



Wendy

Im Galopp

Kirsten Hiese

Spieler: 2–4 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 30 Minuten

Spielmaterial

1 Spielplan

29 Pferdefiguren

16 Troststerne



8 x



7 x



8 x



6 x



Spielidee

Es ist warm, die Sonne scheint und die Pferde vom Gestüt der Thorsteegs tollen noch auf ihren Koppeln herum. Heute ist der letzte Tag der einwöchigen Reiterferien auf Rosenborg. Morgen reisen die Feriengäste wieder ab, doch für den heutigen Abend hat Wendy für ihre Gäste noch einen spannenden Wettbewerb organisiert.

Die jungen Reiter sollen beweisen, was sie in den vergangenen Tagen gelernt haben. Ihre Aufgabe besteht darin, alle Pferde auf den Außenkoppeln bis zum Abend wieder zum Reiterhof zurück zu treiben und in die Ställe zu bringen. Wendy hat jedem Feriengast eine Koppel zugewiesen. Wer wird derjenige sein, der seine Pferde als Erster zurück in den Stall getrieben hat?

Jeder Spieler bewegt die Pferdefiguren einzeln oder in Gruppen über die Spielfelder des Rundparcours. Ziel ist der eigene Stall in der Mitte des Spielplans. Dabei kann es vorkommen, dass ein eigenes Pferd von einem Mitspieler am eigenen Stall vorbeigezogen wird. Pech! Und manchmal zieht man auch ein eigenes Pferd am Ziel vorbei. Doppelt Pech!!

Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes Bewegen der eigenen und der gegnerischen Pferde, alle eigenen Pferde vor allen anderen in den eigenen Stall zu treiben.

Spielvorbereitung

Der Spielplan kommt in die Tischmitte. Die 16 Troststerne werden auf das dafür vorgesehene Ablagefeld (Heuhaufen) gelegt.

Je nach Spielerzahl wird mit den folgenden farbigen Pferdefiguren gespielt:

- Bei zwei Spielern wird mit **je acht Figuren** in Rot und Gelb gespielt.
- Bei drei Spielern wird mit **je sieben Figuren** in Rot, Gelb und Blau gespielt.
- Bei vier Spielern wird mit **je sechs Figuren** in allen vier Farben gespielt.

Jeder Spieler wählt die Pferdefiguren in einer Farbe und stellt sie auf die eigene Koppel in den Ecken des Spielplans.



Achtung: Um einen schnelleren Spieleinstieg zu gewährleisten, können zu Spielbeginn zwei Pferde von den Koppeln gleich auf das jeweilige Startfeld gestellt werden.

Spielablauf

Es wird reihum **gegen** den Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt.

Wer am Zug ist, darf entweder ein Pferd von der Koppel auf das Startfeld stellen oder alle Pferde von einem Feld in die Hand nehmen und auf die nachfolgenden Felder verteilen.

Ein Pferd auf das Startfeld stellen!

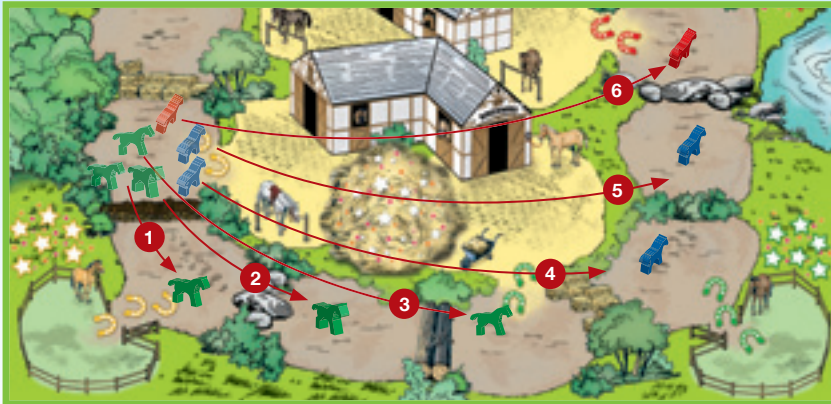
Der Spieler nimmt ein Pferd von seiner Koppel und stellt es auf das Startfeld. Beim nächsten Zug darf er entweder wieder ein Pferd auf das Startfeld stellen oder er bewegt sein Pferd vom Startfeld ein Spielfeld gegen den Uhrzeigersinn weiter.



Alle Pferde werden auf die folgenden Felder verteilt!

Ein Spieler kann auch **alle** Pferde von einem Spielfeld – auch die von Mitspielern – in die Hand nehmen und auf die in Spielrichtung folgenden Felder verteilen.

Stehen zum Beispiel sechs Pferde auf einem Feld, nimmt der Spieler, der am Zug ist, alle Pferde in die Hand und stellt das erste Pferd auf das erste Feld in Spielrichtung, das zweite Pferd auf das zweite Feld, das dritte Pferd auf das dritte Feld usw. bis zum sechsten Pferd, das auf das sechste Spielfeld gestellt wird (siehe Abbildung unten).



