

Nase zu  
und durch!



# Flinke Stinker

Ein urkomisches Merkwettrennen  
für 2 bis 5 Stinktierfreunde ab 6 Jahren



**Auf geht's!** Startschuss zum großen Stinktierrennen!  
Jeder will der Schnellste sein. Da kann es schon mal  
vorkommen, dass den kleinen Flitzern der strenge  
Wind ihrer Artgenossen um die Nase weht. Igitt! Auch  
steht ihnen immer wieder der doofe Puma im Weg.

Der hat sich – schlau wie er ist – die Nase zuge-  
klemmt, um so den Düften der Stinker zu entge-  
hen. Und dann liegen da auch noch Stinkstiefel,  
Fischgräten und alter Käse im Weg, vor denen un-  
sere Stinktiere lieber verduften. Es braucht schon  
ein gutes Gespür und eine optimale Merkfähigkeit,  
um dem übelriechenden Gerümpel auszuweichen.  
Bleibt die Frage: Welcher Stinker kann dies flinker?  
Jetzt heißt es: Nase zu und durch!

## Worum geht's?

Du deckst **Bewegungskärtchen** auf. Sind Stinktierspuren darauf zu sehen, darf dein Stinktier laufen. Deckst du aber einen Puma auf, bleibt es stehen. Von den Spuren, die du bis dahin aufgedeckt hast, profitieren dann deine Mitspieler. Überholt dein Stinktier einen Artgenossen, scheidet es diesen mit einer „Duftwolke“ einige Felder zurück. Überquert dein Stinktier das letzte Laufplättchen, gewinnst du das Rennen.

## Spielvorbereitung und Material

Es gibt **30 runde Bewegungskärtchen** (20 Spuren und 10 Pumas).

Je nach Spielerzahl werden folgende Bewegungskärtchen nicht benötigt und vor dem Spiel in die Schachtel zurückgelegt:

2 Spieler: 2 x 4er und 2 x 3er Spuren, 2 x Puma

3 Spieler: 2 x 4er und 1 x 3er Spuren, 1 x Puma

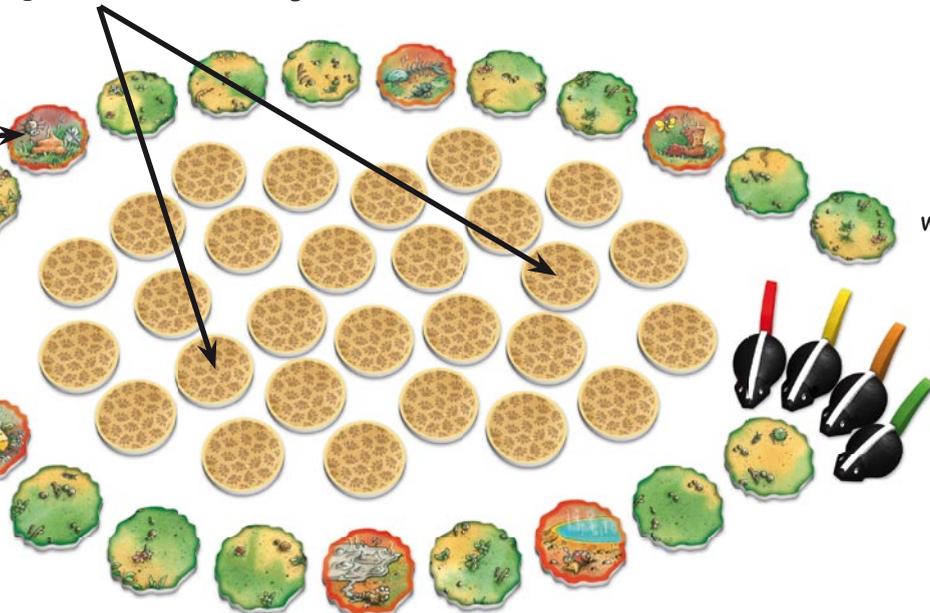
4 Spieler: 1 x 4er und 1 x 3er Spuren

5 Spieler: ihr spielt mit allen Bewegungskärtchen



Nun werden die **Bewegungskärtchen** verdeckt gemischt und in der Tischmitte verteilt.

