

Savannah Tails



1. EINLEITUNG

Willkommen zur verrückten Welt der Straußenrennen.
Die Spieler spielen Strauße, die ein Rennen durch die afrikanische Savanne bestreiten.

2. INHALT („Wehe, wenn nicht alles da ist...“)



100 Bewegungskarten
(je 20 pro Spieler)



5 Strauße
(Piep-piep-Pöppel)



25 Streckenteile (jeweils
mit einer einfachen und
schwierigen Seite)



15 doppelseitige Vorteilskarten
(je 3 pro Spieler)



15 Vorteilsmarker
(je 3 pro Spieler)



5 Übersichtskarten



Regelheft

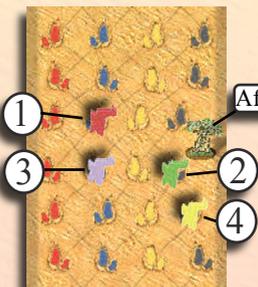
3. SPIELVORBEREITUNG („Super, keine Stanzteile“)

- Die Spieler stellen gemeinsam einen Rennkurs zusammen (siehe Abschnitt 8 für den Aufbau eines Rennkurses).
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt entsprechend den Strauß, die 20 Bewegungskarten und 3 Vorteilskarten.
- Jeder Spieler mischt seine Bewegungskarten und nimmt 4 Karten auf die Hand. Die restlichen Karten legt er als eigenen verdeckten Nachzugstapel bereit.
- Die Spieler einigen sich darauf, welche Seiten ihrer 3 Vorteilskarten für das Rennen gelten sollen (sie nutzen alle die gleichen drei Vorteile). Jeder Spieler legt die Vorteilskarten mit der entsprechenden Seite offen vor sich aus.
- Die Vorteilsmarker werden in einem allgemeinen Vorrat bereitgelegt.
- Der Spieler mit dem längsten Hals wird Startspieler, gefolgt vom Spieler mit dem zweitlängsten Hals, etc.
- Oder die Spieler beklagen sich weiter über die Startspielerregelung von Frigor und bestimmen den Startspieler auf beliebige Weise.
- Die Strauße werden in Rennreihenfolge vor der Startlinie aufgestellt.

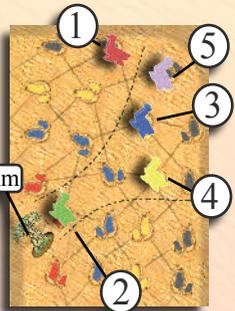
4. SPIELABLAUF

Rennreihenfolge

In jeder Runde kommen die Spieler in Rennreihenfolge ihrer Strauße an die Reihe (der erste zieht zuerst, der zweite danach, etc.). Wenn mehrere Strauße gleichauf liegen, zieht der Strauß zuerst, der sich näher zum Affenbrotbaum auf dem gleichen Streckenabschnitt befindet. Auf einer Geraden ist dies einfach zu bestimmen. Innerhalb einer Kurve befindet sich der Affenbrotbaum immer in der Innenkurve. Die Kurve ist in drei Abschnitte unterteilt. Alle Strauße auf der Innenseite eines Abschnitts ziehen immer zuerst, bevor die Strauße auf der nächsten Spur drankommen (siehe rechts).



Rot führt und zieht zuerst. Lila und Grün sind gleichauf, aber Grün ist näher zum Affenbrotbaum. Gelb zieht zuletzt.



Rot führt alleine im vorderen Abschnitt. Die anderen Strauße ziehen abhängig von ihrem Abstand zum Affenbrotbaum. Blau zieht vor Gelb, da er weiter vorne ist. Gelb zieht aber vor Lila, da sie sich auf der zum Affenbrotbaum näheren Spur befindet.

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

- a. Eine Karte ausspielen
- b. Den eigenen Strauß bewegen
- c. Eine Karte nachziehen

a. Eine Karte ausspielen

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

b. Den eigenen Strauß bewegen

Die ausgespielte Karte zeigt eine Zahl und eine Farbe. Der Strauß darf eine entsprechende Anzahl an Feldern ziehen und **muss seinen Zug auf der farblich passenden Spur beenden**.

Die „2er“ Karten besitzen ein besonderes Symbol - dies wird weiter unten beschrieben.

Wenn man die Spur wechselt, folgt man den Hilfslinien, um auf das nächste Feld zu gelangen.

