

PONYHOF

Ravensburger Spiele®-Nr. 00 289 4

Nach einer Idee von Christian Raffener und Helmut Walch

Grafik: Gerhard Schmid

Würfelspiel für 2 - 4 Kinder von 6-12 Jahren



- Inhalt:
- 1 Spielplan
 - 4 Ponys mit ihren Reitern
 - 4 Aufstellfüße
 - 16 Hürdenteile
 - 16 Aufsteller für Hürden
 - 8 Hürdenstangen aus Holz
 - 1 Würfel



Der Aufbau dieses Turnierfeldes entspricht einem wirklichen Pony-Parcours. In unserem Spiel starten ausnahmsweise alle Reiter mit ihren Ponys gleichzeitig.

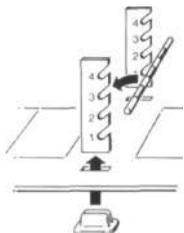
Gemeinsam galoppieren sie durch den Parcours. Jeder möchte gern der schnellste und somit glücklicher Gewinner des Turniers werden.

Also aufgesessen, gleich geht's los!

Ziel des Spiels

Bis zu vier Reiter und ihre Ponys nehmen an unserem Springturnier teil. Turniersieger ist, wer die 8 Hürden am schnellsten meistert und über die Ziellinie reitet.

Aufbau der Hürden



Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die grünen Aufstellfüße von unten durch die ausgestanzten Löcher des Spielplans gedrückt. Sie bleiben nach dem Spielen im Spielplan. Die 4 Ponys werden vorsichtig aus der Stanztafel herausgelöst und in die farblich passenden Aufstellfüße gesteckt. Die Reiterin mit dem roten Hemd erhält den roten Aufstellfuß. Der Reiter mit dem blauen Hemd den blauen u.s.w.

In jeden der grünen Aufstellfüße wird von oben ein Hürdenteil gesteckt (s. Abb.). Anschließend werden die Hürdenstangen aufgelegt. Zu Spielbeginn befinden sich alle Hürdenstangen auf „Stufe 3“. Dann nehmen alle Ponys gemeinsam am Startplatz Aufstellung. Der Startplatz ist das große Feld mit dem großen Pfeil vor den Startfähnchen in Nähe des Ententeichs.

Spielregel

Jeder Spieler sucht sich sein Pony aus. Es wird reihum gespielt. Der Spieler, der zuerst das Hufeisen würfelt, eröffnet das Springturnier. Er würfelt noch einmal und zieht sein Pony gemäß der gewürfelten Augenzahl in Pfeilrichtung vorwärts. Zeigt der Würfel beim zweiten Wurf auch das Hufeisen, dann schau bitte auf Seite 3 nach, dort wird das Hufeisensymbol genau erklärt.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

An den Kreuzungsstellen dürfen die Ponys **nicht** abbiegen. Sie müssen den gesamten Parcours durchlaufen. Es dürfen mehrere Ponys auf einem Feld stehen, ohne daß eines hinausgeworfen wird.

Erreicht ein Pony eine Hürde, muß der Spieler gewisse **Springregeln** beachten:



Hufeisen würfeln oder mindestens einen Punkt mehr als die Höhe der Hürdenstange

Der **Sprung über eine Hürde** gelingt nur dann, wenn der Spieler das Hufeisen würfelt (s. unten) oder mindestens einen Punkt **mehr** als die Höhe, auf der die Hürdenstange liegt. Wenn die gewürfelte Augenzahl zum Überspringen nicht ausreicht, reitet das Pony bis an die Hürde heran und die überzähligen Würfelpunkte verfallen. Ist der Spieler das nächste Mal an der Reihe, muß er hoch genug oder das Hufeisen würfeln. Gelingt ihm das nicht, versucht er sein Glück aufs neue, wenn er wieder an der Reihe ist. Beispiele zum Überspringen der Hürden s. S. 4 und 5.

Die Würfelrückseite zeigt, auf welche Höhe die Stange nach dem Sprung gelegt wird

Die Hürdenstange wird versetzt

Wer eine Hürde übersprungen hat, muß die Hürdenstange auf eine neue Höhe legen. Der Spieler merkt sich die Zahl, die er vor dem Sprung gewürfelt hat. Er dreht den Würfel um, schaut sich die Rückseite zu der eben gewürfelten Zahl an und versetzt die Stange auf die Höhe, die die Würfelrückseite anzeigt. Alle Möglichkeiten sind auf S. 6 gezeigt.



