

APPALOOSA

Pony Race

Ein spannendes Hindernisrennen
von Dominique Ehrhard

Für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren, Piatnik Spiel Nr. 633379, © 2014 Piatnik, Wien • Printed in Austria

Spielende:

Sobald eine Spielfigur das Zielfeld erreicht bzw. darüber hinaus gezogen wird, prüfen alle Spieler, ob es sich um die Spielfigur in ihrer Farbe handelt. Doch aufgepasst: die Mitspieler sollen die Vorderseite des eigenen Ponychips nicht sehen können.

- Gehört die Spielfigur keinem Spieler, wird sie zur Seite gelegt. Da jetzt eine Spielfigur weniger am Spiel teilnimmt, muss zu Beginn der nächsten Runde der Hufeisenchip mit der Zahl 5 entfernt werden.

fernt werden. Erreicht eine zweite Spielfigur das Zielfeld, die keinem Spieler gehört, wird der Hufeisenchip mit der Zahl 4 zur Seite gelegt usw.

- Gehört die Spielfigur einem Spieler, beweist er dies den Mitspielern, indem er seinen Ponychip umdreht. Dieser Spieler ist der Gewinner. Bei einem Spiel zu zweit wird so lange gespielt, bis ein Spieler beide seiner Spielfiguren als erstes ins Ziel gebracht hat. Dieser Spieler gewinnt.

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Wenn Sie zu „Appaloosa Pony Race“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

www.piatnik.com



Die Pferde- und Ponyrasse **Appaloosa** zählt zu einer der vielseitigsten der Welt. Sie wird vorwiegend im Westernreiten und in der Freizeit eingesetzt, doch auch in allen anderen Disziplinen des Reitsports ist sie zu finden. Ein Hauptmerkmal dieser Tiere ist die auffällig gefleckte Fellzeichnung. Ein Appaloosa verfügt über Ausdauer, Leistungsbereitschaft, Nervenstärke, Gelassenheit und Menschenbezogenheit - Eigenschaften, die sie verdient für den Reitsport qualifizieren. So auch für dieses turbulente Hindernisrennen.

Und schon geht's los!

Spielziel:

Jeder Spieler versucht mit seiner Spielfigur als erster das Zielfeld zu erreichen. Vor Spielbeginn wird allerdings jedem Spieler durch verdecktes Ziehen eine Spielfigurenfarbe zugeordnet. Somit weiß niemand, wer mit welchem Pony unterwegs ist. Ist man an der Reihe, darf man mit einer beliebigen Spielfigur ziehen. Doch aufgepasst! Treibt man die eigene Spielfigur zu offensichtlich voran, werden die Mitspieler jede Gelegenheit nutzen, denjenigen auszubremsen. Wer schafft es als Erster ins Ziel?

Spielmaterial:

24 große Plättchen, die auf dem Tisch aufgelegt das Spielfeld, den Parcours, bilden. Der Parcours teilt sich auf in folgende Felder:

1x Start



1x Ziel



9x Wiese



5 Hindernisse



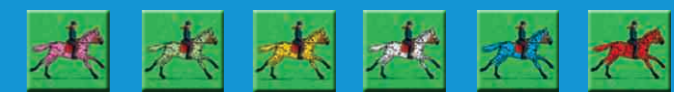
8 Hufeisen, je 2x mit den Zahlen 1, 2, 3 und 4



