

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.



Raupe-Set



Grundspiel



Nimm dir 1 Rubin und lege ihn auf den Rucksack 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:



Nimm dir 1 Rubin und lege ihn auf den Rucksack deiner Tiertafel.



Nimm dir 1 grünen 2er-Chip aus dem Vorrat und lege ihn direkt in deinen Beutel.



Ziehe sofort noch 1 Chip aus deinem Beutel und führe die Aktion aus.



Nimm dir 1 roten 2er-Chip aus dem Vorrat und lege ihn direkt in deinen Beutel.



Ziehe dein Tier 1 Feld weiter.



Ziehe dein Tier 3 Felder weiter.



Suche dir 1 beliebigen Chip aus, der bereits auf deiner Tiertafel liegt, und lege ihn zurück in deinen Futterbeutel. Dies darf auch der grüne Chip sein, den du gerade gezogen hast. Nur Traumkraut-Chips dürfen nicht zurückgelegt werden.



Ziehe dein Tier direkt auf das nächste Spiralfeld . Das gilt auch, wenn du gerade schon auf einem Spiralfeld zum Stehen gekommen bist.

Habt ihr das Grundspiel mit den vier Aktionstafeln des Raupe-Sets schon ein paar Mal gespielt, nehmt die orangene und die lila Aktionstafel hinzu. Jetzt spielt ihr mit allen sechs Aktionstafeln des Raupe-Sets. Hierfür braucht ihr dann auch die orangenen Chips, die lila Chips und die Kleeblätter, die ihr vor Spielbeginn mit in den Schachtelboden in die vorgegebenen Fächer sortiert.

Erweitertes Grundspiel



Zähle die Rubine, die gerade auf dem Rucksack deiner Tiertafel liegen. Ziehe dein Tier um so viele Felder vor, wie du Rubine hast. Liegen dort z.B. gerade 3 Rubine, darfst du 3 Felder vorziehen. Du musst die Rubine dafür nicht abgeben.



Nimm dir 1 Kleeblatt und lege es auf die markierte Stelle auf deiner Tiertafel. Steht dein Tier auf einem Spiralfeld , kannst du dir sogar 2 Kleeblätter nehmen. Sammle die Kleeblätter aufeinanderliegend auf deiner Tiertafel.



Immer wenn du den dritten Traumkraut-Chip auf deine Tiertafel legst, darfst du dein Tier sofort so viele Felder weit vorziehen, wie du Kleeblätter auf deiner Tiertafel liegen hast. Die Kleeblätter bleiben während des ganzen Spiels liegen und kommen jedes Mal wieder zum Einsatz, wenn du deinen dritten Traumkraut-Chip ziehst.



Schmetterling-Set



Seid ihr schon erfahrene „Quacks & Co.“-Spieler, probiert den Wettlauf mal mit neuen Aktionen aus. Alle Regeln bleiben gleich, lediglich die Aktionen, die ihr je nach gezogener Chipfarbe ausführt, ändern sich. Auch hier habt ihr die Möglichkeit, zunächst mit den vier Schmetterling-Aktionstafeln Rot, Gelb, Blau und Grün zu spielen. In diesem Fall braucht ihr natürlich auch nur die roten, gelben, blauen, grünen und weißen Futterchips. Klappt das gut, erweitert ihr die Aktionstafel-Auslage bei einem nächsten Spiel mit der orangenen und der lila Tafel und nehmt entsprechend auch die orangenen Chips, die lila Chips und die Kleeblätter mit ins Spiel.

Fortgeschrittenes Spiel



Hast du gerade einen 1er-Chip gezogen, nimm dir 1 Rubin.
Hast du gerade einen 2er-Chip gezogen, nimm dir 2 Rubine.
Hast du gerade einen 4er-Chip gezogen, nimm dir 3 Rubine.



Würfle den holzfarbenen Würfel und führe die entsprechende Aktion aus: Ziehe dein Tier 0, 1, 2, 3 oder 4 Felder weiter. Steht dein Tier auf einem Spiralfeld , darfst du zweimal hintereinander würfeln und die Aktion ausführen.



Zieh direkt noch einen Chip aus deinem Beutel und führe ihn aus. Ziehst du mehrere grüne Chips hintereinander aus dem Beutel, kann es also passieren, dass du öfter hintereinander dran bist.



Nachdem du dein Tier um die auf dem Chip abgebildete Zahl vorgezogen hast, legst du den gerade gezogenen blauen Chip zurück in den allgemeinen Vorrat im Schachtelboden. Nimm dir dafür den nächst wertvolleren blauen Chip. Hast du einen blauen 4er-Chip gezogen, darfst du ihn gegen einen weißen 8er-Chip tauschen. Achtung: Den neuen Chip legst du auf deine Tiertafel (nicht in deinen Beutel).

Erweitertes fortgeschrittenes Spiel



Nimm dir 1 beliebigen 2er-Chip aus dem allgemeinen Vorrat im Schachtelboden und lege ihn in deinen Beutel. Steht dein Tier auf einem Spiralfeld , darfst du dir 1 beliebigen 4er-Chip nehmen.



Nimm dir 1 Kleeblatt pro orangenen Chip, der auf deiner Tiertafel liegt. Liegt dort ein orangener Chip, erhältst du 1 Kleeblatt, liegen dort zwei orange Chips, 2 Kleeblätter usw. Beachte, dass immer auch der gerade gezogene orange Chip mitgezählt wird. Immer wenn du den dritten Traumkraut-Chip auf deine Tiertafel legst, darfst du dein Tier sofort so viele Felder weit vorziehen, wie du Kleeblätter auf deiner Tiertafel liegen hast. Die Kleeblätter bleiben während des ganzen Spiels liegen und kommen jedes Mal wieder zum Einsatz, wenn du deinen dritten Traumkraut-Chip ziehst.

Mit welcher Spielplanseite möchtet ihr spielen?

Alle Spielvarianten könnt ihr sowohl auf der Spielplanseite mit der kürzeren als auch auf der Seite mit der längeren Wegstrecke spielen. Mit der kürzeren Strecke seid ihr meist schneller am Ziel. Mit der längeren Strecke habt ihr die Möglichkeit, häufiger neue Futter-Chips einzukaufen und so noch etwas mehr Vielfalt und Spannung in eure Beutel und ins Spiel zu bringen.