Während der Bewegung muss man die folgenden Regeln befolgen:

- Der Spieler **muss** seinen Zug auf der farbigen Spur beenden, die seine Karte zeigt.
- Wenn ein Spieler die Spur wechselt, muss man immer **in Richtung** der gespielten Farbe ziehen - wenn man sich auf der farblich passenden Spur befindet, kann man diese nicht mehr verlassen.
- Wenn diese Regel beachtet wird, kann man eine Spur jederzeit wechseln.
- Am Start darf der Spieler eine beliebige Spur wählen.
- Man kann nicht durch andere Strauße hindurch ziehen.
- Man kann seinen Zug nicht vorzeitig beenden, außer die Bewegung wird durch andere Strauße, Löwen oder Krokodile blockiert.
- Wenn man eine Karte in der Farbe der Spur spielt, auf der man den Zug beginnt, erhält man eine zusätzliche Bewegung. Man zieht die Anzahl Felder gemäß der gespielten Karte plus zusätzliche Felder gemäß der Platzierung **zu Beginn des eigenen Zugs** (Platz 2 entspricht 2 Bonusfeldern). Die zusätzliche Bewegung ist **Pflicht**, man darf nicht darauf verzichten!
- Während dieser Bewegung kann man die Spur nicht wechseln (da man sich ja schon auf der farblich passenden Spur befindet).

AUSNAHME

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

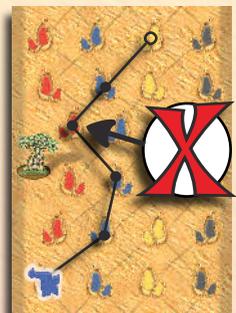
c. Eine Karte nachziehen

Der Spieler zieht eine Karte. Wenn der Nachzugstapel aufgebraucht wurde, mischt man den eigenen Nachzugstapel und legt ihn wieder verdeckt bereit.

Beispiele



Blau spielt eine gelbe 5. Er zieht fünf Felder weiter und muss seine Bewegung auf der gelben Spur beenden. Er darf die Spur jederzeit wechseln, darf aber nicht weiter von der gelben Spur wegziehen, da er diese erreichen muss.



Diese Bewegung ist nicht erlaubt. Während des dritten Schritts entfernt sich Blau von der gelben Spur, die er aber erreichen muss.

5. WASSERLÖCHER („blubb... blubb... blubb...“)

Ein Rennen durch die Savanne macht durstig. Wenn man durch ein Wasserloch rennt, erhält man einen zusätzlichen Schub.

Jedes Mal, wenn ein Spieler mit seinem Strauß **durch ein Wasserloch zieht oder dort anhält**, erhält er einen Vorteil - **man muss seinen Zug aber nicht in einem Wasserloch beenden**.

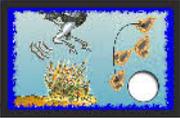
Der Spieler nimmt sich einen seiner Vorteilmarker und platziert ihn auf eine seiner Vorteilskarten. Dieser Vorteil steht nun zur Verfügung und kann **ab dem nächsten Zug** verwendet werden (der Spieler kann den Vorteil niemals in der Runde nutzen, in der er ihn erhält).

Nachdem ein Vorteil verwendet wurde, legt man die Karte und den Marker zurück in die Schachtel (mit Ausnahme des Vogelhirns).

Die Vorteile



Grün spielt eine schwarze 3. Bei ihrem zweiten Schritt zieht sie durch ein Wasserloch. Sie entscheidet sich, den „langen Hals“ zu aktivieren und platziert einen Vorteilmarker auf der Karte.



Boinnnnggg

Der Strauß denkt, er könne fliegen... es ist aber eher ein großer Sprung. Während der Bewegung kann der Strauß ohne Strafe durch beliebige Hindernisse ziehen (andere Strauße, Tiere oder Treibsand).



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 Tier landen würde.



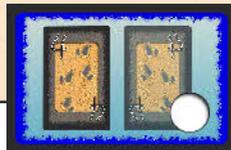
Ungewöhnliche Flügel

Anstatt eine Bewegungskarte zu spielen, kann man diesen Vorteil nutzen. Diese Karte ist ein Joker mit Wert 4. Der Spieler wählt eine Farbe (rot, schwarz, gelb oder blau) und zieht ganz normal 4 Felder. Wenn der Spieler die Spur nicht wechselt, erhält er ebenfalls die zusätzliche Bewegung. Der Spieler zieht keine Karte nach.



Vogelhirn (sofortiger, dauerhafter Vorteil – diese Vorteilskarte wird nicht abgeworfen)

Der Strauß hat sich einen besseren Überblick über seine Umgebung verschafft. Am Ende des Zugs, in dem der Spieler das Vogelhirn aktiviert hat, zieht er einmalig zwei Karten statt nur einer. Der Spieler darf nun für den Rest des Spiels fünf Karten auf der Hand halten (außer wenn er von Geparden angefallen wird - siehe weiter unten).