6 Ponychips zur Zuordnung der geheimen Spielerfarbe



6 Ponyplättchen zur Bestimmung der Farbe der Spielfigur, die bewegt werden soll



6 Spielfiguren



5 Hufeisenchips zur Bestimmung der Zugweite



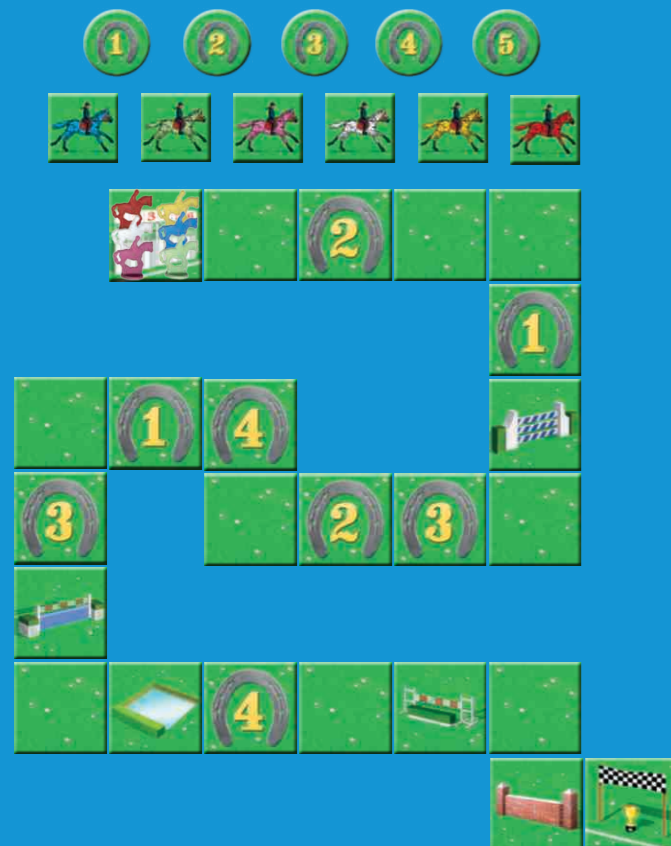
1 Startplättchen



Spielvorbereitung:

- Vor dem ersten Spiel müssen die Kartenteile vorsichtig aus den Stanztableaus herausgetrennt werden.
- Beginnend mit Start werden die 24 großen Plättchen in beliebiger Reihenfolge und Anordnung zu einem Parcours in der Tischmitte ausgelegt. Wichtig: Auf den ersten 5 Feldern darf sich kein Hindernis befinden! Das Ende bildet das Ziel.
- Die 6 Spielfiguren werden auf Start gestellt. Es nehmen immer alle 6 Spielfiguren am Rennen teil, unabhängig von der Spieleranzahl.
- Die 6 Ponyplättchen werden in beliebiger Reihenfolge offen neben dem Parcours platziert. Die 5 Hufeisenchips werden zahlenaufsteigend darüber gelegt.

Beispiel Startaufstellung:



- Die 6 Ponychips werden mit der Ponyseite nach unten gut gemischt. Jeder Spieler zieht einen Chip und sieht ihn sich im Geheimen an. Die Farbe des darauf abgebildeten Ponys bestimmt

die Farbe seiner Spielfigur. Danach legt der Spieler den Chip verdeckt vor sich ab, um sich bei Bedarf jederzeit seine Farbe in Erinnerung rufen zu können. Bei einem Spiel zu zweit zieht jeder Spieler 2 Chips, die er dann verdeckt vor sich ablegt. Übrig gebliebene Chips werden verdeckt zurück in die Schachtel gelegt.

Anmerkung: Es ist wichtig, dass kein Spieler die Farben auf den übrig gebliebenen Chips sieht, denn diese Ponys nehmen trotzdem am Spiel teil, auch wenn sie keinem Spieler zugeordnet sind.

Spielablauf:

- Der Spieler, der am besten das Wiehern eines Ponys nachmachen kann, startet das Rennen. Sind sich die Spieler uneinig, wer am besten gewiehert hat, beginnt der älteste Spieler. Er erhält das Startplättchen. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

- Der Spieler an der Reihe nimmt zunächst den Hufeisenchip mit der niedrigsten Zahl. Die Zahl auf dem Chip bestimmt zum einen die Spielerreihenfolge und zum anderen die Zugweite einer Spielfigur.

Beispiel: Der Startspieler muss den Hufeisenchip mit der Zahl 1 nehmen, der darauffolgende Spieler den Chip mit der Zahl 2 usw.

