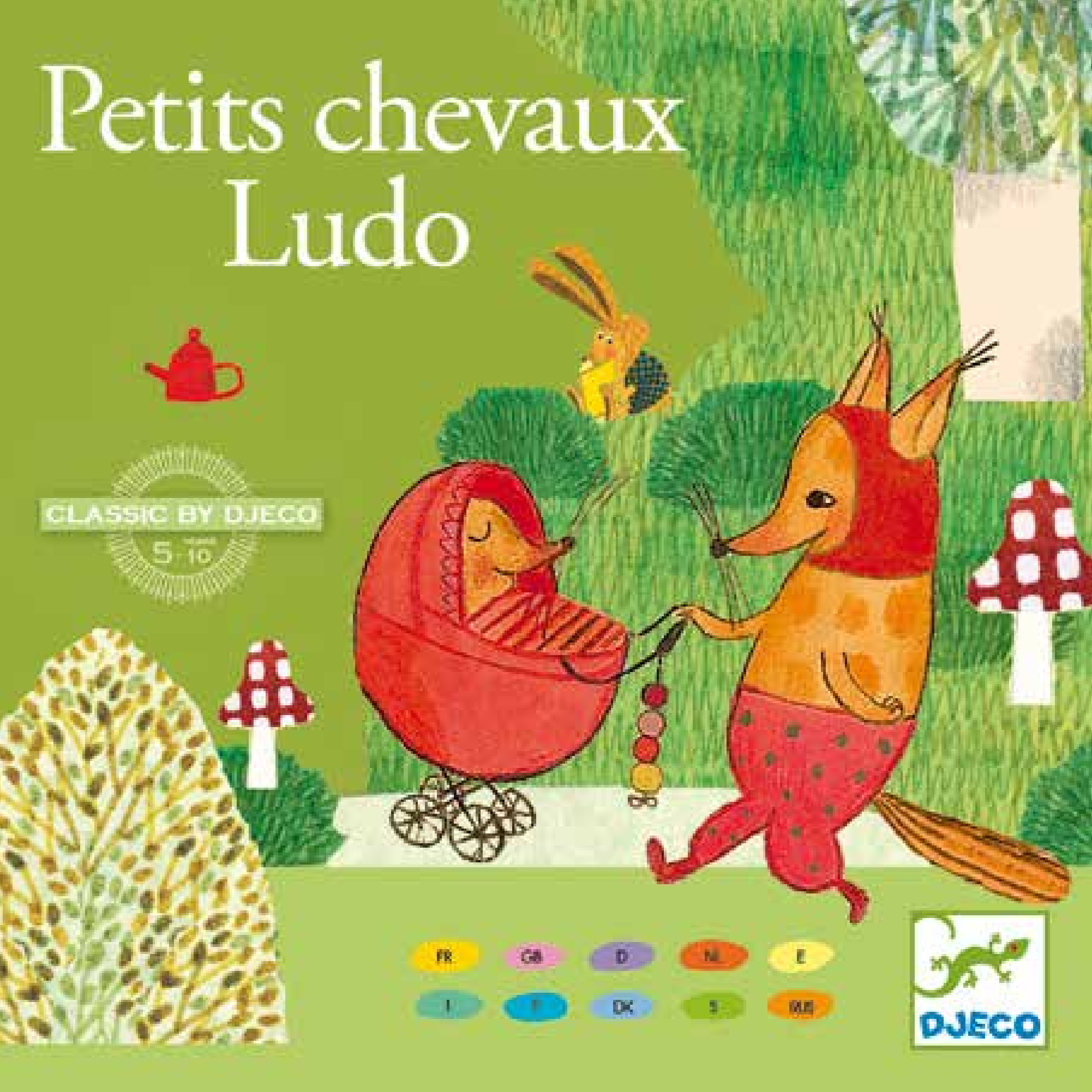
Petits chevaux Ludo



Petits chevaux - Ludo

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект

X 4

D Spielregeln

Pferderennen

von 5-12 Jahren | 2 bis 4 Spieler | 15 min

Inhalt: 1 Spielbrett, 16 Spielfiguren (4 je Farbe), 1 Würfel

Ziel des Spiels: Als Erster die Mitte des Spielbretts mit seinen 4 Spielfiguren zu erreichen.

