

So wird gespielt

Die Spieler prägen sich die Motive der Hinderniskarten ein und drehen diese anschließend um. Ziel des Spiels ist es, die Hindernisse zu überwinden. Es wird reihum gewürfelt und der jüngste Spieler beginnt. Er zieht mit seiner Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf dem Spielfeld vor. Jetzt wird geprüft, ob er Hinderniskarten in seinem Spielzug übersprungen hat. Um auf dem erreichten Spielfeld bleiben zu dürfen, muss er sich erinnern, welche Motive er übersprungen hat. Wie z. B.: „Der Eisbär ist über den Baumstamm gesprungen.“ Nun wird geprüft, ob der Tipp richtig war. Richtig geraten: Der Spieler darf auf dem Feld bleiben. Falsch geraten: Der Spieler muss mit seiner Spielfigur zwei Hindernisse zurück und stellt sie auf das Feld davor. Der Spieler, der als Erster über das Zielfeld zieht, hat gewonnen.

Hindernislauf

Set 1 (blau): DER-Karten: 3 Tier-, 7 Hindernis- und 10 Spielfeldkarten

Set 2 (rosa): DIE-Karten: 3 Tier-, 6 Hindernis- und 10 Spielfeldkarten

Set 3 (gelb): DAS-Karten: 3 Tier-, 6 Hindernis- und 10 Spielfeldkarten

Die Hinderniskarten haben eine Schranke auf der Rückseite.

Die Spielfeldkarten haben Hüpfelder auf der Vorderseite.

Spielvorbereitung

Vor Spielbeginn entscheidet der Spielleiter, mit welchem Kartenset gespielt werden soll und wählt diesen anhand der Farbe aus. Jeder Spieler sucht sich eine Tierkarte als Spielfigur aus und steckt sie in einen Standfuß. Wird nur zu zweit gespielt, wird das dritte Tier zur Seite gelegt. Nun aus den Spielfeld- und Hinderniskarten des Sets ein spiralförmiges Spielfeld legen. Dabei die Hinderniskarten zunächst offen und möglichst gleichmäßig zwischen den Spielfeldkarten verteilen. Die Laufrichtung auf der Spielfeldspirale ist von außen nach innen. Die Spielfiguren vor Spielbeginn vor das erste Hüpfeld setzen.