Die nächste Hürde wird übersprungen

Das Hufeisensymbol

Das Hufeisensymbol kann in drei verschiedenen Spielsituationen gewürfelt werden:

Die Ponys durchlaufen den Parcours und ein Spieler würfelt das Hufeisen:

Das Pony dieses Spielers darf die nächste Hürde überspringen, unabhängig davon, wie weit das Pony noch von ihr entfernt ist und in welcher Höhe sich die Stange befindet. Nach dem Sprung landet das Pony auf dem ersten Feld hinter der Hürde und der Spieler versetzt die Stange dieser Hürde auf „Stufe 2“.

**Beliebige Hürde beliebig
verstellen**

Das Hufeisensymbol erscheint durch Umdrehen des Würfels

Der Ponyreiter steht unmittelbar vor einer Hürde, deren Stange sich auf „Stufe 1“ befindet und würfelt eine 2. Er überspringt die Hürde und versetzt die Stange **irgendeiner Hürde beliebig**.

Stehen bleiben

Das Hufeisensymbol wird im Zieleinlauf gewürfelt:

Wird das Hufeisensymbol im Zieleinlauf gewürfelt, dort, wo es keine Hürde mehr zum Überspringen gibt, so muß der Reiter stehen bleiben und kann erst in der nächsten Runde erneut sein Glück versuchen.

Ende des Spiels

Wer die 8 Hürden am schnellsten überspringen kann und das Zielfeld zuerst erreicht, ist der beste Reiter dieses Turniers. Das Ziel muß nicht mit genauer Punktzahl erreicht werden, überschüssige Würfelpunkte verfallen!

Bevor es zur Siegerehrung geht... ihr wißt ja, Ponys mögen Zuckerstückchen sehr gern und eine Belohnung haben eure Ponys wohl alle miteinander verdient.

Beispiele für das Überspringen der Hürden

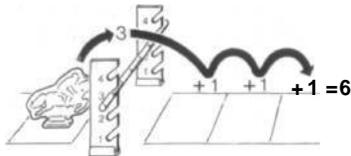
Fall A:

Ein Spieler befindet sich auf dem **letzten Feld vor einer Hürde**.

Beispiele: Die Hürdenstange befindet sich auf „Stufe 3“. Würfelt der Spieler eine 3 und weniger, bleibt er vor der Hürde stehen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Zeigt der Würfel mehr oder das Hufeisen darf das Pony die Hürde überspringen.



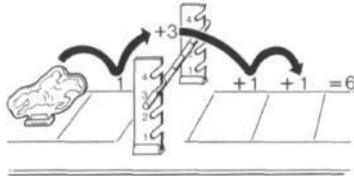
**Pony steht direkt vor der
Hürde**



Nehmen wir einmal an, er hat die 4 gewürfelt, dann zählt er wie folgt: 3 Punkte für die Höhe der Hürde, plus 1 Punkt für das erste Feld dahinter, das macht zusammen 4 Würfelpunkte.

Würfelt der Spieler eine 6, zählt er: 3 Punkte für die Höhe der Hürde, bleiben noch 3 Punkte übrig, d.h. er darf nach dem Sprung noch 3 Felder weit ziehen.

Pony steht einige Felder vor der Hürde

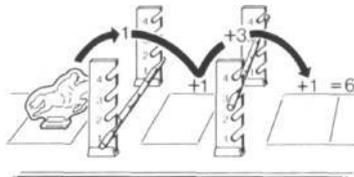


Fall B:

Um eine Hürde überspringen zu können, muß man **nicht** unbedingt direkt vor ihr stehen.

Beispiel: Pony steht zwei Felder vor einer Hürde. Die Hürde befindet sich auf „Stufe 3“. Würfelt der Spieler das Hufeisen oder die 6, kann er sie überspringen. Bei einer 6 zählt er 1 Punkt = 1 Feld bis zur Hürde, plus 3 Punkte für die Höhe der Hürde, plus 2 Punkte = 2 Felder bis zum 2. Feld hinter der Hürde. Das macht zusammen 6 Würfelpunkte.

Pony überspringt 2 Hürden auf einmal



Fall C:

Ein Pony kann, mit entsprechend hoher Würfelzahl, auch 2 Hürden auf einmal überspringen.

