

# Fahrrad-Tour

## kreuz und quer



Ravensburger Spiele® Nr. 00 027 2

Autor: Wolfgang Kramer

Design: Hermann Wernhard

Ein spannendes und lustiges Kinderspiel für Groß und Klein

Für 2 – 6 Spieler von 5 – 10 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan · 33 Karten · 2 Fahrräder · 1 Spielregel

### Ziel des Spiels:

Jeder Spieler versucht, als erster seine Zielortkarten abzulegen. Doch da nur 2 Fahrräder im Spiel sind, erschweren die anderen Mitspieler die Fahrradtour zu den Zielorten, denn **jeder** Mitspieler kann mit **jedem** Fahrrad fahren!

### Vorbereitung:

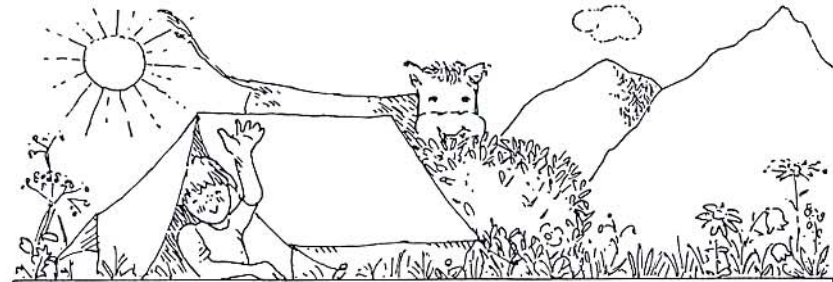
Jeder Mitspieler **erhält** aus dem gut gemischten und verdeckt liegenden Kartenstoß **5 Karten**, die die Zielorte auf dem Plan zeigen. Die beiden Fahrräder werden auf das Parkplatzfeld in der Mitte des Spielplanes gestellt, aber immer versetzt, 1 Fahrrad nach rechts schauend, das andere nach links.

Bei 2 Mitspielern wird mit nur 1 Fahrrad gespielt.

### Spielregel:

Jeder Spieler ordnet seine Karten so, daß er eine möglichst kurze Strecke abzufahren hat. Die Karten sollten so gehalten werden, daß die Mitspieler nicht sehen, welche Zielorte man erreichen muß.

Wer an der Reihe ist, kann nach seinem Belieben **eines** der beiden Fahrräder bewegen. Es darf bei jedem Zug nur **ein** Feld weitergezogen werden und dies nur vorwärts. Mit dem Fahrrad kann **nicht**



rückwärts gezogen werden. Will ein Spieler mit dem Fahrrad in die entgegengesetzte Richtung, dann muß er erst um die nächste „Straßenecke“ fahren.

Jeder Spieler versucht die Orte anzufahren, von denen er Karten auf der Hand hat. Wenn man einen solchen Ort erreicht hat, muß **sofort** die entsprechende Karte dieses Ortes offen neben dem Kartenstapel abgelegt werden. Dabei ist gleichgültig, ob man selbst oder ob ein Mitspieler zu diesem Ort gefahren ist. Sobald das Fahrrad einen Zielort erreicht, dessen Karte ein Mitspieler besitzt, wird diese Karte sofort abgelegt. Hat man das Ablegen versäumt, muß der Ort nochmals angefahren werden.

Bestimmte Straßenfelder haben eine besondere Bedeutung, die durch ein Symbol gekennzeichnet sind:



### Joker

hier kann eine beliebige Karte abgelegt werden.



### Tausch

man kann eine seiner Karten tauschen: eine Karte verdeckt unter den Stapel legen, dann eine neue Karte vom Kartenstoß nehmen.



### Panne

entweder eine weitere Karte aufnehmen oder einmal aussetzen.

### Ende des Spiels:

Wenn ein Spieler alle seine Karten ablegen konnte, ist diese Spielrunde beendet und er hat das Spiel gewonnen.

© 1982 by Otto Maier Verlag Ravensburg