Die **22 Laufplättchen**  
(7 rote Stinkfelder,  
15 grüne Wegplättchen)  
werden offen um die  
Bewegungskärtchen  
herum ausgelegt.  
Zwischen 2 Stink-  
feldern legt ihr  
immer mindestens  
1 Wegplättchen.  
An **einer** (beliebigen)  
Stelle dürft ihr auch  
zwei Stinkfelder direkt  
hintereinander legen.



Jeder Spieler  
wählt eines der  
**5 Stinktiere**  
und stellt es  
vor das erste  
Laufplättchen.

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.

## Spielablauf

Bist du am Zug, deckst du ein beliebiges Bewegungskärtchen auf. Es gibt zwei Möglichkeiten:

- 1) Es sind **Spuren**
- 2) Es ist ein **Puma**

### 1) Spuren

Immer wenn du Spuren aufdeckst, legst du das Kärtchen offen vor dir ab. Nun hast du die Wahl:

- Du darfst deinen Zug „freiwillig“ beenden und dein Stinktier bewegen (siehe **Laufregeln**)  
**oder**
- Du deckst ein weiteres Bewegungskärtchen auf.  
In diesem Fall darfst du solange Kärtchen aufdecken und Spuren vor dir ablegen bis:
  - du deinen Zug „freiwillig“ beendest, um dein Stinktier laufen zu lassen (siehe **Laufregeln**)  
**oder**
  - du einen Puma aufdeckst und stehen bleiben musst (siehe **Der Puma**) – dann ist es natürlich zu spät, deinen Zug freiwillig zu beenden.

### Laufregeln

Beendest du deinen Zug freiwillig, zählst du deine gesammelten Spuren zusammen und ziehst dein Stinktier um das Ergebnis vorwärts.

**Beachte, dass dein Zug nicht auf einem Stinkfeld enden darf!**



#### **Vorsicht Stinkfeld!**

Kein Stinktier darf hier stehen! Würde dein Stinktier beim Laufen auf einem Stinkfeld landen, darfst du es (noch) nicht bewegen. Stattdessen musst du ein weiteres Kärtchen aufdecken (siehe Beispiel 1).

Überholst du andere Stinktiere, verspritzt du deine Duftnote: Jedes überholte Stinktier läuft sofort entsetzt **zurück bis hinter das nächste Stinkfeld**. Ist keines mehr vorhanden, läuft das Stinktier zum Start (vor das erste Laufplättchen) zurück.

Kommt dein Stinktier neben einem anderen zum Stehen oder startet dein Stinktier seinen Zug neben einem Artgenossen, so ist das **kein** Überholmanöver und das andere Stinktier muss **nicht** rückwärts laufen.

