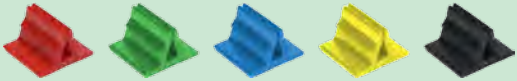
KARNICKEL

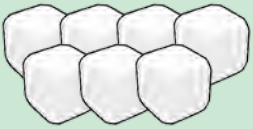
Spielmaterial / Components overview

4 (+ 2 Bonus) Karnickel
4 (+ 2 bonus) rabbits



5 Standfüße
5 stands

1 Aufkleberbogen
1 sticker sheet

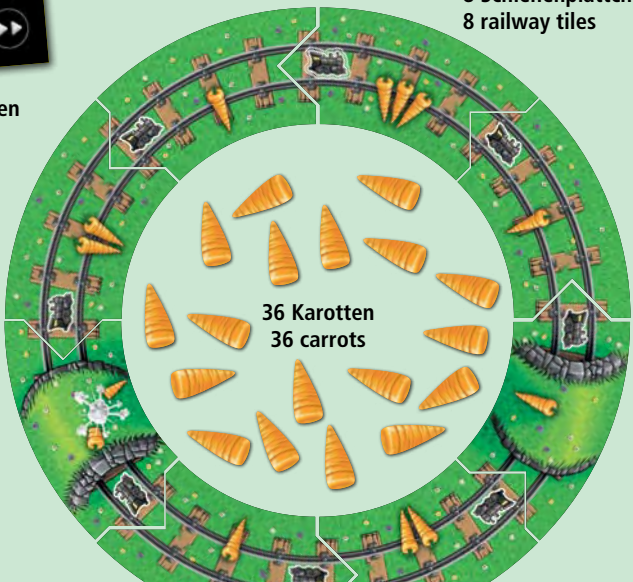


7 Würfel
7 dice

1 Lok
1 train engine

4 Farbplättchen
4 coloured discs

8 Schienenplättchen
8 railway tiles



KARNICKEL

Ein Spiel von Brett J. Gilbert für 2-4 Spieler ab 6 Jahren; Spieldauer: 15 Minuten

Jedes Karnickel weiß, dass die leckersten Karotten direkt am Bahndamm wachsen – wenn da nicht die laute Lok wäre! Mit den Würfeln bewegt ihr die Karnickel zu den besten Feldern, und wessen Karnickel nicht vor dem Zug flüchten muss, kann fleißig knabbern. Wer am Ende des Spiels die meisten Karotten hat, gewinnt!

Spielmaterial

8 Schienenplättchen, 7 Würfel, 36 Karotten, 1 Lok, 4 Karnickel (2 Bonus-Karnickel), 5 Standfüße in 5 Farben, 4 Farbplättchen, 1 Aufkleberbogen und dieses Regelheft.

Vor dem ersten Spiel

Vor dem ersten Spiel beklebt ihr die Würfel mit den Aufklebern vom Aufkleberbogen. Jeder Würfel hat folgende 6 Seiten: Vier Seiten zeigen zwei verschiedene Farben (die Karnickel), die anderen beiden Seiten sind schwarz (die Lok) und haben 1 bzw. 2 Pfeile. Alle Würfel werden also gleich beklebt.

Steckt die Lok in den schwarzen Standfuß und die Hasen in je einen farbigen Standfuß eurer Wahl.

Spielaufbau

Legt die Schienenplättchen zu einem Kreis aus. Die Reihenfolge ist dabei egal – wir empfehlen aber für das erste Spiel den hier abgebildeten Aufbau. Legt alle Karotten in die Mitte und stellt die Lok auf das Lokfeld mit der Doppellinie.

Jeder von euch erhält ein Karnickel und das zur Farbe des Standfußes passende Plättchen sowie als Startproviant 1 Karotte. Jeder stellt sein Karnickel auf eines der acht Karottenfelder (zwischen die Loks). Es können auch mehrere Karnickel auf dem gleichen Feld stehen.

Bei 2 Spielern: Ein Spieler nimmt das rote und das blaue Karnickel, der andere Spieler das gelbe und das grüne Karnickel und setzt sie beliebig ein.

Spielziel

Das Spiel endet, wenn einer von euch 8 oder mehr Karotten gesammelt hat. Wenn dies eintritt, gewinnt der Spieler mit den meisten Karotten.

Bei 2 Spielern: Das Spiel endet, wenn einer von euch 12 oder mehr Karotten gesammelt hat.

Spielablauf

Der jüngste Spieler ist Startspieler. **Würfle mit allen 7 Würfeln!**

Lege alle Würfel, bei denen du eine schwarze Seite gewürfelt hast, zwischen die Gleise zu den Karotten. Diese Würfel sind aus dem Spiel, bis die Lok gefahren ist.