Déjà Vu

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



Langer Hals

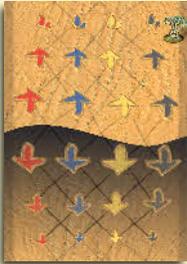
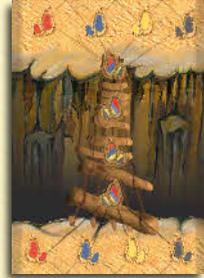
Am Ende der Bewegung darf der Strauß zwei weitere Felder ziehen (ohne die Spur zu wechseln).

6. SCHWIERIGE STRECKENTEILE (oder „Achtung, wir haben Sie gewarnt!“)

(a) Seilbrücke

Der Kurs wird auf eine Spur begrenzt. Es darf jede Farbe verwendet werden, um auf den mehrfarbigen Feldern zu ziehen. Wenn ein Spieler die Bewegung auf einem der mehrfarbigen Felder beginnt, erhält er keine zusätzliche Bewegung. 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.



(b) Düne

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 blockiertes Feld ziehen soll, bewegt man sich nicht und ignoriert den Pfeil.

(c) Treibsand

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



Grün benötigt 4 Bewegungspunkte, um hierhin zu gelangen.

Es kostet zwei Bewegungspunkte, um in den Treibsand zu ziehen.

7. TIERE SIND KEINE FREUNDE („Lauf, Mathilda, laaaaauuufff...“)

Auf einigen Streckenteilen werden die Strauße von Tieren erwartet (als Mahlzeit?).

Diese normalen Felder werden durch die Tiere wie folgt verändert:



(a) **Löwe** - für Löwen sind die Strauße nichts anderes als schnell laufende Mahlzeiten. Die Strauße können diese Felder weder betreten noch durchqueren.

(b) **Gepard** - für Geparden sind die Strauße nichts anderes als langsam laufende Mahlzeiten. Die Strauße dürfen diese Felder durchqueren.

Der Spieler muss in diesem Fall aber für jedes betretene Gepardenfeld eine seiner Vorteilskarten dauerhaft abwerfen (zuerst bereits aktivierte Vorteilskarten, selbst wenn sie erst in derselben Runde erworben wurden).



(c) **Stachelschwein** - die Bewegung endet bei Betreten des Stachelschweifeldes sofort. Der Spieler sagt „Aua“ und zieht wie gewohnt eine Karte. Anschließend verbringt er die Zeit bis zum nächsten Zug mit dem Entfernen der Stacheln aus seinen Füßen.

(d) **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).



(e) **Warzenschwein** - wenn ein Strauß während seiner Bewegung ein oder mehrere Felder mit Warzenschweinen betritt, muss der Spieler am Ende seines Zugs alle Handkarten abwerfen und neue Karten ziehen (normalerweise vier Karten, mit Vogelhirn fünf). Dies gilt auch, wenn man solch ein Feld durchquert (man muss seine Bewegung in dem Feld nicht beenden). Warzenschweine sorgen für Chaos, denken Sie daran!



Auf Zehenspitzen gehen! - Eine 2 ausspielen



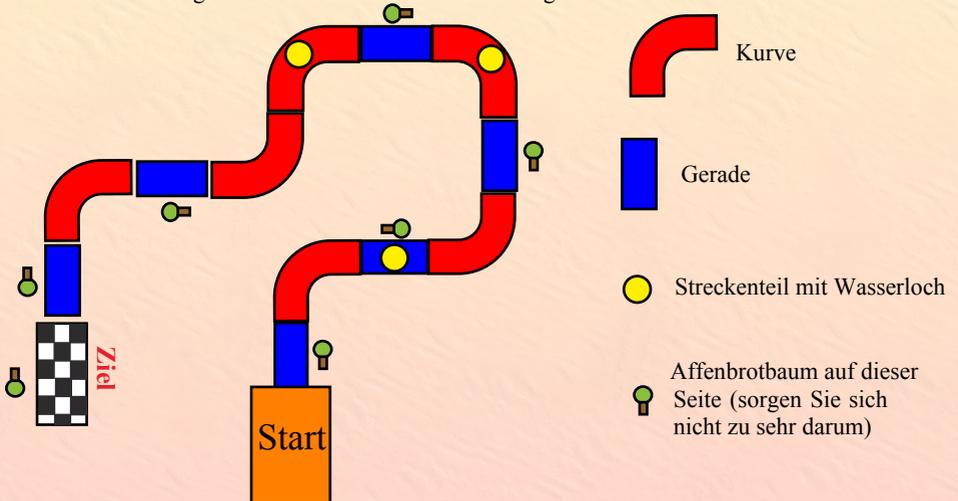
Geschickte Strauße gehen vorsichtig, um den Gefahren ein Schnippen zu schlagen. Wenn ein Spieler eine 2 ausspielt, kann er die Auswirkungen von Tieren, Dünen und Treibsand ignorieren - **sogar wenn er dabei die zusätzliche Bewegung nutzt!**

Blau spielt die gelbe 2. Er steht bereits auf der gelben Spur und erhält die zusätzliche Bewegung (er ist zweiter und zieht somit zwei zusätzliche Felder). Er zieht den Strauß um 4 Felder weiter. Da er die 2 gespielt hat, ignoriert Blau in diesem Zug die Auswirkungen aller Tiere.



