



Wettlaufspiel - Yakari

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 3

JAHREN

Yakari Wettlaufspiel ist ein Würfelspiel für Kinder ab 3 Jahren, bei dem Yakari und seine Freunde ein Rennen austragen. Jeder von euch führt 4 Spielfiguren über einen Rundkurs aus Symbolfeldern. Statt Augenzahlen zeigt der Würfel Bilder, und ihr zieht immer bis zum nächsten Feld mit dem gewürfelten Symbol.

Spielziel

Bringe als Erster alle 4 Figuren deiner Farbe auf die Zielfelder.

Vorbereitung

Der Spielplan kommt in die Tischmitte. Jedes Kind nimmt sich 4 Figuren einer Farbe und stellt sie auf die Startfelder derselben Farbe. Der Symbolwürfel liegt griffbereit.

So spielt ihr

- 1 Wer als Nächstes Geburtstag hat, würfelt zuerst. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Um eine Figur ins Rennen zu bringen, brauchst du das Yakari-Symbol. Die Figur kommt auf das Yakari-Feld deiner Farbe, und du würfelst sofort noch einmal.
- 3 Zeigt der Würfel ein anderes Symbol, ziehst du eine Figur bis zum nächsten Feld mit genau diesem Symbol.
- 4 Bei jedem Yakari-Symbol darfst du zusätzlich noch einmal würfeln.
- 5 Landest du auf einer fremden Figur, muss diese zurück auf ihr Startfeld.

So gewinnt ihr

Wer zuerst alle 4 Figuren auf die eigenen Zielfelder gebracht hat, gewinnt das Rennen.

Spielziel

Bei diesem Wettrennen führt jedes Kind 4 Spielfiguren einer Farbe über den Parcours. Ziel ist es, alle 4 Figuren vor den anderen Mitspielern auf die Zielfelder der eigenen Farbe zu bringen. Unterwegs könnt ihr euch gegenseitig hinauswerfen, was das Rennen spannend hält.

Spielmaterial

1 Spielplan

16 Spielfiguren

1 Symbolwürfel

Spielaufbau

- Legt den Spielplan so in die Tischmitte, dass alle ihn gut sehen und erreichen.
- Jedes Kind wählt eine Farbe und nimmt sich die 4 Spielfiguren dieser Farbe.
- Stellt die Figuren auf die Startfelder in eurer Farbe.
- Legt den Symbolwürfel bereit.

Spielbeginn

Das Kind, das als Nächstes Geburtstag hat, würfelt als Erstes. Danach seid ihr reihum im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Spielablauf

Der Symbolwürfel

Der Würfel zeigt keine Zahlen, sondern 6 Bilder: Yakari, Kreis, Sonne, Welle, Feder und Quadrat. Dieselben Symbole findet ihr auf den Feldern des Laufparcours.

Eine Figur ins Rennen bringen

- 1 Um zu starten, brauchst du das Yakari-Symbol.
- 2 Würfelst du es, stellst du eine Figur vom Startfeld auf das Yakari-Feld deiner Farbe.
- 3 Direkt danach würfelst du noch einmal und ziehst diese Figur bis zum nächsten Feld mit dem gewürfelten Symbol.
- 4 Anschließend reichst du den Würfel weiter.

Stehen alle deine Figuren noch auf dem Startfeld und keine auf dem Parcours, darfst du bis zu 3-mal hintereinander würfeln, um ein Yakari-Symbol zu bekommen. Dasselbe gilt später im Spiel: Hast du eine Figur schon ins Ziel gebracht, aber alle übrigen Figuren stehen noch im Start, bekommst du ebenfalls 3 Versuche.

Ziehen

Jeder Zug besteht aus Würfeln und Ziehen. Zeigt der Würfel Kreis, Sonne, Welle, Feder oder Quadrat, ziehst du eine deiner Figuren auf dem Parcours vorwärts bis zum nächsten Feld mit diesem Symbol.

Zeigt der Würfel Yakari, hast du die Wahl:

- Du ziehst eine Figur auf dem Parcours zum nächsten Yakari-Feld.
- Oder du setzt eine neue Figur vom Startfeld auf das Yakari-Feld deiner Farbe.

Nach jedem Yakari-Symbol darfst du ein weiteres Mal würfeln. Mit etwas Glück legst du so in einem einzigen Zug eine große Strecke zurück.

Hinauswerfen

Auf jedem Feld hat nur eine Figur Platz. Endet dein Zug auf einem Feld, auf dem bereits eine Figur steht, fliegt diese hinaus und kehrt auf ihr Startfeld zurück. Dabei herrscht Zugzwang: Du musst ziehen, wenn du ziehen kannst, auch wenn du dadurch eine eigene Figur triffst oder ungünstig stehst.

Ein Zug verfällt nur in einem Fall: Du brauchst ein bestimmtes Symbol, um das Zielfeld zu erreichen, würfelst es nicht, und keine deiner anderen Figuren kann auf dem Parcours ziehen.