**Es dürfen maximal 2 Stinktiere auf dem gleichen Wegplättchen stehen.**

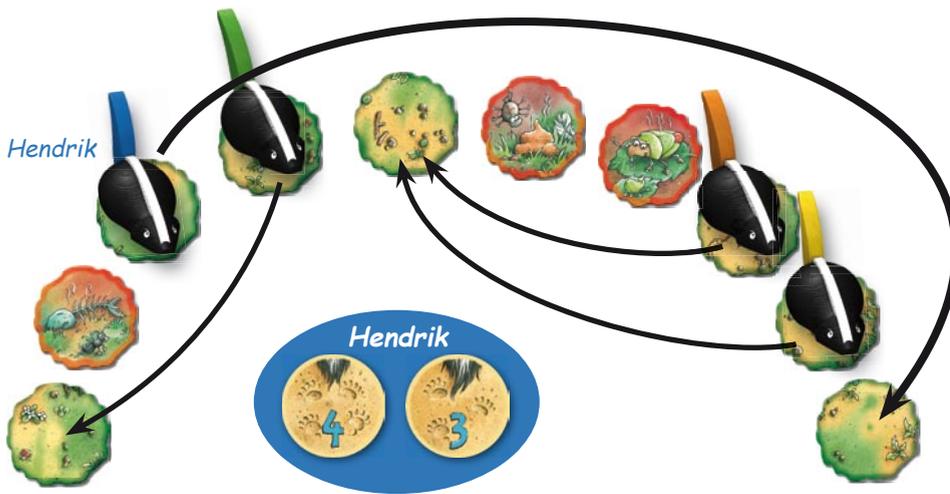
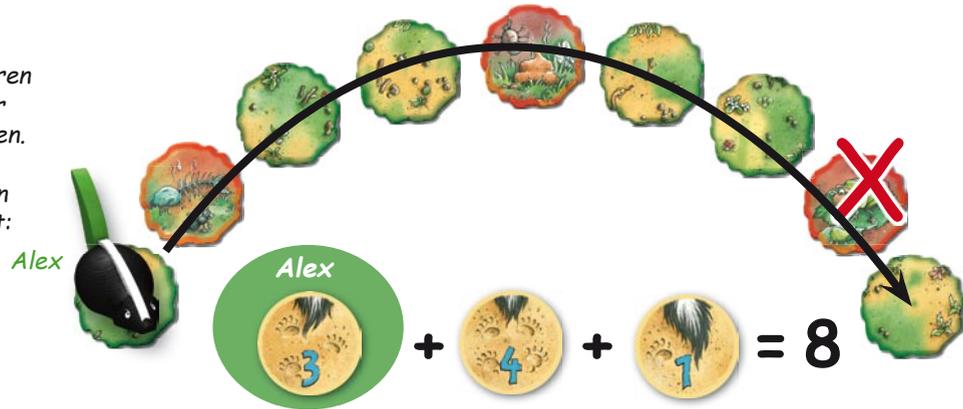
Stehen bereits zwei Stinktiere auf dem Wegplättchen, auf das dein Stinktier ziehen möchte, so darfst du **nicht** dort hin ziehen, sondern deckst ein weiteres Kärtchen auf.

**Ausnahme! Beim Überholen dürfen Stinktiere so zurückgeschickt werden, dass mehr als 2 auf demselben Wegplättchen zu stehen kommen (siehe Beispiel 2).**

Nachdem du dein Stinktier bewegt hast, legst du die verwendeten Spuren **als Stapel verdeckt** neben die Laufstrecke. Sie sind vorerst aus dem Spiel.



**Beispiel 1:** Alex hat ein Kärtchen mit 3 Spuren und deckt ein weiteres mit 4 Spuren auf. Eigentlich möchte er nun sein Stinktier um sieben Laufplättchen nach vorne bewegen. Da das siebente Laufplättchen vor seinem Stinktier aber ein Stinkfeld ist, muss er ein weiteres Kärtchen aufdecken. Glück gehabt: Es ist eine 1 und er darf nun acht Felder weiter ziehen. Danach legt er die drei verwendeten Spurenkärtchen verdeckt neben der Laufstrecke ab.



**Beispiel 2:** Hendrik hüpft mit seinem Stinktier sieben Felder weiter. Er überholt dabei das grüne, das orangefarbene und das gelbe Stinktier, die nun hinter das von ihnen zuletzt übersprungene Stinkfeld zurück müssen. Würde das grüne Stinktier vor Hendriks Zug neben dem gelben oder orangefabenen Stinktier stehen, stünden nun alle drei Stinktiere auf demselben Feld.

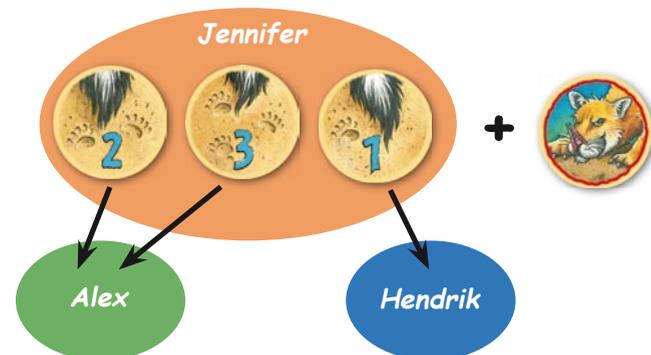
## 2) Der Puma

Immer wenn du einen Puma aufdeckst, bleibt dein Stinktier stehen. Du legst den Puma verdeckt zurück. Dein Zug ist beendet.

