

## Hubertusjagd (Pferderennen)

An diesem Spiel können sich bis zu 5 Personen beteiligen. Die Spieler wählen je 1 Figur und setzen sie auf den Start, a, b, c, d, e. Bei Beginn des Spiels hat jedes Pferd einen Einsatz zu leisten; von diesem Einsatz werden die Preise bezahlt.

Dem Spiel liegt folgender Gedanke zugrunde: Jeder Spieler hat einen Wurf; wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt das Spiel und setzt sein Pferd um soviel Felder nach vorwärts als er Augen gewürfelt hat. Die mit 1, 2, 3, 4, 5 und 6 nummerierten Hindernisse zählen *als* Felder. Die Spieler würfeln reihum nacheinander.

Nr. 1: Kommt ein Pferd auf Nr. 1, so darf es erst weiterziehen, wenn der Spieler eine 6 gewürfelt hat.

Nr. 2: Das Pferd springt schräg über das Hindernis, wird einmal beim Würfeln übergangen.

Nr. 3: Der Spieler muß solange warten, *bis* alle Pferde diese Nummer übersprungen haben.

Nr. 4: Das Pferd fällt in den Wassergraben und scheidet aus.

Nr. 5: Das Pferd ist gestürzt, der Reiter wieder aufgesessen, fängt von vorne an.

Nr. 6: Das Pferd weigert sich, das Hindernis zu nehmen; Spieler muß 10 Felder zurück.

Wer zuerst am Ziel ankommt oder darüber hinauswürfelt, ist Sieger und erhält den 1. Preis, das ist die Hälfte des Einsatzes; der 2. Preis erhält ein Drittel desselben und der 3. Preis den Rest.