

Meine Pferde und ich

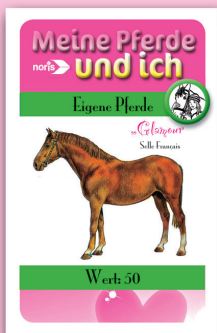
Wer hat den erfolgreichsten Stall?

Spielanleitung

Zahl der Spieler: 2 – 4
Alter der Spieler 6+
Idee und Grafik & Design: Heidemarie & Michael Rüttinger
Inhalt: Spielplan 440 x 330 mm, 110 Spielkarten, 4 Reiter-Figuren aus Karton, 4 Standfüßchen, 1 Augenwürfel, 4 Spielwalzen als Zugsteine
Spielanleitung

Spielvorbereitung

Vor dem **ersten** Spielen müssen die 4 **Reiter-Figuren** aus der Stanztafel gebrochen werden. Außerdem müssen die 4 **Reiter-Figuren** auf die 4 **Standfüßchen** aufgesteckt werden. Dann wird der **Spielplan** in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler wählt einen **Reiterhof** (das sind die großen, farbigen Kreise in den Ecken des Spielplanes) und bekommt die **Reiter-Figur** und die **Spielwalze** in der Farbe seines Reiterhofes. Das Wichtigste ist das Sortieren der **110 Karten**. Dazu legt man alle Karten **offen** auf den Tisch und sammelt die jeweils gleichen Karten-Typen in einem Stapel. Es entstehen 5 Stapel. Auf der Rückseite jeder Karte sieht man den Karten-Typ im Logo!



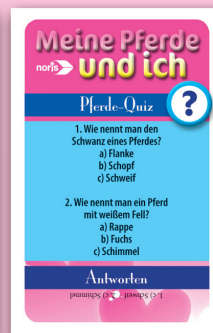
Kartentyp 1:
Eigene Pferde
Davon gibt es
29 Stück



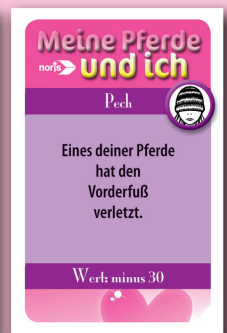
Kartentyp 2:
Einstell-Pferde
Davon gibt es
16 Stück



Kartentyp 3:
Turniere
Davon gibt es
7 Stück



Kartentyp 4:
Pferde-Quiz
Davon gibt es
49 Stück



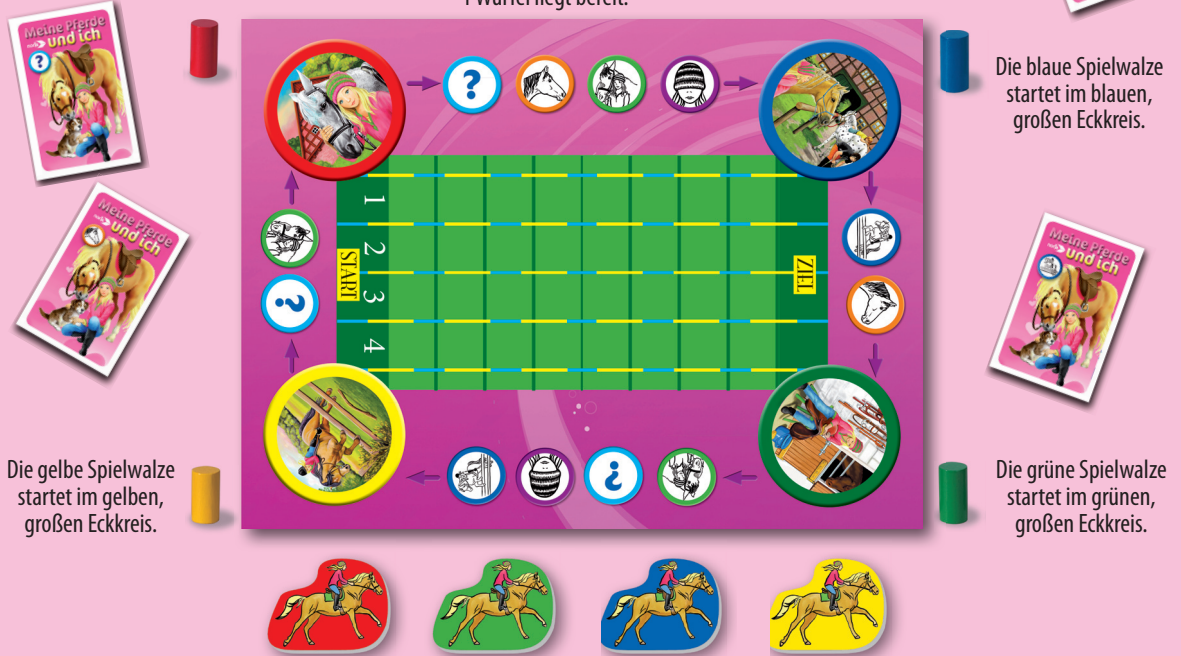
Kartentyp 5:
Pech
Davon gibt es
9 Stück

Vor dem Spielen sieht es auf dem Tisch also folgendermaßen aus:

Die 5 Typen Karten liegen in 5 verdeckten Stapeln auf dem Tisch.