Spielablauf: Jeder Spieler platziert seine 4 Spielfiguren auf dem „Tier"-Feld seiner Farbe. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt mit dem Würfeln.

Verschieben der Spielfiguren:

Der Spieler muss eine 6 würfeln, um eine Spielfigur vom „Tier"-Feld auf das erste Feld seines Spielparcours setzen zu können.
Sobald sich eine Spielfigur auf dem Parcours befindet, bewegt der Spieler diese entsprechend der gewürfelten Punkte.

Sollten sich mehrere Spielfiguren des Spielers auf dem Parcours befinden, entscheidet der Spieler darüber, welche Spielfigur er bewegt.

Sobald der Spieler eine 6 gewürfelt hat, kann er darüber entscheiden, eine neue Spielfigur auf den Parcours zu bewegen oder eine bereits platzierte Spielfigur um 6 Felder vorrücken zu lassen. In beiden Fällen würfelt der Spieler erneut.

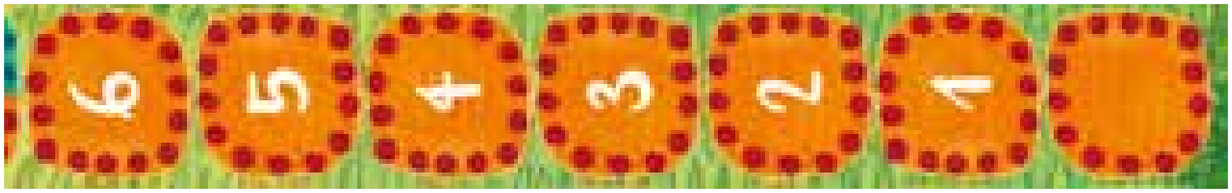
Sobald sich mehrere Spielfiguren auf dem Parcours befinden, kann es dazu kommen, dass diese sich einander annähern.

Die Spielfiguren dürfen sich einander nicht überholen. Eine Spielfigur, deren Weg durch eine andere Spielfigur versperrt ist, kann diese daher nicht überspringen und muss auf dem davor befindlichen Feld stehen bleiben.

Sollte der Spieler durch Würfeln der entsprechenden Punkte hingegen die Möglichkeit erhalten, seine Spielfigur auf ein bereits von einer gegnerischen Spielfigur besetztes Feld zu bewegen, so wird diese „hinausgeworfen“: Die Spielfigur nimmt den Platz der gegnerischen Figur ein und setzt diese wieder auf das „Tier“-Feld der dazugehörigen Farbe zurück.

Der Aufstieg in den Himmel

Die Spielfiguren nehmen nach einer vollständigen Runde den Platz auf dem letzten Feld Ihres Parcours, am Fuße der zum Himmel führenden Treppe mit den von 1 bis 6 nummerierten Feldern, ein.



Um auf das erste Feld fortzuschreiten, muss eine 1 gewürfelt werden … Anschließend muss für das zweite Feld eine 2 gewürfelt werden, usw., bis zum Erreichen des sechsten Feldes.

Abschließend muss der Spieler bei Erreichen des sechsten Feldes nochmals eine 6 würfeln, um die Spielfigur vom Spielbrett nehmen zu können.

Ende der Partie:

Der Spieler, der als Erster alle 4 Spielfiguren vom Spielbrett genommen hat, gewinnt die Partie. Die verbleibenden Spieler können weiterspielen und die nachfolgenden Plätze entsprechend der Reihenfolge, in der sie das Spiel beenden, einnehmen.