

Sudha Prakash



# Capybara

Run & Fun

Spielanleitung

Für 2 - 6 Personen | 45-60 Minuten | ab 7 Jahren



Ziel des Spiels ist es, deine eigene Capybara-Herde so schnell wie möglich vom Startfeld aus über die Rennstrecke zum farblich markierten Teichweg in der Mitte zu bringen. Gleichzeitig versuchst du, die Capybaras der anderen Herden so oft es geht, von ihrem Feld zu vertreiben.

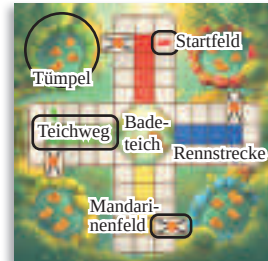
# Sudha Prakash Capybara Run & Fun

Dann müssen sie wieder von vorne anfangen!

Ein Capybara ist am Badeteich angekommen, wenn es das Spielfeld einmal umrundet hat und auf dem farblich passenden Weg zum Teich steht. Wer zuerst alle eigenen Capybaras zum Badeteich gebracht hat, gewinnt das Capybara Rennen.

## Spielmaterial

- **Spielplan** mit der Capybara-Rennstrecke



für 2-4 Personen

für 5-6 Personen



- **24 Capybaras** in 6 Farben, 4 je Person



Farbabweichungen möglich

- **1 Würfel**



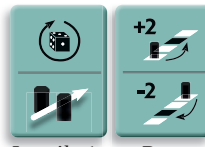
- **2 Abdeckplättchen**



- **6 Farbmarker**



- **12 Aktionsplättchen** (nur für die Variante: Zusatzaktionen)



Jeweils 1 pro Person

## Spielvorbereitung

1. Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches. (Wählt die Seite abhängig davon, ob ihr mit 2-4 oder 5-6 Personen spielt).
2. Jeder von euch sucht sich eine Farbe aus und nimmt sich in dieser 4 Capybaras sowie einen Farbmarker.
3. Stellt alle 4 Capybaras in euren Tümpel. Den Farbmarker stellt ihr vor euch.
4. Legt die Abdeckplättchen auf die farbigen Tümpel, die diese Partie nicht genutzt werden. Der größte Capybara-Fan nimmt sich den Würfel, um zu beginnen.



## Spielablauf

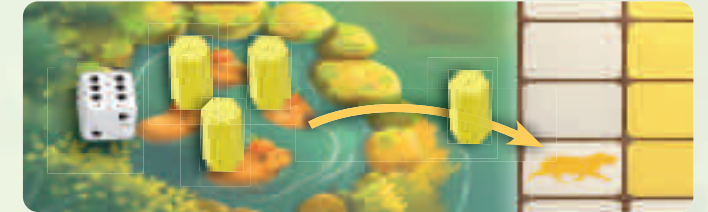
Ihr würfelt nacheinander im Uhrzeigersinn. Wenn ihr am Zug seid, lauft ihr mit euren Capybaras der gewürfelten Augenzahl entsprechend um den Badeteich. Dabei bilden die Felder entlang des Spielplans die Rennstrecke. Zusätzlich können sich genau zwei Capybaras zu einer Gruppe zusammenschließen, indem die Figuren nebeneinander gestellt werden. Das Spiel endet, wenn alle Capybaras einer Person auf den farblich markierten Teichfeldern auf dem Weg zum Badeteich stehen.

### Ein Spielzug im Detail:

#### Alle 4 Capybaras sind in deinem Tümpel:

Nur wenn sich alle 4 Capybaras in deinem Tümpel befinden darfst du bis zu drei mal versuchen eine 6 zu würfeln. Hast du eine 6 gewürfelt, stellst du 1 Capybara aus dem Tümpel auf dein Startfeld, danach darfst du erneut würfeln. Dann folgst du den unten beschriebenen Regeln.

Würfelst du 3 mal keine 6 ist dein Zug beendet und die nächste Person am Zug. Wenn du wieder an der Reihe bist hast du erneut 3 Versuche eine 6 zu würfeln.



#### Es sind 0 bis 3 Capybaras in deinem Tümpel:

Würfel einmal den Würfel. Je nach Ergebnis passiert folgendes:

#### Würfelst du eine 1-5:

Wähle ein einzelnes Capybara oder eine Gruppe (zwei Capybaras nebeneinander auf einem Feld) auf der Rennstrecke.