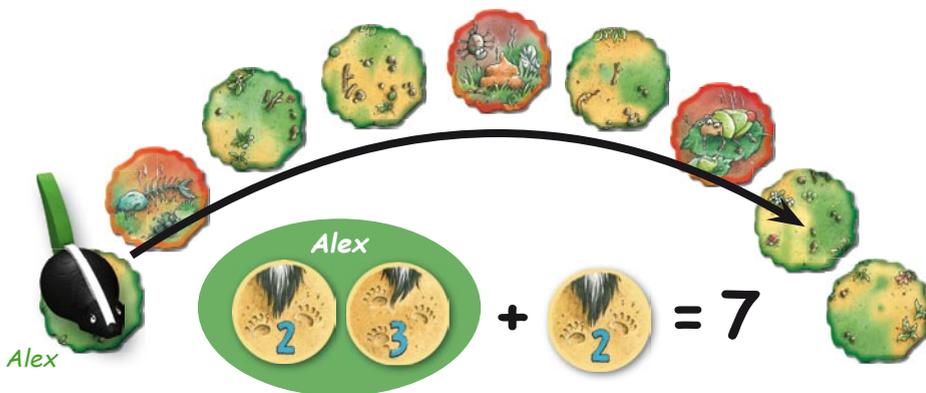
Besitzt du zu diesem Zeitpunkt bereits Spurenkärtchen, verteilst du diese nun einzeln im Uhrzeigersinn an deine Mitspieler. Dabei darfst du selbst entscheiden, wer welches Kärtchen bekommt. „Geschenke“ Spuren legen deine Mitspieler offen vor sich ab.



**Beispiel 3:** Jennifer besitzt bereits drei Spurenkärtchen und deckt nun einen Puma auf. Pech gehabt! Sie verdeckt den Puma wieder und muss ihr Stinktier stehen lassen. Dann verteilt sie ihre drei Kärtchen im Uhrzeigersinn: Da sie in diesem Beispiel zu dritt spielen und Jennifer sich selbst natürlich kein Kärtchen geben darf, gibt sie Alex zwei und Hendrik ein Kärtchen.



**Wichtig!** Wenn du am Zug bist, deckst du immer zuerst ein Bewegungskärtchen auf – auch dann, wenn du bereits „geschenkte“ Spuren besitzt. Erst wenn du eine Spur gefunden hast, darfst du deinen Zug beenden. Es ist also nicht erlaubt, ausschließlich „geschenkte“ Spuren zum Bewegen deines Stinktiers zu verwenden.



**Beispiel 4:** Alex besitzt zu Beginn seines Zuges bereits zwei „geschenkte“ Spurenkärtchen mit insgesamt 5 Spuren. Dennoch muss er zuerst ein Kärtchen aufdecken, bevor er sein Stinktier bewegen darf. Er deckt eine 2 auf. Nun zieht er sein Stinktier sieben Laufplättchen vorwärts. Wäre das Wegplättchen bereits von zwei Stinktieren besetzt oder wäre es ein Stinkfeld, so hätte er ein weiteres Kärtchen aufdecken müssen. Wäre ein Puma auf dem aufgedeckten Kärtchen gewesen, hätte er seine Spuren an Hendrik und Jennifer verschenken müssen.

### Wenn nur noch Pumas in der Mitte liegen

Hast du Spuren aufgedeckt, und danach liegen nur noch

- 10 Kärtchen (bei 4 und 5 Spielern)
- 9 Kärtchen (bei 3 Spielern)
- 8 Kärtchen (bei 2 Spielern)

in der Mitte, ist klar: Das sind alles Pumas.

Nun nimmst du alle Bewegungskärtchen vom **verdeckten Stapel** und mischt sie erneut unter die Pumas in der Tischmitte ein, bevor das Spiel fortgesetzt wird.

Dann kannst du entweder

- deinen Zug beenden und dein Stinktier bewegen  
**oder**
- weitere Kärtchen aufdecken.



## Spielende und Gewinner

Wer mit seinem Stinktier als Erster über das letzte Laufplättchen hinaus läuft, gewinnt das Spiel.



© 2010 Zoch GmbH - Autor: Inon Kohn - Illustration: Doris Matthäus  
Layout: Doris Matthäus und Victor Boden

Vertrieb Schweiz: CARLETTO AG - Moosacherstraße 14, Postfach - CH-8820 Wädenswil - www.carletto.ch

