



BUG RACE

Spielregeln



Das Ziel

Ein faszinierendes Bild – das Rennen der Käfer. Die Sechsheiner fegen durch die Rennbahn und wollen zuerst zum süßen großen Apfel gelangen. So einfach ist es aber nicht – man muss dabei aufpassen, dass die Käferbeine richtig stehen, um das Stolpern zu verhindern.

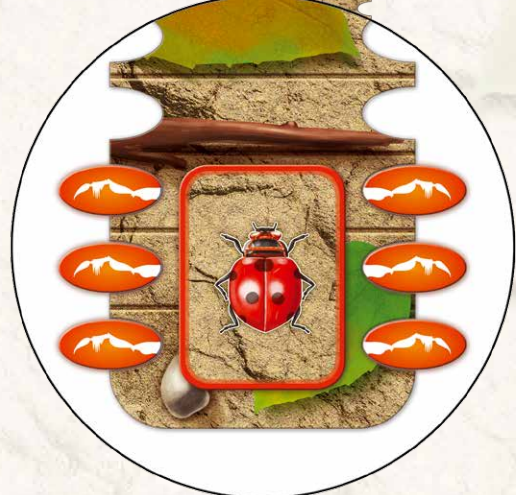
Vorbereitungen

Vor dem Rennen muss noch das Spielbrett zusammengebaut werden. Es besteht aus neun Elementen, die ein Kreuz bilden. Zuerst kommt das mittlere Apfeld – das begehrte Ziel der Renner. Daran sind vier Rennbahnen angelehnt – jede Bahn besteht aus zwei Elementen. Spielen weniger als 4 Leute, so muss man nicht unbedingt alle vier Bahnen bauen. Sie haben wohl schon gemerkt, dass die beiden Seiten der Elemente unterschiedlich sind. Man kann eine Bahn im Wald bauen, oder auf der Weltraumstation. Sie entscheiden selber, welches Spielfeld Sie bevorzugen – es wird den Spielablauf nicht beeinflussen.

Sobald das Spielbrett fertig ist, wählt man einen Käfer und nimmt für ihn sechs Beine in der entsprechenden Farbe. Man kann den Käfer mit beliebiger Seite nach oben legen – die Robokäfer dürfen sehr wohl am Waldrennen teilnehmen.

Dann platziert man seinen Käfer vor dem Start an einer freien Rennbahn und positioniert seine Beine so, wie es auf Bild 1 steht.

Das Kartendeck wird gründlich gemischt und neben dem Spielbrett abgelegt.



1.

Wie bewegen sich die Käfer?

Die Käfer laufen auf ihrer Bahn in Richtung Apfel. Die Bahn hat Teilstriche an beiden Seiten. Zwischen den Teilstrichen gibt es Lücken, in die die Käferbeine kommen. Um sich zu bewegen, muss ein Käfer die Beine richtig positionieren. **Die wichtigste Regel lautet: der Käfer darf keine Beine verlieren!** Die Beine müssen entweder an den Seiten oder schräg zum Körper des Käfers stehen. Zuerst bewegt man die Beine, erst dann den Käfer (s. Bild 2).

2.



Der Käfer darf sich bewegen



Der Käfer darf nicht bewegt werden

Welche Beine bewegt werden, wird jedes Mal mit speziellen Karten bestimmt. Auf den Karten sind Käfer mit sechs Beinen abgebildet sowie die Beine, die mit dieser Karte bewegt werden können.

Verschiedene Karten bewegen verschiedene Beine. Beim Spielen einer Karte darf man nur die Beine bewegen, die auf der Karte abgebildet sind. Man kann alle abgebildeten Beine bewegen oder nur einige davon. Die Beine werden nacheinander bewegt. Manchmal passiert es, dass es keinen Platz, also keine freie Lücke in der Rennbahn für ein Bein gibt, in die dieses Bein eigentlich kommen sollte. In diesem Fall darf das Bein nicht bewegt werden. Ein Käfer kann seine Beine nicht überspringen – er wird ja stolpern und stürzen (s. Bild 3).



Alle Beine können bewegt werden



Das rechte Bein darf nicht bewegt werden

3.

Sie können den Käfer jederzeit bewegen, wenn seine Beinposition es erlaubt. Der Käfer darf während des Kartenziehens oder sogar beim Beine Bewegen vorankommen.

Zugregeln

Das Spiel verläuft in Zügen. Ein Zug besteht aus zwei Phasen:

1. Jeder Spieler zieht zwei Karten aus dem Deck. Eine Karte will er behalten, die andere gibt er seinem linken Mitspieler. Sind es zwei Spieler, tauscht man einfach

eine Karte. Spielt man zu dritt oder zu viert, wird man beim nächsten Zug die zweite Karte dem rechten Mitspieler geben. Dann wieder links, dann wieder rechts, und so fort.

2. Man spielt eine der beiden gezogenen Karten nach eigener Wahl und bewegt alle Beine, die auf der Karte markiert sind (und den eigentlichen Käfer natürlich auch). Falls möglich, muss man alle Beine bewegen, die auf der Karte stehen. Dann wird die zweite Karte gespielt, und man bewegt die Beine, die auf der zweiten Karte stehen. Der Zug endet, wenn beide Karten gespielt wurden.

Alle gespielten Karten werden abgeworfen. Gibt es im Deck keine Karten mehr, vermischt man den Abstoß und formt daraus ein neues Deck.

Regeln für geschickte Spieler

Versuchen Sie, zu Beginn des Zuges statt zwei vier Karten zu ziehen. Behalten Sie nur eine Karte und geben Sie drei weitere Karten dem Mitspieler links. Sobald Sie die Karten vom Mitspieler rechts erhalten haben, wählen Sie wieder eine Karte und geben die übrigen Karten weiter nach links. Setzen Sie den Vorgang fort, bis die letzte Karte überreicht wurde. Spielen Sie die vier erhaltenen Karten nacheinander in der zweiten Phase des Zuges. Beim nächsten Zug gibt man die Karten nach rechts weiter.

Spielende

Das Spiel endet, sobald mindestens ein Käfer die Ziellinie komplett überkreuzt hat. Dabei zählt nur der Körper des Käfers – einige Beine dürfen noch vor der Linie stehen. Dieser Käfer hat soeben gewonnen. Man darf natürlich weiter spielen, um den zweiten und den dritten Platz zu bestimmen.

Haben mehrere Käfer beim letzten Zug die Linie überkreuzt, wird der Sieger nach der Position der Beine bestimmt – die Beine des Siegers sind am nächsten zum Apfel. Zuerst wird das hintere Paar der Beine verglichen, dann das mittlere und zuletzt das vordere, falls die anderen vier Beine gleich stehen.

Viel Spaß!

Spielautoren: Alexey Konnov, Anatoly Shklyarov
© "Right Games", 2014
Besonderer Dank an: Alexey Paltsev, Yuri Tapilin