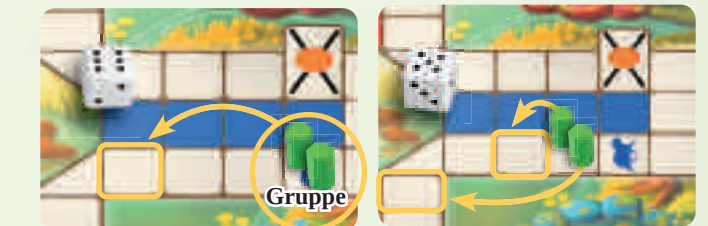
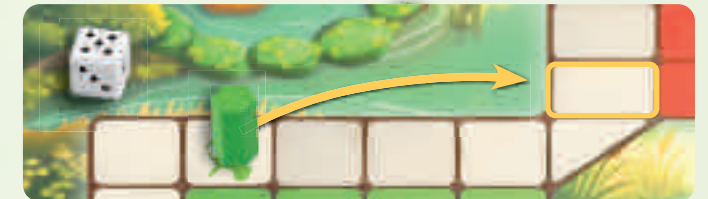
#### Einzelnes Capybara:

Setze das Capybara entsprechend der erwürfelten Augenzahl auf der Rennstrecke im Uhrzeigersinn weiter.

#### Eine Gruppe:

Du kannst entweder die Gruppe um **halb so viele Felder** wie die Augenzahl zeigt, **abgerundet**, auf der Strecke weiter bewegen **oder**

die Augenzahl auf die zwei Capybaras der Gruppe **aufteilen und die Capybaras einzeln vorsetzen**.



Bsp.: Mit einer 6 kann die Gruppe 3 Schritte gehen.

Bsp.: Mit einer 5 kann ein Capybara 1 und das andere Capybara 4 Schritte gehen.

**Egal ob du ein einzelnes Capybara oder eine Gruppe bewegst – du musst die Bewegungsregeln einhalten, siehe Seite 4.**

#### Würfelst du eine 6:

#### Es sind noch Capybaras in deinem Tümpel:

Setze ein Capybara aus dem Tümpel auf dein **Startfeld**. Steht dort schon eins deiner Capybaras, bilden sie eine **Gruppe**. Stelle die Capybaras **nebeneinander auf das Startfeld**. Steht schon eine Gruppe auf dem Startfeld, musst du die Gruppe bewegen.

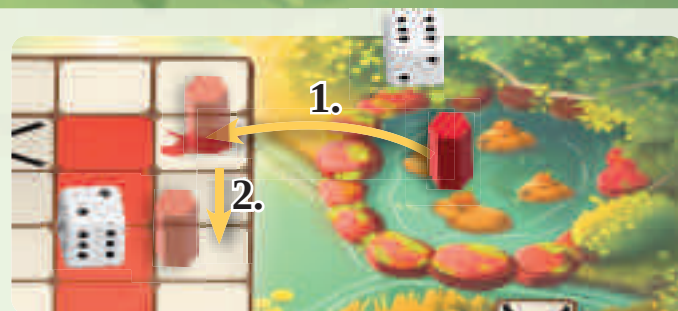


### Es sind keine Capybaras mehr in deinem Tümpel:

Du darfst deine Capybaras bewegen. Es gelten die gleichen Bewegungsregeln, als wenn du eine 1-5 gewürfelt hättest (siehe oben).

Immer wenn du eine 6 würfelst, hast du einen weiteren Zug und darfst erneut würfeln. Auch wenn du mit einer 6 kein Capybara regelkonform bewegen kannst, darfst du einmalig erneut würfeln.

Wenn dein Zug beendet ist, ist die nächste Person an der Reihe.

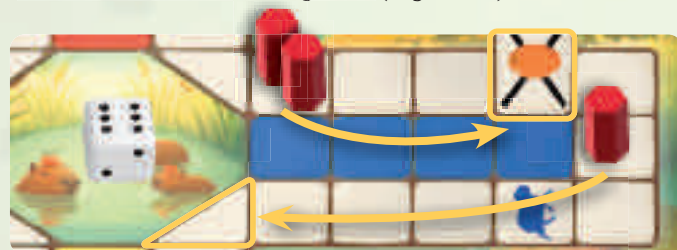


Bsp.: Der Spieler hat zwei Züge, da er im ersten Wurf eine 6 gewürfelt hat.