Die rote Spielwalze startet im roten, großen Eckkreis.

1 Würfel liegt bereit.



Die Reiter-Figuren für die Rennen sind bereit.

Ziel des Spieles

Jeder Spieler ist ein Reitstallbesitzer und hat nur ein Ziel:
Der eigene Reitstall soll so erfolgreich wie möglich sein.

Was macht einen Reitstall erfolgreich?

> Natürlich möglichst **gute** Pferde.

Man bekommt z.B. ein Pferd, wenn man auf dem Rundkurs mit seiner Spielwalze entweder auf einem Feld „**Eigene Pferde**“ oder auf einem Feld „**Einstellpferde**“ zum Stehen kommt.

> Erfolg bei **Turnieren**.

In der Mitte des Spielplanes ist eine Turnier-Strecke mit vier Bahnen. Dort kommt es immer wieder zu einem Rennen. Wer gewinnt, macht seinen Reitstall erfolgreicher.

Verlauf des Spieles

Jeder Spieler bekommt eine **Spielwalze** und stellt sie auf sein **farblich entsprechendes, großes Eckfeld** des Spielplanes. Spielt man nur zu zweit oder zu dritt, kommen die nicht benötigten Spielwalzen aus dem Spiel.

Außerdem bekommt jeder Spieler seine **Reiter-Figur** in der Farbe seiner Spielwalze.

Wichtig: Die Reiter-Figuren werden **nur** bei einem Rennen gebraucht.

Der jüngste Spieler darf beginnen.

Wer an der Reihe ist, macht einen Wurf mit dem Würfel und zieht dann mit seiner Spielwalze in **Pfeilrichtung**. Als Zugfelder gelten **alle Symbole**, aber auch die **großen Eckfelder**. Insgesamt hat dadurch der Rundkurs 16 Felder (12 Felder mit den Symbolen und 4 große Eckfelder).

Was passiert auf den verschiedenen Symbol-Feldern?



Wenn der Spieler auf diesem Symbol-Feld zum Stehen kommt, darf er die oberste Karte vom Stapel der „**Eigenen Pferde**“ nehmen. Damit bekommt er ein Pferd in seinen Besitz. Der Wert des Pferdes steht auf dem unteren Rand der Karte.



Wenn der Spieler auf diesem Symbol-Feld zum Stehen kommt, darf er die oberste Karte vom Stapel der „**Einstell-Pferde**“ nehmen. Damit bekommt er ein Einstell-Pferd. Der Wert des Pferdes steht auf dem unteren Rand der Karte.



Wenn der Spieler auf diesem Symbol-Feld zum Stehen kommt, muss er eine Frage zum Thema „**Pferde-Wissen**“ beantworten. Dazu nimmt sein **linker** Nachbar die oberste Karte vom Stapel der **Pferde-Quiz-Fragen**, entscheidet sich für eine der beiden Fragen und liest die Frage und die drei Antworten laut vor. Der Spieler muss sich nun für **eine** der drei Antworten entscheiden. Wählt er die **richtige** Antwort, darf er sich die oberste Karte vom Stapel der „**Eigenen Pferde**“ oder vom Stapel der Einstell-Pferde nehmen. Wählt er eine **falsche** Antwort, muss er eine Pferde-Karte aus seinem Besitz wieder zurückgeben, sofern er schon eine hat und egal, ob es ein eigenes Pferd oder ein Einstell-Pferd ist. Die **richtigen** Antworten stehen jeweils am unteren Rand der Fragekarte – verkehrt herum! Die verwendete Quiz-Karte kommt danach **unter** den Stapel der Quiz-Karten.



Wenn der Spieler auf diesem Symbol-Feld zum Stehen kommt, muss er die oberste Karte vom Stapel der „**Pech gehabt**“-Karten ziehen und behalten. Irgendetwas ist passiert oder schief gelaufen. Deshalb haben diese Karten am unteren Rand eine **Minus-Zahl**. Wer eine solche Karte zieht, muss sie bis zum Ende behalten.



