

Mit Quacks & Co. nach Quedlinburg



Habt ihr schon mal von der Stadt Quedlinburg im Harz und ihrem berühmten Markt gehört, der dort alljährlich stattfindet?

Jedes Jahr, am Tag vor dem Markt, wird traditionell das große Wettreiten der Kinder der Stadt veranstaltet. Schön, dass auch ihr dieses Mal mit dabei seid! Mit dem Esel Quacks und seinen Freunden geht ihr an den Start und lockt die Tiere mit dem richtigen Futter vorwärts. Aber wir reden hier nicht von ganz normalem Tierfutter. Nein, unser Futter ist ein bisschen wunderlich. Nicht immer bringt es eure Vierbeiner gleich weit voran. Da heißt es, die richtige Kombination finden, um möglichst schnell zu sein. Aber manchmal hat sich auch ein Traumkraut in euren Beutel verirrt und euer Tier gönnt sich lieber eine kleine Pause...

Unterwegs sammelt ihr Rubine, mit denen ihr euch neues – vielleicht noch besseres – Futter kaufen könnt. Wer bringt sein Tier mit einer guten Mischung aus Taktik und Glück schnell voran, kommt als Spitzenreiter ins Ziel und gewinnt am Ende den goldenen Kessel?

Spielmaterial und Spielvorbereitung

162 Futter-Chips



18 Traumkraut-Chips



26 Kleebblätter



40 Rubine



1 goldener Kessel



4 Tiertafeln



2 Würfel



4 Spielfiguren (Esel, Schaf, Schwein, Kuh)



1 Spielplan (beidseitig bedruckt)



4 Futterbeutel



6 Aktionstafeln (beidseitig bedruckt)

Aktionstafeln + Spielvarianten

Mit den zwei Seiten des Spielplans und den zwei unterschiedlichen Aktionstafel-Sets, habt ihr mehrere Möglichkeiten, das Spiel zu verändern und zu variieren.

Nimm dir 1 Rubine und lege ihn auf den Kackack deiner Tiertafel. Hast du dein Tier auf ein Spiralfeld gezogen, darfst du dir 2 Rubine nehmen.

Würfle den weißen Würfel und führe die entsprechende Aktion aus:

1. Würfle die 1 Rubine und lege sie auf die entsprechende Tiertafel.

2. Würfle die 2 Rubine und lege sie auf die entsprechende Tiertafel.

3. Würfle die 3 Rubine und lege sie auf die entsprechende Tiertafel.

4. Würfle die 4 Rubine und lege sie auf die entsprechende Tiertafel.

5. Würfle die 5 Rubine und lege sie auf die entsprechende Tiertafel.

6. Würfle die 6 Rubine und lege sie auf die entsprechende Tiertafel.

7. Würfle die 7 Rubine und lege sie auf die entsprechende Tiertafel.

8. Würfle die 8 Rubine und lege sie auf die entsprechende Tiertafel.

9. Würfle die 9 Rubine und lege sie auf die entsprechende Tiertafel.

10. Würfle die 10 Rubine und lege sie auf die entsprechende Tiertafel.

Beiblatt Aktionstafeln + Spielvarianten



Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Pappteile vorsichtig aus den Stanzbögen. Bevor ihr beginnt zu spielen, baut ihr das Spiel wie folgt auf:

- Legt den **Spielplan** in die Mitte.

Der Spielplan hat zwei Seiten. Auf der einen Seite ist die Wegstrecke kürzer als auf der anderen Seite. Spielt zum Einstieg auf der Seite mit der kürzeren Strecke. Diese erkennt ihr daran, dass das Starthäuschen ein rotes Dach hat.

- Wählt euch jeweils eine **Spielfigur** (Kuh, Esel, Schwein oder Schaf) und nehmt euch die entsprechende **Tiertafel** und den zur Spielfigur farblich passenden **Beutel**. Die Tiertafel legt ihr vor euch, und eure Spielfigur stellt ihr auf das Starthäuschen im Wald auf dem Spielplan.
- Wenn ihr euch die **Aktionstafeln** anschaut, seht ihr, dass sie jeweils eine Raupe- und eine Schmetterlingsseite haben. Dies sind zwei unterschiedliche Tafel-Sets.

Zum Einstieg spielt ihr mit dem Raupe-Set. Legt die rote, die gelbe, die grüne und die blaue Aktionstafel mit den Raupenseiten nach oben neben den Spielplan.



Im weiteren Verlauf beschreiben wir das Einsteigerspiel mit den ersten vier Aktionstafeln (rot, gelb, grün, blau) des Raupe-Sets. Wenn ihr das Spiel schon ein paar Mal gespielt habt, könnt ihr es noch mit der orangenen und der lila Aktionstafel (und den entsprechenden Chips) erweitern und noch etwas spannender machen.

