

FR

EN

DE

ES

IT

Caballo

5-99 ANS • YEARS
AÑOS • JAHRE

PT

NL

SE

DA

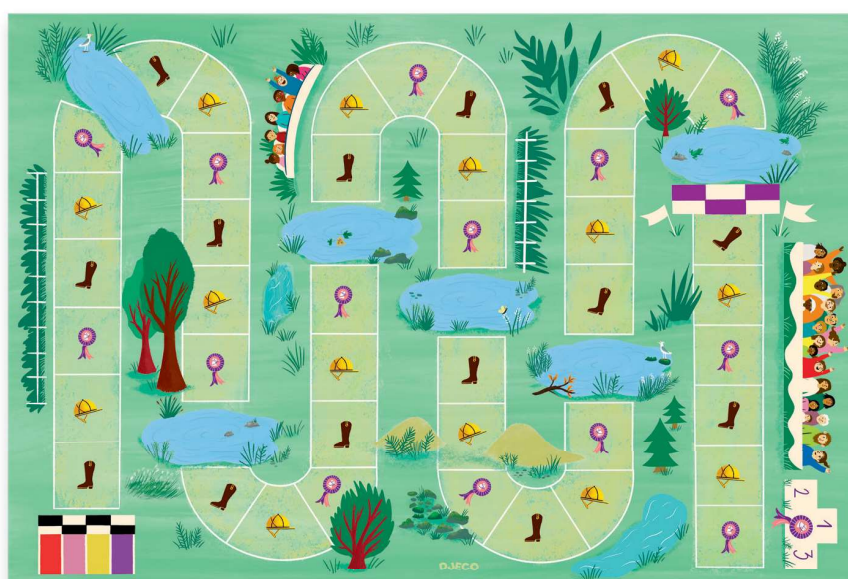
RU



FR Contenu • EN Content
DE Inhalt • ES Contenido
IT Contenuto

Caballo

PT Conteúdo • NL Inhoud
SE Innehåll • DA Indhold
RU Содержание



x1



x4



x30



x4



x4



Ihr startet zu einem Wettrennen, das bis zur Ziellinie spannend bleibt! Um vorwärtszukommen, wählt ihr zwischen Galoppieren und Traben. Wenn ihr traben wollt, nehmt ihr die blauen Würfel. Damit kommt ihr zwar langsamer vorwärts, aber ihr könnt Kräfte sparen. Wenn ihr galoppieren wollt, nehmt ihr die roten Würfel. Damit kommt ihr zwar schneller vorwärts, aber sie kosten euch Energie.

Spielziel: Sei die erste Person, die durchs Ziel kommt.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches. Vermischt alle Energiesteine und legt sie mit der Möhreenseite nach oben als Vorrat neben den Spielplan. Jede Person nimmt 2 Energiesteine, die sie mit der Möhreenseite nach oben vor sich legt (ohne die andere Seite anzuschauen). Legt die 4 Würfel neben den Spielplan. Jede Person wählt einen Pferdekopf-Stein und die dazugehörige Spielfigur. Stellt eure Figuren auf das Startfeld in der Farbe eurer Wahl.

Spielablauf

In jeder Runde entscheidet ihr, ob ihr mit den blauen Würfeln (zum Traben) oder den roten Würfeln (zum Galoppieren) spielen möchtet. In beiden Fällen würfelt ihr mit den zwei Würfeln der gewählten Farbe: Einer gibt den Zug an, der andere die Auswirkungen der Runde.

Die jüngste Person beginnt, bevor das Spiel im Uhrzeigersinn weitergeht.

Du wählst deine Würfelfarbe und würfelst mit den zwei entsprechenden Würfeln.

Die Auswirkungen und Züge, die auf den Würfeln zu sehen sind, werden in folgender Reihenfolge angewendet:

1/ der Zugwürfel

2/ der Auswirkungen-Würfel.



- Mehrere Pferde können auf demselben Feld stehen.
- Die „Teich“-Felder der Rennstrecke haben keine Symbole: Die Pferde laufen einfach an ihnen vorbei.
- Wenn im Vorrat keine Energiesteine mehr sind, nehmt ihr die abgelegten Steine, dreht sie um, sodass die Möhre sichtbar ist, und vermischt sie zu einem neuen Vorrat.
- Seltener Fall: Wenn im Vorrat keine Steine mehr sind und es auch keine abgelegten Steine gibt, kann die Person, die einen gewinnen sollte, keinen Stein nehmen.

Blaue Würfel: Mäßiges Tempo

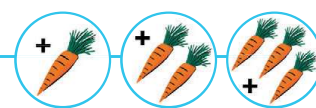
Der „Zugwürfel“ zeigt das nächste Feld an, auf das du vorrücken musst.

Rücke in Laufrichtung auf das nächste Feld vor, das einen Stiefel, eine Schleife oder einen Reithelm zeigt.



Der „Auswirkungen-Würfel“ zeigt die Anzahl an Energiesteinen an, die du gewinnst.

Nimm dir 1, 2 oder 3 Energiestein(e) aus dem Vorrat und lege ihn/sie mit der Möhreenseite nach oben vor dich, ohne die andere Seite anzuschauen.



Rote Würfel: Rasend schnell



Der „Zugwürfel“ zeigt das nächste Feld an, auf das du vorrücken musst. Du rückst in Laufrichtung auf das



übernächste Feld vor, das einen Stiefel, eine Schleife oder einen Reithelm zeigt.

Beispiel:



Der „Auswirkungen-Würfel“ zeigt dir an, wie viele Energiesteine du brauchst, um in dieser Runde vorwärtszukommen, oder fordert dich zu einem Hindernisspringen heraus!



Du legst 1 oder 2 deiner Energiesteine in den Vorrat zurück, um vorwärtszukommen.

Hinweis: Wenn du nicht ausreichend Energiesteine besitzt, kannst du in dieser Runde keinen Zug machen. Du bleibst auf deinem Feld und legst auch keine Energiesteine ab.



Du musst dich einem Hindernisspringen stellen, um vorwärtszukommen. Dafür musst du eine bestimmte Anzahl an Energiesteinen – mindestens 1 – aus deinem Vorrat verwetten. Dann drehst du alle verwetteten Steine um.



Wenn mindestens ein Symbol mit dem „galoppierenden Pferd“ sichtbar ist, war der Sprung erfolgreich (die Spielfigur bleibt auf dem Feld stehen, das sie durch den zuvor gespielten Zugwürfel erreicht hat). Du legst alle verwendeten Energiesteine zur Seite.



Wenn nur Symbole mit dem „schlafenden Pferd“ sichtbar sind, ging der Sprung daneben. Du legst alle verwendeten Energiesteine zur Seite und setzt deine Spielfigur **zurück** auf das nächstgelegene „Teich“-Feld.



Wenn du keine Energiesteine zum Verwetten hast, kann dein Pferd nicht vorrücken und bleibt auf seinem Feld.

Leere Seite, keine Einschränkung. Rücke dein Pferd vor.

Dann ist die nächste Person an der Reihe.

Ende des Spiels

Sobald eine Person die Ziellinie überquert, beenden die anderen die laufende Runde, damit alle gleich oft gespielt haben.

Wenn dein Pferd auf der Strecke am weitesten vorn liegt, gewinnst du das Spiel.

Bei einem Unentschieden gewinnt die Person das Spiel, die mehr Energiesteine vor sich liegen hat.

Ein Spiel von Amaya Louis, Thierry Saeys & Erwan Morin.