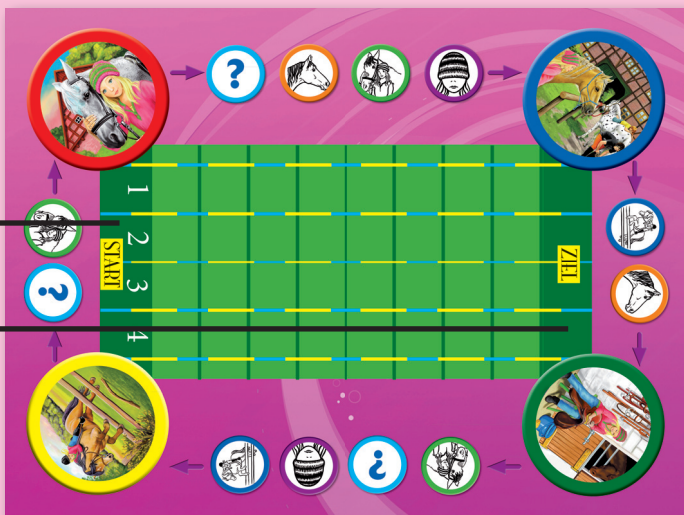
Wenn der Spieler auf diesem Symbol-Feld zum Stehen kommt, nimmt er zunächst die oberste Karte mit diesem Symbol und legt sie am Rand des Spielfeldes ab. Dann beginnt für **alle Spieler** der Spielrunde ein „**Rennen**“.

Wie läuft ein **Pferde-Rennen** ab? Alle Spieler dürfen teilnehmen. Dazu stellt jeder Spieler seine **Reiter-Figur** auf das Startfeld einer der vier Bahnen. Der Spieler, der die Karte gezogen hatte, darf mit dem Würfeln beginnen. Er macht einen Wurf und zieht dann mit seiner Reiter-Figur so viele Felder in Richtung ZIEL, wie er Augen geworfen hat. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe usw. Das Rennen dauert so lange, bis der erste Spieler das **Ziel-Feld** erreicht oder darüber hinausgezogen ist. Dieser Spieler hat das Rennen gewonnen und bekommt die gezogene **Turnier-Karte**, auf der am unteren Rand auch eine Punkte-Zahl steht. Wenn alle **Turnier-Karten** im Besitz der Spieler sind, gibt es kein Rennen mehr. Turnier-Felder sind dann Leerfelder!

Diese Abbildung verdeutlicht das „Rennen“:

Hier stellen die Spieler ihre Reiter-Figuren auf. Sie stehen zu Beginn der Rennens auf einem der vier Startfelder.

Insgesamt muss man 9 Felder weit reiten, dann ist man im Ziel.



Weitere wichtige Regeln

Kommt ein Spieler mit seiner Spielwalze auf dem „Reitstall“ eines Mitspielers (großes, kreisförmiges Eckfeld) zum Stehen, so darf er ein **Einstell-Pferd** abholen. Er darf sich also ein Einstell-Pferd nehmen, falls der „besuchte“ Spieler schon eines hat. **Wichtig:** Diese Regel gilt nur für Einstell-Pferde, nicht für Eigene Pferde! Der „besuchte“ Spieler hält dem „Besucher“ seine Einstell-Pferde-Karten mit der Rückseite nach oben hin, und dieser darf sich eine Karte ziehen.

Kommt ein Spieler mit seiner Spielwalze auf einem Feld zum Stehen, auf dem bereits ein anderer Spieler steht, so bleibt das ohne Folgen, denn es wird nicht „geworfen“.

Wenn man im Laufe des Spieles auf Symbol-Felder kommt, zu denen es keine Karten mehr gibt, so sind solche Felder einfache Leer-Felder, auf denen nichts mehr passiert.

Ende des Spieles

Variante 1: Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Pferde-Karten, Turnier-Karten und Pech-Karten im Besitz der Spieler sind. Nun muss jeder Spieler die **Plus-Punkte** seiner Pferde-Karten und Turnier-Karten zusammenzählen und davon dann die **Minus-Punkte** der Pech-Karten abziehen. Bei jüngeren Spielern hilft sicher ein Kind, das rechnen kann oder Mutter oder Vater oder Onkel oder Tante... Wer die höchste Punktzahl erreicht, hat das Spiel gewonnen. **HINWEIS:** Für ein kürzeres Spiel kann man zu Beginn einige Pferde-Karten (Eigene Pferde und Einstell-Pferde) aus dem Spiel nehmen.

Variante 2: Man kann vor dem Spiel natürlich auch ausmachen, dass das Spiel schon zu Ende ist, wenn der erste Spieler Karten im Wert von 150, (200, 250, 300 ...) Punkten erreicht. Der betreffende Spieler hat dann gewonnen.