Falls mindestens ein Würfel farbige Seiten (Karnickel) zeigt, bewegst du dann ein Karnickel.

Falls alle Würfel die schwarze Seite mit Pfeilen zeigen, fährt der Zug los! Du bewegst kein Karnickel, sondern den Zug. Nachdem der Zug gefahren ist, dürfen alle Spieler Karotten einsammeln, falls ihr Karnickel nicht geflüchtet ist.

Ein Karnickel bewegen

Lege alle Würfel, bei denen du eine schwarze Seite gewürfelt hast, zwischen die Gleise in die Mitte zu den Karotten. Diese Würfel sind aus dem Spiel, bis die Lok gefahren ist. Zähle dann, wie viele Karnickel jeder Farbe du gewürfelt hast. Wähle dann **genau eine** der Farben und bewege das passende Karnickel entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn vor. Du darfst also auch Karnickel der anderen Spieler bewegen! Karnickel bewegen sich nur auf den Feldern mit Karotten. Lokfelder werden von ihnen ignoriert.

Es ist nicht erlaubt, weniger oder mehr Felder zu gehen, als gewürfelt wurden, oder ganz auf das Ziehen zu verzichten.

Es dürfen mehrere Karnickel auf dem gleichen Feld stehen, und sie dürfen auch andere Karnickel oder die Lok überholen. Bei 3 Spielern ist eines der Karnickel nicht im Spiel. Du kannst dann diese Farbe nicht ziehen und musst eine andere Farbe wählen.

Nachdem du eines der Karnickel gezogen hast, gibst du die restlichen Würfel (also alle, auf denen keine schwarze Seite war) nach links an den nächsten Spieler weiter.

Dieser Spieler würfelt dann nur noch mit diesen Würfeln.

Bei diesem Beispiel dürfte das rote Karnickel 4 Felder, das gelbe und grüne 3 Felder und das blaue 2 Felder weit bewegt werden.

Die Lok bewegen

Falls alle Würfel die schwarze Seite zeigen, kannst du kein Karnickel bewegen. Nimm alle 7 Würfel und würfle noch einmal. Diesmal zählst du die Pfeile auf den schwarzen Seiten! Bewege die Lok so viele Lokfelder im Uhrzeigersinn weiter.

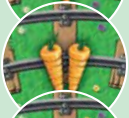
Jedes Karnickel auf einem normalen Feld, an dem die Lok vorbeifährt, flüchtet! Stelle es auf das Farbplättchen seines Spielers.

Jedes Karnickel auf einem Tunnelfeld bleibt stehen – die Lok fährt unter ihm durch.

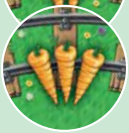
Jedes Karnickel, an dem die Lok nicht vorbeifährt, bleibt ebenfalls stehen.

Alle Karnickel, die stehen geblieben sind, dürfen sich jetzt Karotten nehmen – oder müssen eine abgeben. Falls dein Karnickel auf einem Feld mit 1, 2 oder 3 Karotten steht, nimm dir so viele Karotten und lege sie zu deinem farbplättchen. Falls dein Karnickel auf dem Tunnelfeld mit der explodierten Karotte steht, musst du 1 Karotte zurück in die Mitte legen, falls du eine hast.

Nimm 1 Karotte



Nimm 2 Karotten



Nimm 3 Karotten

Gib 1 Karotte zurück

Die Lok verscheucht bei Schienenplättchen mit Tunnel keine Karnickel

Falls die Lok ALLE Karnickel verjagt hat und keine mehr am Bahndamm hocken, darf sich der Spieler, der die Lok gewürfelt hat, je 1 Karotte von jedem Mitspieler nehmen (wer nicht so gemein sein möchte, kann stattdessen auch 1 Karotte aus dem allgemeinen Vorrat nehmen).

Danach setzen alle Spieler, deren Karnickel geflüchtet sind, ihr Karnickel wieder auf ein beliebiges Feld ein. Die anderen Karnickel bleiben dort stehen, wo sie gerade gefressen haben.
Der nächste Spieler nimmt alle 7 Würfel und ist neuer Startspieler.

Gewonnen!

Das Spiel endet, wenn ein Spieler 8 oder mehr Karotten gesammelt hat. Es gewinnt der Spieler, der dann die meisten Karotten hat. Bei Gleichstand haben entweder beide gewonnen, oder ihr spielt noch eine Runde, bis ein eindeutiger Sieger feststeht.

Bei 2 Spielern: Das Spiel endet, wenn ein Spieler 12 oder mehr Karotten gesammelt hat.