Reiterhof Dreikronen

~Das Brettspiel~

1. Spielvorbereitungen

Drucke das Spielfeld, die Spielfiguren und die Ereigniskarten aus.
Die einzelnen Teile des Spielfeldes können mit Tesafilm dauerhaft miteinander verbunden werden.
Schneide nun die Ereigniskarten aus und lege sie neben das Spielfeld.
Auch die Spielfiguren werden ausgeschnitten, dann am Boden geknickt und am oberen Rand zusammengeklebt.
Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld.

Jetzt kann es losgehen!

2. Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es als Erster mit seiner Spielfigur das Ziel zu erreichen.

3. Spielablauf

Es beginnt der Spieler, der zuletzt auf einem Pferd gesessen ist. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
Wenn ein Spieler an der Reihe ist, würfelt er und zieht mit seiner Figur so viele Felder wie er gewürfelt hat. Der Spieler, der zuerst das Zielfeld ereicht, hat gewonen.

4. Sonderfelder

Auf dem Weg zum Ziel kommen die Spieler an ein paar Sonderfeldern vorbei. Die Sonderfelder werden nun im Einzelnen erklärt.

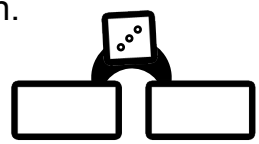
4.1 Ereignisfeld (Grünes Feld)

Landet ein Spieler auf einem Ereignisfeld, zieht er eine Ereigniskarte und liest sie laut vor. Je nach Inhalt der Karte darf der Spieler nach vorne laufen, muss ein paar Schritte zurückgehen, aussetzten oder kann noch mal würfeln.
Nachdem die Aktion durchgeführt wurde, wird die Karte unter den Stapel gelegt und der nächste Spieler ist dran.

4.2 Brücke

Manche Felder sind durch eine Brücke miteinander verbunden. Erreicht ein Spieler ein Brückenfeld, muss er vor der Brücke stehen bleiben, selbst wenn die gewürfelte Augenzahl mehr zulassen würde.
In der nächste Runde kann er versuchen die Brücke zu überqueren. Dazu muss er mindestens die Zahl würfeln, die über der Brücke abgebildet ist. Gelingt ihm das nicht, so darf der Spieler nicht laufen und muss bis zur nächsten Runde warten. Dan kann er wieder versuchen über die Brücke zu kommen.

Beispiel:



Bei der Brücke oben muss man mindestens eine 3 würfeln, um weitergehen zu können. Mit einer 4,5 oder 6 kommt man natürlich auch über die Brücke.

4.3 Abkürzung (Feld ‚Abkürzung')

An zwei Stellen auf dem Spielplan gibt es eine Abkürzung. Wenn ein Spieler dieses Feld mit seinem Zug erreicht, darf er die Abkürzung nehmen.