## Bewegungsregeln

### Volle Augenzahl ziehen

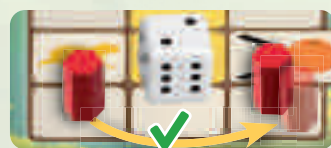
Bewegst du ein einzelnes Capybara, musst du die volle Augenzahl im Uhrzeigersinn weiter ziehen. Bewegst du eine Gruppe, musst du sie um die Hälfte der Augenzahl (abgerundet) weiter ziehen.



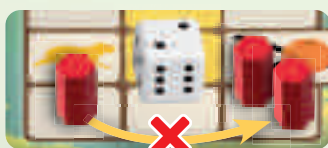
### Gruppe bilden

Beendest du mit einem einzelnen Capybara deine Bewegung auf einem Feld mit einem eigenen Capybara, bilden sie eine Gruppe. Stellt die Capybaras nebeneinander.

Eine Gruppe besteht aus genau 2 Capybaras. Ein einzelnes Capybara kann seine Bewegung nicht auf einem Feld mit einereigenen Gruppe beenden.



Bsp.: Ihr bildet mit dem anderen Capybara eine Gruppe.



Bsp.: Ihr könnt eure Capybara nicht zur Gruppe stellen.

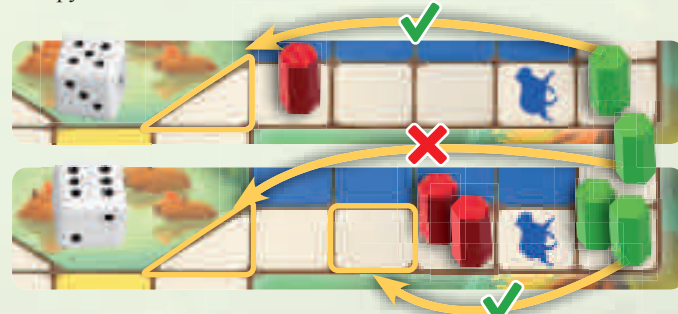
### Bewegungszwang

Wenn du dich mit einem Capybara bewegen kannst, musst du es tun (auch wenn die Gruppe dadurch aufgelöst wird). Kannst du dich mit keinem deiner Capybaras unter Einhaltung der Bewegungsregeln bewegen, bleiben alle Capybaras stehen.



### Überholen

Du darfst einzelne Capybaras auf der Rennstrecke überholen. Das Feld, auf dem sie stehen, wird ganz normal mitgezählt. Gruppen dürfen nur von Gruppen überholt werden, nicht von einzelnen Capybaras. Eigene Gruppen dürft ihr auch mit einem einzelnen Capybara überholen.

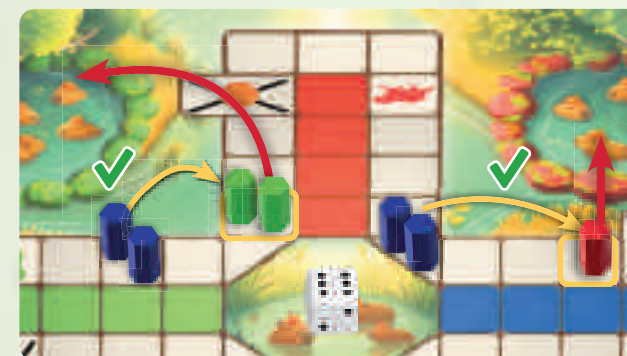


### Vertreiben

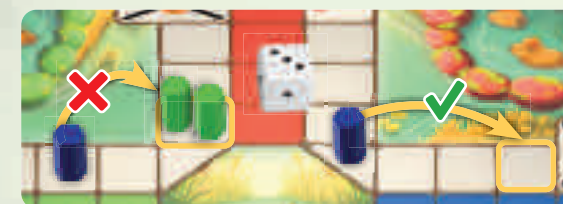
Beendest du mit einem einzelnen Capybara deine Bewegung auf einem Feld mit einem einzelnen fremden Capybara, vertreibst du es. Stelle das vertriebene Capybara zurück in den entsprechenden Tümpel.



Bewegst du dich mit einer Gruppe, kannst du sowohl einzelne fremde Capybaras als auch fremde Gruppen vertreiben.