- Anschließend legt der Spieler den Hufeisenchip auf ein noch freies Ponyplättchen seiner Wahl. Dadurch bestimmt er die Farbe der Spielfigur, die bewegt wird.

Anmerkung: Der Spieler muss nicht zwingend den Chip auf die Spielfigur seiner Farbe legen, sondern er darf eine beliebige Farbe aussuchen. Auf einem Ponyplättchen darf aber immer nur ein Hufeisenchip liegen.

Beispiel: Der Startspieler darf den Hufeisenchip mit der Zahl 1 auf ein Ponyplättchen mit der Farbe seiner Wahl legen. Er entscheidet sich für blau.

- Danach zieht er die Spielfigur, die mit der Farbe des ausgewählten Ponyplättchens übereinstimmt, so viele Felder auf der Rennstrecke vorwärts, wie die Zahl auf dem Hufeisenchip anzeigt.

Beispiel: Der Startspieler zieht die blaue Spielfigur um 1 Feld vorwärts. Auf einem Feld dürfen beliebig viele Spielfiguren stehen.

- Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Dieser nimmt den Hufeisenchip mit der niedrigsten noch ausliegenden Zahl, legt ihn auf ein freies Ponyplättchen und zieht die Spielfigur dementsprechend auf der Rennstrecke vorwärts usw.

- Sobald alle 5 Hufeisenchips auf Ponyplättchen platziert wurden, endet eine Runde. Nehmen weniger als 5 Personen am Spiel teil, kommen in einer Runde ein oder mehrere Spieler öfter als einmal an die Reihe. Pro Runde wird es auch immer eine Spielfigur geben, die nicht bewegt wird, da es für 6 Ponyplättchen nur 5 Hufeisenchips gibt!

- Die 5 auf den Ponyplättchen liegenden Hufeisenchips werden wieder auf ihre ursprüngliche Position oberhalb der Ponyplättchen gelegt. Das Startplättchen wird im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben. Dieser nimmt nun den Hufeisenchip mit der Zahl 1 und legt ihn auf ein Ponyplättchen mit der Farbe seiner Wahl. Danach verläuft das Spiel wie zuvor beschrieben.

Felder mit Hufeisen oder Hindernis:

Auf manchen Feldern des Parcours ist ein Hufeisen mit einer Zahl oder ein Hindernis abgebildet. Endet der Zug einer Spielfigur auf so einem Feld, hat das Auswirkungen auf die Zugweite dieser Spielfigur, wenn sie das nächste Mal wieder bewegt wird.

Hufeisen – Die Spielfigur wird zusätzlich um so viele Felder weitergezogen, wie die Zahl auf dem Feld anzeigt.



Beispiel:



Die blaue Spielfigur steht auf einem Feld mit Hufeisen und der Zahl 2. Der Spieler an der Reihe nimmt den Hufeisenchip mit der Zahl 3 und legt ihn auf das blaue Ponyplättchen. Die blaue Spielfigur wird nun insgesamt um 5 (2+3) Felder vorwärts gezogen.

Hindernis – Oje, der Reiter hat ein Hindernis verfehlt und muss noch einmal Anlauf nehmen, um darüber springen zu können. Das bedeutet, dass die Spielfigur in der nächsten Runde nicht vorwärts sondern um so viele Felder rückwärts gezogen werden muss, wie die Zahl auf dem Hufeisenchip anzeigt.

Beispiel:



Die gelbe Spielfigur steht auf einem Feld mit einem Hindernis. Der Hufeisenchip mit der Zahl 4 wird auf das gelbe Ponyplättchen gelegt. Die gelbe Spielfigur muss daher um 4 Felder zurückgezogen werden und landet auf einem Feld mit Hufeisen und der Zahl 2. Das bedeutet, dass beim nächsten Zug die gelbe Spielfigur um zwei zusätzliche Felder vorwärts gezogen wird.