Noch abwechslungsreicher wird es dann mit dem Schmetterling-Set für Fortgeschrittene. Die **ausführliche Erklärung** zu allen möglichen Spielvarianten findet ihr auf dem Beiblatt unter **→ Beiblatt Aktionstafeln + Spielvarianten**.

- Legt den **weißen Würfel** auf die gelbe Aktionstafel. (Den holzfarbenen Würfel braucht ihr zunächst nicht. Er gehört zum Schmetterling-Set für Fortgeschrittene.)
- Sortiert die **Futter-Chips** nach ihren jeweiligen Werten in die entsprechenden Fächer im Schachtelboden. Auf dem Boden der Fächer seht ihr welche Chips in welches Fach kommen. Für die hier beschriebene Einstiegsvariante braucht ihr nur die roten, gelben, grünen, blauen und **weißen** Chips.
- Zu Beginn des Spiels legt ihr alle die gleichen **Start-Chips** in eure Futterbeutel. Schaut auf die Rückseite eurer **Tiertafel**. Dort seht ihr, welche Chips das sind. Schüttelt eure Beutel einmal kräftig.



4 Traumkraut-Chips,
1 gelber 1er-Chip,
2 rote 1er-Chips,
1 roter 2er-Chip

Legt die Rubine in das dafür vorgesehene Fach im Schachtelboden. Die Kleeblätter braucht ihr erst für die Erweiterung des Grundspiels **→ Spielvarianten**. Legt den **goldenen Kessel** als Preis für den Gewinner auf den Marktplatz auf dem Spielplan. Und schon kann euer Wettreiten beginnen!

Spielaufbau für 4 Spieler



Alle nicht benutzen Spielmaterialien legt ihr zur Seite bzw. in den umgedrehten Schachteldeckel. Der Schachtelboden mit den wie beschrieben befüllten Fächern dient als Vorrat. Ihn braucht ihr zum Spielen.

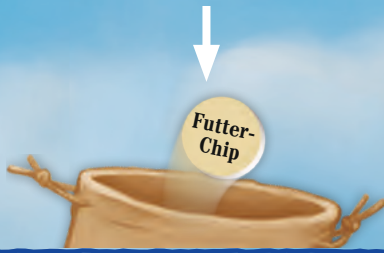
Auf die Tiere, fertig, los!

Wer von euch zuletzt einen Esel gesehen hat, beginnt. Dann seid ihr nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wenn du an der Reihe bist, ziehst du immer **einen Chip** aus deinem Futterbeutel - **natürlich ohne dabei in den Beutel zu schauen**. Das ist während des gesamten Spiels nicht erlaubt! Der gezogene Chip bestimmt, was danach passiert:

Du ziehst einen Futter-Chip mit einer Zahl darauf.

ODER

Du ziehst einen Traumkraut-Chip.



1. Du fütterst dein Tier und legst den Chip auf das Tier auf deiner Tiertafel. Dein Tier freut sich über das Futter und läuft so viele Wegfelder vorwärts, wie die Zahl auf dem Chip angibt.
2. Danach führst du noch die Aktion aus, die die Aktions-tafel vorgibt. Die Farbe des Chips zeigt dir, welche Aktionstafel du beachten musst. Die Erklärungen zu den einzelnen Aktionstafeln findest du auf dem Beiblatt unter → **Aktionstafeln + Spielvarianten**.



Ausnahme: Ziehst du im weiteren Verlauf des Spiels einen weißen Zuckerrüben-Chip, darfst du **acht Wegfelder** vorgehen.

(Zuckerrüben sind nämlich die Lieblingspeise eurer Tiere). Du führst danach aber **keine Aktion** aus.

Beachtet beim Ziehen eurer Spielfiguren, dass besetzte Felder mitgezählt werden und immer auch mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen dürfen.

Dein Tier knabbert ein bisschen am Traumkraut, hängt seinen Tagträumen nach und **läuft in diesem Zug nicht weiter**.

Lege den Traumkraut-Chip auf die nächste freie Traumblase deines Tieres auf deiner Tiertafel.



Immer, wenn du einen Traumkraut-Chip auf die letzte Traumblase legst und damit deine drei Traumblasen belegt sind, kannst du dir sofort neue Chips kaufen → **Neue Chips einkaufen**.

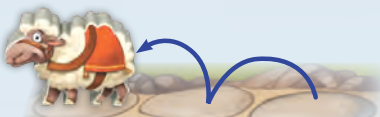
(Das angedeutete Kleeblatt an der letzten Traumblase ist nur von Bedeutung, wenn ihr mit der orangen Aktionstafel spielt → **Spielvarianten**).