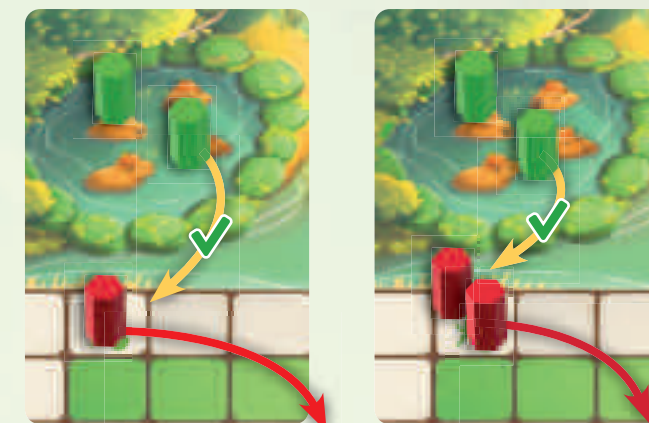


Eine Gruppe kannst du mit einem einzelnen Capybara nicht vertreiben. In dem Fall musst du ein anderes Capybara bewegen.



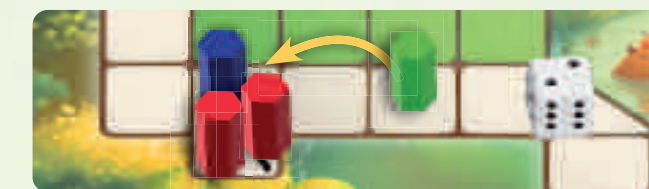
### Startfeld

Setzt du ein Capybara vom Tümpel auf dein Startfeld und dort steht ein fremdes Capybara oder eine fremde Gruppe, vertreibst du sie.



### Mandarinenfelder (Safety Zone)

Einzelne Capybaras oder Gruppen, die auf einem Mandarinenfeld landen, machen eine Pause. Hier können beliebig viele Capybaras von allen Personen stehen.



Auf einem Mandarinenfeld wird kein Capybara vertrieben. Gruppen auf einem Mandarinenfeld können hier auch von einzelnen Capybaras überholt werden.



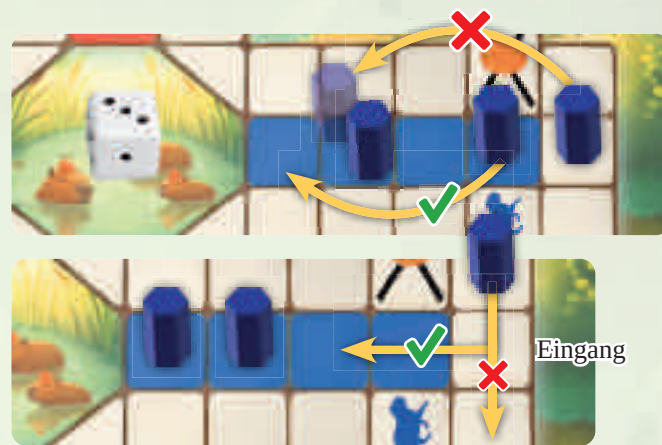
### Der Weg zum Badeteich:

Sobald dein Capybara die Rennstrecke einmal umrundet hat, darf es auf den farblich passenden Teichweg zum Badeteich gehen. Die Teichwege der fremden Capybaras dürfen nicht betreten werden.

Das Ziel ist, alle 4 Felder des Teichweges mit jeweils einem eigenen Capybara zu besetzen.

Auf den Teichfeldern dürft ihr überholen aber keine Gruppe bilden.

Ein Capybara geht nicht am Eingang des Teichweges vorbei und dreht eine weitere Runde. Kann es nicht regelkonform auf ein Teichfeld gesetzt werden, müsst ihr ein anderes Capybara bewegen. Geht dies auch nicht, so bewegt ihr euch nicht.



### Das Spielende:

Wer zuerst alle eigenen Capybaras auf dem Teichweg untergebracht hat, gewinnt das Spiel.