8. AUFBAU DES RENNKURSES („Das ist mein Spiel und ich kann machen, was ich will!“)

Beginnen Sie Ihr erstes Spiel mit diesem tierfreien Kurs. Er spielt sich sehr schnell, so dass Sie im Anschluss gleich ein zweites Rennen mit einem etwas schwierigeren Kurs ausprobieren können, indem Sie einfach einige der Streckenteile auf die schwierige Seite drehen.

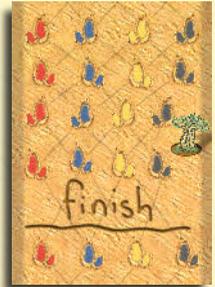


Wenn Sie Ihren eigenen Rennkurs planen, halten Sie sich an die folgenden Empfehlungen:

- 14 Streckenteile ergeben eine gute Länge (inklusive Start und Ziel). Jeder Spieler wird für das Rennen gewöhnlich einmal alle seine Bewegungskarten benötigen.
- Verwenden Sie drei Wasserlöcher in Ihrem Rennkurs.
- Wasserlöcher in Kurven sind schwieriger zu erreichen als auf den Geraden (der Schwierigkeitsgrad sollte auf die Erfahrung der Spieler abgestimmt sein).
- Führen Sie nicht zu viele Sachen auf einmal ein. Eventuell ändern Sie zwischen zwei Rennen nur eine Vorteilskarte, verwenden ein oder zwei Tiere und/oder ein besonderes Streckenteil. Vergewissern Sie sich, dass alle Spieler die dazugehörigen Regeln verstehen, bevor das Rennen beginnt. Die Übersichtskarten mit den Tieren verschaffen Ihnen ... ääh... eine Übersicht.
- Haben Sie Spaß. Ignorieren Sie beliebige der aufgeführten Regeln, wenn Sie dieser Regel widersprechen!

9. „AND THE WINNER IS...“

Das Spiel endet in der Runde, in der einer oder mehrere Strauße die Ziellinie überqueren. Jeder Spieler beendet seinen Zug. Der Strauß, der die Ziellinie IN DIESER RUNDE am weitesten überquert hat, gewinnt das Spiel. Wenn zwei oder mehr Strauße gleich weit hinter die Ziellinie gelaufen sind, gewinnt derjenige beteiligte Strauß, der dichter am Affenbrotbaum auf dem Ziellinienstreckenteil steht. Eventuell müssen Sie weitere Geraden hinter der Ziellinie anlegen, so dass Sie auf die richtige Platzierung der Affenbrotbäume achten müssen.



Albrecht

Es gibt keinen Ersatz für Erfahrung.



Enzo

Jung und wild. Im Besitz von verrückten Wirbelwindbeinen.



Nnelg

Das Aussehen eines Filmstars gepaart mit den universellen Talenten eines Läufers.



Mathilda

Sie finden keinen mutigeren Straußenläufer.



Alexandra

Auch wenn sie immer ein wenig zgedröhnt ist, weiß sie „Speed“ umzusetzen!

10. SCHLIESSLICH...

Das Spiel wurde für schnelle, unterhaltsame Rennen entworfen. Öffnen Sie die Schachtel, wählen Sie 12 Streckenteile, fügen Sie den Start und das Ziel hinzu und fangen Sie an. Die Zeit zum Regellesen ist verlorene Spielzeit (auch wenn dieser Hinweis nun zu spät kommt ☺).

Wir wünschen Ihnen viel Spaß und Glück,
Fraser und Gordon Lamont („The Lamont Brothers“)
Besuchen Sie uns unter www.fragorgames.com



Fragor Games

© Copyright Fragor Games 2009

Dank an....

Judi, Tabby, Sheena, Iona und Glenn 'Team Fragor'.

Bruce Allen, Christian 'very aggressive' Frank, Friedemann Friese, Steven 'mit einem V' Gladstone, Mark Higgins, Henning Kröpke, Ellis Simpson, Martin Wehnert und die wundervollen Menschen beim MitSpielen in Helmarshausen. Brian Robson, Gery McGlauchlin, Grant Whitton und Gareth Lodge.

Ralph Anderson und seine Kumpane.

Deutsche Übersetzung: Henning Kröpke
Mit Unterstützung von: Martin Wehnert