

### Spielregeln

Zu Beginn werden die Spielfiguren im jeweiligen **Heimattfeld** (großer Kreis) aufgestellt.

Es wird reihum gewürfelt. In jedem Spielzug darf man eine seiner Figuren entsprechend der gewürfelten Augenzahl vorrücken. Der Löwenzahn-Spieler (grün) fängt an.

Eine Figur muss immer dann aus dem Heimattfeld aufs **Startfeld** (brauner Freil) gesetzt werden, wenn man die gleiche Augenzahl wie zuvor der Löwenzahn-Spieler (grün) gewürfelt hat.

Der Löwenzahn-Spieler selbst darf, muss aber nicht, eine Figur aufs Startfeld setzen, wenn er eine 1 würfelt.

Ziel des Spiels ist es, alle seine Figuren ins eigene **Zielfeld** zu bringen, also in den **Stall** oder **Waldenkorb**. Passiert man das **Stopp-Feld** der eigenen Farbe, so verfallen alle weiteren gewürfelten Augen und die Figur bleibt dort solange stehen, bis man in einer der nächsten Runden eine 6 (bzw. der Löwenzahn eine 6 oder 1) gewürfelt hat. Dann erst rückt die betreffende Figur ins Zielfeld vor.

Trifft eine Kaninchen-Figur (rot, gelb oder blau) auf ein Feld, das von einer fremden (anderfarbigen) Figur besetzt ist, so nimmt sie dessen Platz ein, während die andere Figur zurück ins Heimattfeld muss.

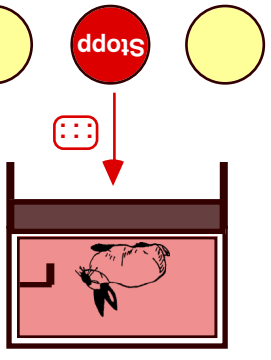
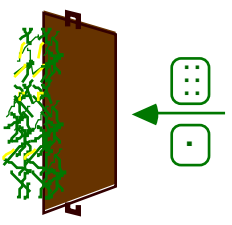
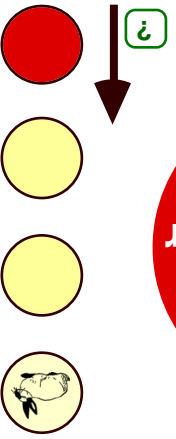
Eigene Figuren können nicht auf diese Weise „**hinausgeworfen**“ werden, stattdessen hat der Zug gegebenenfalls zu unterbleiben. Trifft eine Kaninchen-Figur auf eine fremde Spielfigur, die auf einem **Kaninchensymbol** (Kaninchenbau, hell) steht, so wirft sie diese Figur nicht hinaus, sondern rückt stattdessen auf das nächste Kaninchensymbol vor, auch wenn sich dieses jenseits des eigenen Stopp-Feldes befindet.

Solange ein beliebiges der Kaninchensymbole mit einer Löwenzahn-Figur besetzt ist, rückt eine Figur, die auf irgendein schon besetztes Kaninchensymbol-Feld trifft, nicht zum nächsten vor, sondern kehrt zum vorhergehenden zurück, auch wenn dabei das eigene Startfeld rückwärts überschritten wird.

Die **Löwenzahn** -Figuren (grün) können zwar hinausgeworfen werden, jedoch nicht selbst fremde oder eigene Spielfiguren hinauswerfen. Treffen sie auf ein besetztes Feld, so dürfen sie auf das darauffolgende Feld vorrücken oder wahlweise einen Teil der gewürfelten Augenzahl verfallen lassen.

Die Kaninchensymbol-Felder haben für die Löwenzahn-Figuren selbst keinerlei Bedeutung, wenn auch mit einer Ausnahme:

Befindet sich eine Figur auf dem **Seuchens-Feld** (hellgrün), so muss während dieser Zeit jede Spielfigur, die schon auf einem Kaninchensymbol steht oder dieses betritt, in ihr Heimattfeld zurückkehren.



# Kaninchen-Rennen