## Alternative Spielvarianten

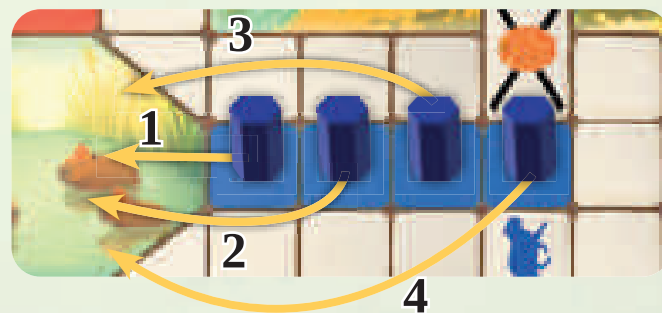
### **Zu Zweit oder zu Dritt**

Für noch mehr Spielspaß könnt ihr mit einer zweiten Farbe spielen. Diese muss sich auf einem gegenüberliegenden Tümpel befinden. Ihr spielt beide Farben unabhängig voneinander. In einer Runde spielen alle Personen erst nacheinander eine Farbe und dann erst die zweite Farbe. Um zu gewinnen, müsst ihr nur alle Capybaras **einer Farbe** auf dem Teichweg unterbringen.

### **Variante: Badespaß**

Ihr spielt unverändert, mit der Ausnahme, dass ihr nicht gewonnen habt, wenn ihr alle 4 Capybaras auf dem Teichweg untergebracht hat.

Ihr müsst jetzt noch alle Capybaras vom Teichweg in den Badeteich bringen. Dazu müsst ihr für jeden der 4 Capybaras die passende Augenzahl erwürfeln. In euren weiteren Zügen müsst ihr einmal eine 1, 2, 3 und 4 würfeln. Ihr dürft keine Zwischenschritte mehr machen.

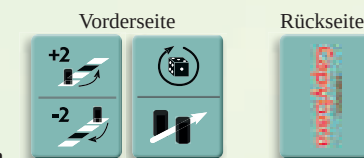


### **Variante: Teamspiel**

Das Teamspiel könnt ihr mit 4 oder 6 Personen spielen. Hier bilden jeweils 2 Personen ein Team und versuchen gemeinsam den Sieg zu erringen. Gewonnen hat euer Team, wenn einer von euch alle seine 4 Capybaras auf dem Teichweg untergebracht hat.

Ihr spielt unverändert, mit folgenden Ergänzungen:

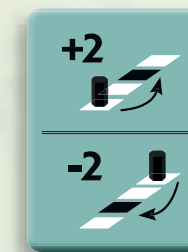
- Ihr könnt Gruppen eures Teampartners auch mit einzelnen Capybaras überholen.
- Ihr könnt keine Gruppe mit eurem Teampartner bilden.
- Landet ihr auf einem Feld mit einem Capybara oder einer Gruppe eures Teampartners, stellt ihr euer Capybara oder eure Gruppe, entweder vor oder hinter das Feld auf dem ihr gelandet seid. Steht dort ein fremdes Capybara, wird es von euch vertrieben. Eine fremde Gruppe könnt ihr nur mit einer eigenen Gruppe vertreiben.



### **Variante: Zusatzaktionen**

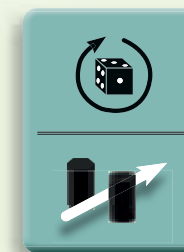
Hier benötigt ihr die Aktionsplättchen. Jede Person erhält jeweils 2 Plättchen: **1x Würfelergebnis anpassen** und **1x Überholen/Neu würfeln**. Legt diese zu Beginn der Partie mit der Vorderseite (Aktionen) vor euch ab.

Im Spielverlauf dürft ihr die Aktionsplättchen in eurem Zug einsetzen, um euch einen Vorteil zu verschaffen. Habt ihr ein Plättchen eingesetzt, dreht ihr es auf die Rückseite und dürft es vorerst nicht mehr einsetzen.



Würfelergebnis anpassen:

Nachdem ihr gewürfelt habt, könnt ihr eure Augenzahl entweder um 2 erhöhen oder um 2 verringern. So könnt ihr maximal 8 erreichen, unter 1 könnt ihr aber nicht verringern.



Überholen/Neu würfeln:

Ihr könnt entweder euren Würfelwurf wiederholen oder mit einem einzelnen Capybara eine fremde Gruppe überholen.

Erreicht ein eigenes Capybara den Teichweg, dürft ihr alle Aktionsplättchen, die auf der Rückseite liegen, wieder auf die Vorderseite drehen und damit die Aktionen erneut nutzen. Dies gilt nur, wenn ein Capybara den Teichweg zum ersten Mal betritt, nicht wenn es sich innerhalb des Teichweges bewegt.