Der Spielzug

- 1 Würfle den Symbolwürfel.
- 2 Zeigt er Yakari: Setze eine neue Figur auf dein Yakari-Feld oder ziehe eine Figur zum nächsten Yakari-Feld. Danach würfelst du noch einmal.
- 3 Zeigt er ein anderes Symbol: Ziehe eine Figur bis zum nächsten Feld mit diesem Symbol.
- 4 Steht dort schon eine Figur, geht sie zurück auf ihr Startfeld.
- 5 Gib den Würfel an das nächste Kind im Uhrzeigersinn weiter.

Sonderregeln

- 3 Würfelversuche: Solange keine deiner Figuren auf dem Parcours steht, darfst du bis zu 3-mal auf das Yakari-Symbol würfeln. Das gilt auch, wenn eine Figur bereits im Ziel ist und alle anderen noch im Start stehen.
- Bonuswurf: Nach jedem gewürfelten Yakari-Symbol würfelst du noch einmal.
- Zugzwang: Wer ziehen kann, muss ziehen. Ausweichen ist nicht erlaubt.
- Ein Zug verfällt nur, wenn du für das Zielfeld ein bestimmtes Symbol brauchst, es nicht würfelst und keine andere Figur ziehen kann.
- Pro Feld darf nur eine Figur stehen. Wer auf eine besetzte Position zieht, wirft die dortige Figur zurück auf ihr Startfeld.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald ein Kind alle 4 Figuren auf die Zielfelder seiner Farbe gezogen hat. Dieses Kind gewinnt das Wettrennen. Einen Gleichstand gibt es nicht, weil immer nur ein Spieler als Erster fertig sein kann.

Varianten

- Ohne Hinauswerfen: Trifft dein Zug auf ein Feld, das schon besetzt ist, gehst du an dieser Figur vorbei und setzt deine auf das nächste noch unbesetzte Feld, das dein gewürfeltes Symbol zeigt.
- Weniger Figuren: Für jüngere Kinder ist der Überblick über 4 Figuren schwierig. Spielt zum Einstieg nur mit 1 oder 2 Figuren pro Kind.

Tipps

- Nutze das Yakari-Symbol geschickt: Du kannst damit entweder eine neue Figur einsetzen oder eine Figur auf dem Parcours vorziehen. Überlege, was dich gerade näher ans Ziel bringt.
- Mehrere Figuren auf dem Parcours geben dir Auswahl. So verfällt ein Zug seltener, wenn eine Figur kurz vor dem Ziel auf ein bestimmtes Symbol wartet.
- Achte auf besetzte Felder: Endet dein Zug dort, schickst du die fremde Figur zurück in den Start.
- Wegen des Zugzwangs kannst du nicht ausweichen. Rechne bei jedem Symbol im Voraus durch, wo deine Figuren landen.

Häufige Fragen

Wie bekomme ich eine Figur aus dem Start auf den Parcours?

Du brauchst das Yakari-Symbol. Dann stellst du eine Figur auf das Yakari-Feld deiner Farbe und würfelst sofort noch einmal.

Wie oft darf ich würfeln, wenn alle meine Figuren noch im Start stehen?

Bis zu 3-mal. Das gilt auch, wenn du bereits eine Figur ins Ziel gebracht hast und alle übrigen noch auf dem Startfeld warten.

Darf ich nach einem Yakari-Symbol immer noch einmal würfeln?

Ja. Bei jedem gewürfelten Yakari-Symbol bekommst du einen weiteren Wurf, egal ob du eine Figur eingesetzt oder vorgezogen hast.

Muss ich eine fremde Figur hinauswerfen, wenn ich auf ihr Feld ziehe?

Ja. Es herrscht Zugzwang, und auf einem Feld darf nur eine Figur stehen. Die getroffene Figur geht zurück auf ihr Startfeld.

Was passiert, wenn ich nicht ziehen kann?

Dein Zug verfällt nur dann, wenn du für das Zielfeld ein bestimmtes Symbol brauchst, es nicht würfelst und keine andere Figur auf dem Parcours ziehen kann.

Wie weit ziehe ich bei einem Symbol?

Du ziehst bis zum nächsten Feld mit genau dem gewürfelten Symbol.

Kann ich bei einem Yakari-Symbol auch eine Figur auf dem Parcours vorziehen statt eine neue einzusetzen?

Ja. Du entscheidest, ob du eine Figur zum nächsten Yakari-Feld ziehst oder eine neue Figur aus dem Start einsetzt.

Gibt es eine Variante für kleine Kinder?

Ja. Ihr könnt ohne Hinauswerfen spielen und dann besetzte Felder überspringen. Außerdem könnt ihr nur mit 1 oder 2 Figuren pro Kind spielen.

Wer fängt an?

Das Kind, das als Nächstes Geburtstag hat. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 19.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/wettlaufspiel-yakari/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/wettlaufspiel-yakari/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026