glücklicherweise in Richtung Ziel. Würfel noch einmal und ziehe vorwärts.

④ Die Kaninchen kommen an einen hohen, überwucherten Zaun, in dem es nur eine winzige Lücke gibt. Nur Kronos ist klein genug, um hindurchzuschlüpfen, die anderen müssen außen herum. Wenn dein Kaninchen Kronos ist, darfst du 3 Felder vorrücken.

⑤ Ein mechanischer Räuberhauptmann aus den Schauerwerken springt hinter einer Eiche hervor und fletscht die schiefen Zähne. Würfle und sieh nach, was passiert:

1-2: Dein Kaninchen erschrickt, wirbelt herum und flieht 5 Felder zurück.

3: Dein Kaninchen wetzt mutig zwischen den Räuberbeinen hindurch und gibt dabei richtig Gas: Rücke drei Felder vor.

4-6: Dein Kaninchen stürzt im Zickzack davon. Würfel noch einmal. Zieh bei einer geraden Zahl vorwärts, bei einer ungeraden zurück.

⑥ Ein Bach kreuzt die Rennstrecke. Während alle anderen Kaninchen nach einer Brücke suchen, wagt es nur Feuerrübe über den Baumstamm zu balancieren, der das Wasser hier überspannt. Wenn dein Kaninchen Feuerrübe ist, darfst du drei Felder vorrücken.

⑦ Ein entflohener Papagei mit Augenklappe sitzt in einer Baumkrone und schmettert alte Piratenlieder. Das spornt Käpt'n Kidd an. Wenn dein Kaninchen Käpt'n Kidd ist, darfst du drei Felder vorrücken.

⑧ Du näherst dich dem Ziel, und das Publikum auf der Zielgeraden tobt. Würfle was passiert:

1: Der Lärm erschreckt dein Kaninchen und es rennt drei Felder zurück.

2-4: Du nimmst übermütig die Gratulationen entgegen und lässt dich feiern. Leider noch vor der Ziellinie, und das kostet Zeit. Rücke nächste Runde nur ein Feld vor.

5-6: Du richtest für das Zielfoto deine Frisur. Auch das kostet Zeit. Rücke nächste Runde nur ein Feld vor. Aber mach dir nichts daraus, du siehst dabei wenigstens gut aus.

Der Wetteinsatz

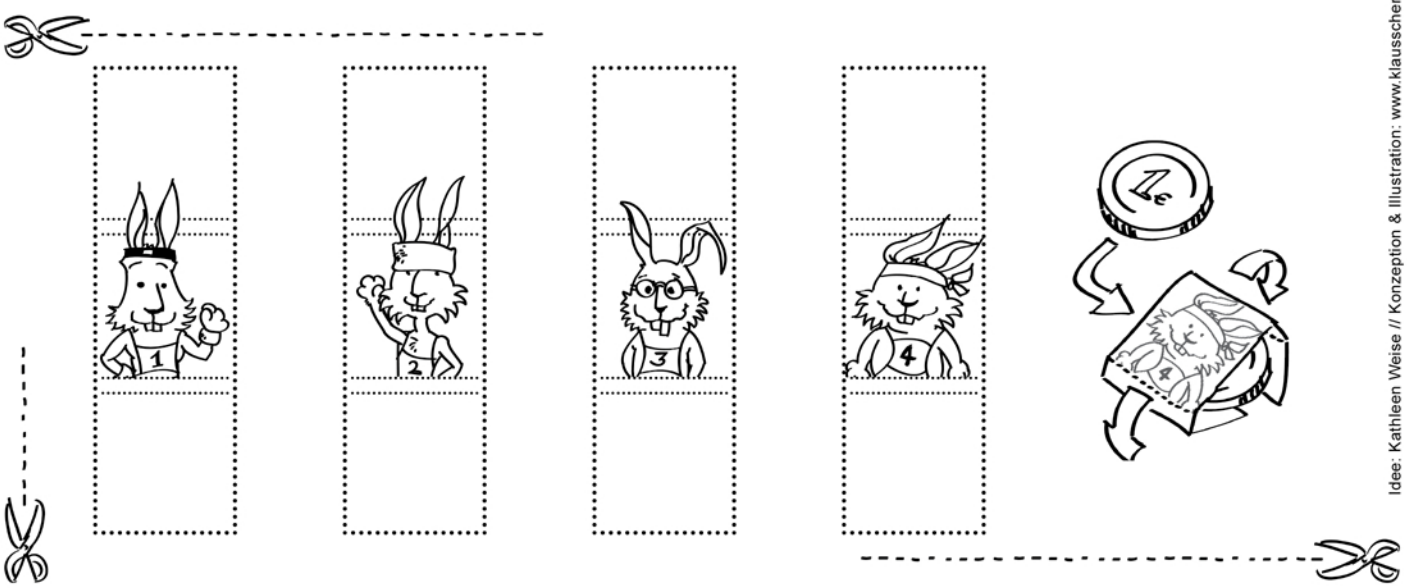
Dem Gewinner des Spiels winken Ruhm und Ehre. Doch damit es spannend bleibt, muss jeder Spieler vor Beginn des Rennens einen Wetteinsatz bestimmen, den er einlöst, wenn er als Letzter durchs Ziel kommt. Das können zum Beispiel folgenden Dinge sein:

Der Verlierer muss ein Lied singen, aber auf keinen Fall „Häschen in der Grube"!
Der Verlierer muss sich ein Herz, einen Stern oder eine Wolke auf die Wange malen lassen.
Der Verlierer muss seiner Schwester bei den Hausaufgaben helfen.
Der Verlierer muss seinem Kaninchen die schönste und größte Möhre bringen, die es gibt.
Euch fallen bestimmt noch viele weitere lustige Aufgaben ein.

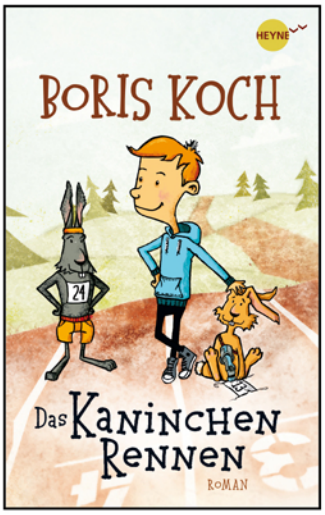
Vorbereitungen

Druck die vier Seiten für das „Große Kaninchenrennen" aus.
Du benötigst einen Würfel, eine Schere, Klebstoff und so viele Münzen wie Mitspieler.

Schneide die Kaninchenfelder aus. Nimm für jedes eine 2-Cent-Münze und klapp das Papier wie beschrieben darum. Das sind die Spielfiguren. Bestimme den Wetteinsatz. Los geht's!



Idee: Kathleen Weise // Konzeption & Illustration: www.klausscherwinski.de // Gestaltung: www.guntherklippel.de // Texte: Boris Koch



Der Roman zum Spiel

Zwei Freunde, ein Kaninchen und das Rennen ihres Lebens.
Seit ein kleines Kaninchen vor 400 Jahren das Städtchen Niederrhode gerettet hat, findet zum Andenken jährlich das Große Kaninchenrennen statt. Auch Tim darf wie alle 10-Jährigen daran teilnehmen. Doch alles läuft schief, er bekommt ein dreibeiniges Kaninchen und plötzlich steckt er im Schlamassel seines Lebens! Aber Tim gibt dank seiner Freunde nicht auf, und ein unerhört genialer Plan nimmt Gestalt an.

Boris Koch – Das Kaninchenrennen
Gebundenes Buch, 336 Seiten, ISBN: 978-3-453-26940-8, Heyne fliegt,
€ 12,99 (D), Coverillustration: Das Illustrat, München