Danach ist der oder die nächste von euch an der Reihe.

Beispiel



Paula zieht aus ihrem Futterbeutel einen roten 2er-Chip und legt ihn auf ihre Tiertafel.



Sie zieht ihre Spielfigur, das Schaf, zwei Felder vorwärts.



Da sie einen roten Chip gezogen hat, führt sie nun noch die rote Aktion aus und nimmt sich einen Rubin aus dem Vorrat.



Sie legt den Rubin auf den Rucksack ihrer Tiertafel.



Jetzt ist Konrad an der Reihe und zieht aus seinem Futterbeutel einen gelben 1er-Chip und legt ihn auf seine Tiertafel.



Er zieht seinen Esel somit ein Feld vorwärts.



Danach führt er die gelbe Aktion aus: Er würfelt mit dem weißen Würfel



Er darf sich daher sofort einen grünen 2er-Chip aus dem Vorrat nehmen und ihn direkt in seinen Futterbeutel legen.



Neue Chips einkaufen

Im Umland der Stadt Quedlinburg halten sich ab und an Verkäufer auf, die euch neues Futter für die Tiere verkaufen.

Ziehst du das dritte Traumkraut, darfst du dir **sofort** neue Futter-Chips kaufen.

Die neuen Futter-Chips bezahlst du mit den Rubinen, die du zu diesem Zeitpunkt auf dem Rucksack deiner Tiertafel gesammelt hast. Rubine erhältst du immer, wenn du rote Chips ziehst → **Aktionstafeln**.

Am Rand der Fächer im Schachtelboden siehst du, wie viele Rubine du für welche Chips bezahlen musst:



Für 1 Rubin bekommst du einen 1er-Chip, für 2 Rubine einen 2er-Chip, für 3 Rubine einen 4er Chip und für 5 Rubine einen 8er-Chip. Die 5er Chips kommen erst hinzu, wenn ihr die Erweiterung des Raupe-Sets spielt → **Beiblatt Aktionstafeln + Spielvarianten**. Die Rubine, die du bezahlt, legst du wieder zurück in den allgemeinen Rubinvorrat im Schachtelboden.

Beim Einkaufen neuer Chips gelten folgende Regeln:

- Kaufst du mehr als einen Chip, müssen die Chips unterschiedliche Farben haben.
- Du darfst dir keine Rubine aufheben. Willst du nicht alle deine Rubine ausgeben, musst du sie wieder in den allgemeinen Rubinvorrat legen.
- Steht dein Tier gerade an letzter Stelle auf der Wegstrecke, darfst du dir vor deinem Einkauf einen zusätzlichen Rubin nehmen. Dies gilt auch, wenn du dir den letzten Platz mit Mitspielern teilst.



Sollte es mal passieren, dass du den dritten Traumkraut-Chip auf deine Tiertafel legst und zu diesem Zeitpunkt noch keine Rubine gesammelt hast, kannst du dir leider keine neuen Chips kaufen.

Wenn du mit dem Einkaufen fertig bist, legst du alle deine Chips wieder in den Beutel. Das sind:

- alle neuen Chips, die du gerade gekauft hast und
- alle Futter- und Traumkraut-Chips, die auf deiner Tiertafel liegen.

Es liegen nun keine Chips mehr auf deiner Tiertafel. Schüttele deinen Futterbeutel nun wieder kräftig. Wenn du das nächste Mal an der Reihe bist, ziehst du wieder einen Chip aus deinem frisch aufgefüllten Futterbeutel.

Beispiel Paula zieht den dritten Traumkraut-Chip aus ihrem Beutel. Sie legt ihn auf die dritte Traumblase. Ihr Schaf zieht nicht weiter. Sie kann nun neue Futterchips einkaufen.



Für ihre 4 Rubine kauft sie sich 1 blauen 4er Chip + 1 grünen 1er-Chip. Sie legt alle Rubine zurück in den Vorrat und wirft alle Chips (die gekauften und die auf ihrer Tiertafel) in ihren Beutel.



Wer gewinnt den goldenen Kessel?

Wer von euch als erstes mit seinem Tier auf den Marktplatz von Quedlinburg zieht ist Sieger und gewinnt den goldenen Kessel. Dabei ist es nicht nötig, den Marktplatz mit genauer Schrittzahl zu erreichen.



Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regelleseern. Änderungen vorbehalten.



Art.-Nr.: 40630

Spielautor: Wolfgang Warsch
Illustration: Michael Menzel
Redaktion: Meike Wilken
Grafik Design & 3D: designstudio1.de

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21, 12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