Zum Beispiel die beiden letzten Hürden vor dem Ziel: Das Pony steht direkt vor den zwei Hürden. Die erste Hürde steht auf „Stufe 1“, die zweite auf „Stufe 3“. Würfelt der Spieler eine 6, so kann er beide Hürden in einem Satz überspringen. Er zählt: 1 Punkt für die Höhe der ersten Hürde, plus 1 Punkt für das Feld zwischen den beiden Hürden, plus 3 Punkte für die Höhe der zweiten Hürde, plus 1 Punkt für das erste Feld dahinter. Das macht zusammen 6 Würfelpunkte.

Das Versetzen der Hürdenstangen

Alle Möglichkeiten auf einen Blick:



Mit einer 6 eine Hürde überspringen: Würfel umdrehen, die Rückseite zeigt die 1, d.h. bei der übersprungenen Hürde wird die Stange auf „Stufe 1“ versetzt.



Mit dem Hufeisen (s. Hufeisensymbol) eine Hürde überspringen: Die Würfelrückseite zeigt die 2, d.h. die übersprungenen Stange wird auf „Stufe 2“ versetzt.



Mit einer 4 eine Hürde überspringen: Die Würfelrückseite zeigt die 3, d.h. die übersprungenen Stange wird auf „Stufe 3“ versetzt.



Mit einer gewürfelten 3 eine Hürde überspringen: Würfel umdrehen, er zeigt die 4, d.h. die übersprungenen Stange wird auf „Stufe 4“ versetzt.



Mit einer gewürfelten 2 eine Hürde auf „Stufe 1“ überspringen: Würfel umdrehen: Er zeigt das Hufeisensymbol, d.h. in diesem Fall bedeutet das Hufeisensymbol, daß eine **beliebige Hürde** des Parcours in der **Höhe beliebig** verstellt werden darf.

2 Hürden überspringen - beide Stangen werden in gleiche Höhe verstellt

Gelingt es einem Pony, 2 Hürden (z.B. die beiden letzten Hürden vor dem Ziel) auf **einmal** zu überspringen, dann werden beide Stangen auf gleiche Höhenstufe gelegt. Bei dem Beispiel Fall C auf S. 5, werden beide Hürdenstangen nach dem Sprung auf „Stufe 1“ gelegt, weil die 1 der 6 auf dem Würfel gegenüberliegt.

**Hürdenstange wird nicht
verstellt, wenn die Zahl
auf der Würfelrückseite
= Höhe der Hürde ist**

Befindet sich die übersprungene Hürde bereits auf der Stufe, in die sie verstellt werden soll, so bleibt die Hürdenstange unverändert.
Beispiel: Der Spieler hat eine 4 gewürfelt und überspringt eine Hürde in Höhe „Stufe 3“, dann zeigt die Würfelrückseite die 3. Die Hürdenstange bleibt auf „Stufe 3“.

Hier noch einige Informationen für alle Kinder, die mehr über ein Sprintturnier wissen wollen:

Bei einem Springturnier kommt es nicht darauf an, am höchsten zu springen, sondern den Parcours ohne Fehlerpunkte zu beenden. Wenn mehrere Reiter ohne Fehlerpunkte bleiben, gibt es ein Stechen. Das ist ein zweiter Durchgang, meist über einen verkürzten Parcours, mit höheren Hindernissen. Manchmal springt man dabei „gegen die Zeit“, d.h. von zwei Reitern mit gleicher Fehlerzahl gewinnt der Schnellere. Ein Parcours für junge Reiter hat mindestens 7 Hindernisse, darunter eine Kombination. Sie besteht aus zwei oder drei Hindernissen, die so dicht beieinanderstehen, daß das Pony dazwischen nur jeweils einen oder zwei Schritte machen kann.

Der Parcours wird so aufgebaut, daß Pony und Reiter daran ihre Fähigkeiten zeigen können. Meist wird so bewertet: „Reißen“, d.h. der Reiter hat mit seinem Pony die Hürde berührt, so daß eine Stange fällt, gibt 4 Fehlerpunkte, das erste Verweigern 3, das zweite 6, beim dritten scheidet man aus. Ein Sturz bringt 8 Fehlerpunkte.

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg



Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH

Von Ravensburger* gibt es: Spiele, Kinder- und Jugendbücher, Puzzles, Hobby- und Malprogramme, Sachbücher und Videoprogramme.