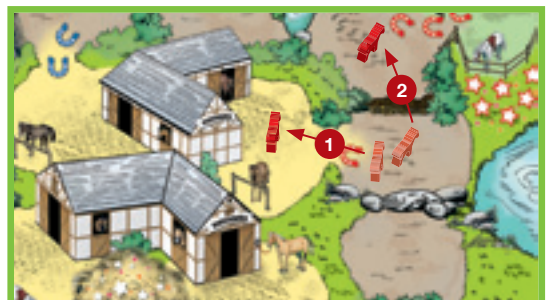
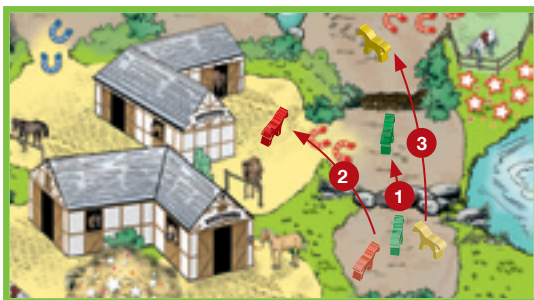
Dabei sind die folgenden drei Regeln zu beachten:

1. Es wird immer von Feld zu Feld gegen den Uhrzeigersinn gezogen.
2. Es werden immer alle Pferde des Feldes aufgenommen und verteilt. In welcher Reihenfolge der Spieler die Pferde auf die folgenden Felder verteilt, bleibt ihm überlassen. Er wird natürlich versuchen, die eigenen Pferde zu seinen Gunsten zu verteilen – mit einem Auge immer bei den Pferden seiner Mitspieler.
3. Es können nur Pferde von einem Feld aufgenommen werden, wenn mindestens ein eigenes Pferd darunter ist.

Achtung: Stehen auf den folgenden Feldern bereits Pferde, werden die aufgenommenen Pferde dazugestellt. Es dürfen jedoch niemals mehr als drei Pferde einer Farbe auf einem Spielfeld stehen.

Wie gelangen die Pferde in ihren Stall?

Vor jedem Stall ist ein Zielfeld. Von diesem Feld aus zieht der Spieler seine Pferde in seinen Stall. Es darf in einem Zug immer nur ein Pferd über das Zielfeld in den Stall gezogen werden.



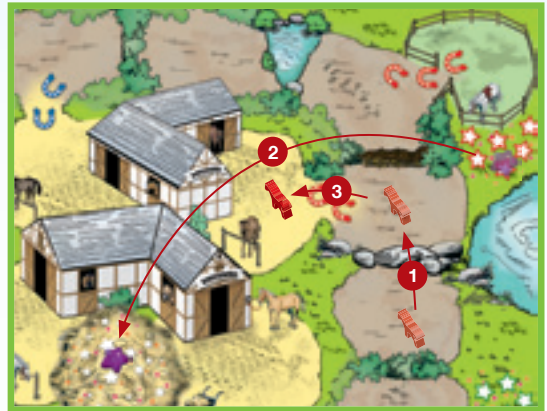
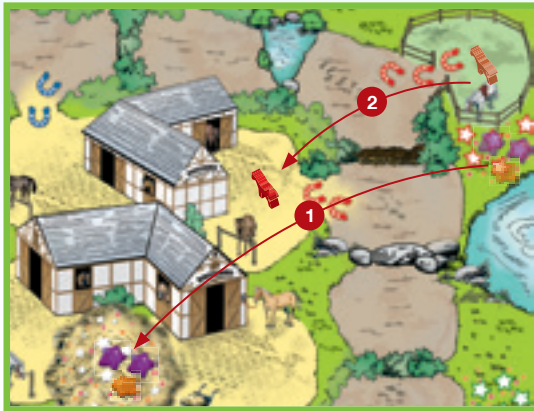
Steht ein Pferd auf dem Zielfeld, ist es noch nicht im Stall. Erst im nächsten Zug kann es in den Stall gezogen werden. Stehen auf dem Zielfeld zwei eigene Pferde, so wird ein Pferd in den Stall gesetzt und das andere muss über das Zielfeld hinaus gezogen werden und den Felderparcours noch einmal absolvieren (siehe Abbildung S.3).

Die Troststerne

Ein Spieler darf natürlich gegnerische Pferde über deren Zielfeld hinaus setzen, um einen Mitspieler zu ärgern. Als Trost erhält dieser Spieler für jedes Pferd, das an seinem Stall vorbei getrieben wird, einen Troststern, den er neben seiner Koppel ablegt.

Wer Troststerne besitzt, kann sie auf zweierlei Weise zu seinen Gunsten einsetzen.

1. Wenn ein Spieler am Zug ist, kann er auf einen Bewegungszug verzichten. Stattdessen gibt er **drei seiner Troststerne** ab, legt sie auf das Ablagefeld und stellt ein eigenes Pferd von der Koppel oder von einem beliebigen Spielfeld direkt in den eigenen Stall.
2. Wenn ein Spieler seinen Zug absolviert hat, darf er **einen Troststern** abgeben und ein eigenes Pferd zusätzlich ein Feld weiter bewegen.



Spielende

Sobald ein Spieler seine gesamten Pferde in seinen Stall getrieben hat, ist er der Gewinner des Spiels. Die anderen Spieler spielen so lange weiter, bis auch sie ihre Pferde in ihre Ställe getrieben haben. Sie belegen dann den zweiten, dritten und vierten Platz.



Erlebe die Welt von Wendy!
–Jede Woche neu–



© 2009 - Wendy Promotions Ltd. Lizenz durch Gorian Consumer Products
Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de
E-Mail: hotline@amigo-spiele.de
© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIX
Version 1.0

