

Pferdeäppel

A. Randolph

Ein lustiges Rösselsprungspiel für groß und klein

Ausstattung des Spiels

- 2 Spielfiguren — ein braunes und ein weißes Pferd
- 28 braune „Pferdeäppel“
- 12 goldene „Pferdeäppel“
- 1 Spielbrett

Inhaltsverzeichnis

1. Kurzbeschreibung
2. Ziel des Spiels
3. Spielvorbereitung
4. Spielverlauf
5. Ende des Spiels

1. Kurzbeschreibung

„Pferdeäppel“ ist ein Taktikspiel für 2 Personen, spannend, lustig und vor allem: schnell zu erlernen!

Jeder Spieler entscheidet sich für ein Pferd.

Braun versucht, Weiß zu fangen bzw. bewegungsunfähig zu machen — Weiß versucht, sich nicht in die Enge treiben zu lassen.

Gesetzt wird auf einem Spielbrett; die Pferde bewegen sich wie die Springer beim Schach: 2 Felder geradeaus, 1 Feld zur Seite. Und dabei läßt jedes Pferd „etwas fallen“ — einen „Pferdeäppel“, und zwar auf jedem Feld, auf dem ein Zug beendet wird. Der Spieler steckt einen braunen Pferdeäppel durch die Öffnung seiner Spielfigur. So „belegte“ Felder dürfen während des weiteren Spielverlaufs nicht mehr betreten werden. Der Aktionsraum wird also immer enger!

Braun gewinnt, wenn es ihm gelingt, Weiß zu fangen, bevor alle braunen Pferdeäppel im Spiel sind. Jeder noch nicht benutzte braune Pferdeäppel zählt dann als 1 Gewinnpunkt für Braun.

Weiß gewinnt, sobald ein Pferd (Braun oder Weiß) einen goldenen Pferdeäppel fallen läßt. Es wird trotzdem weitergespielt bis Braun Weiß fängt.

Jeder ins Spiel gebrachte goldene Pferdeäppel zählt als 1 Gewinnpunkt für Weiß.

Es bietet sich an, das Spiel in mehreren Runden zu spielen. Nach jedem Durchgang werden die Gewinnpunkte notiert. Nach Ablauf einer bestimmten Zeit oder einer festgelegten Anzahl von Runden gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

2. Ziel des Spiels

Das braune Pferd versucht, mit möglichst wenig Spielzügen das weiße Pferd zu fangen bzw. bewegungsunfähig zu machen. Das weiße Pferd versucht, sich nicht in die Enge treiben zu lassen.

3. Spielvorbereitung

Gespielt wird auf einem Spielbrett. Die Spieler sitzen sich gegenüber. Es wird ausgelost, wer das braune und wer das weiße Pferd setzt. Jeder plaziert sein Pferd auf dem von ihm aus gesehen rechten äußeren Eck-Quadrat des Brettes — die Figuren stehen sich also diagonal gegenüber.

Die braunen und goldenen Pferdeäppel werden neben das Spielbrett gelegt. Jeder Spieler zieht aus diesem Vorrat. Zunächst läßt jeder einen braunen Pferdeäppel durch die Öffnung seiner Figur auf das Spielbrett fallen.

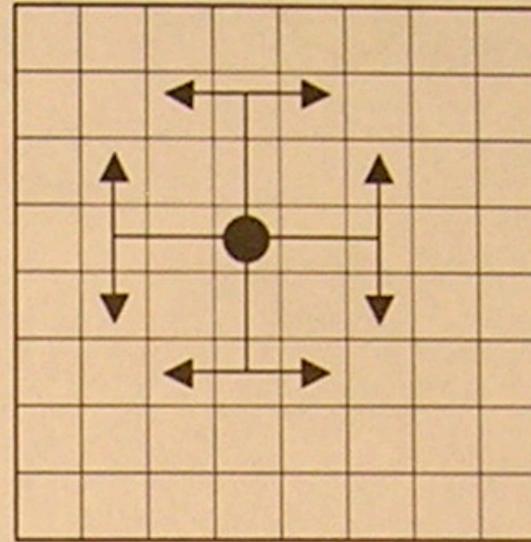
Dann geht's los. Weiß beginnt.

4. Spielverlauf

Das Ziehen der Figuren

Die Pferde werden abwechselnd im Springerzug gesetzt: 2 Felder geradeaus, 1 Feld zur Seite (Abb.). Nach jedem beendeten Zug nimmt der Spieler einen braunen Pferdeäppel aus dem Vorrat und steckt ihn in die Öffnung seiner Spielfigur. Er darf (muß jedoch nicht) zusätzlich einen zweiten braunen Pferdeäppel

auf ein beliebiges freies Feld legen. Ausgenommen ist allerdings ein Feld, das für das weiße Pferd die letzte Fluchtmöglichkeit bedeutet.



Der Ablauf

Braun muß versuchen, Weiß so schnell wie möglich zu fangen bzw. bewegungsunfähig zu machen — und zwar **bevor** alle braunen Pferdeäppel verbraucht sind. Gelingt ihm dies, gewinnt er das Spiel. Alle restlichen braunen Pferdeäppel, die noch nicht benutzt wurden, zählen für ihn als Gewinnpunkte (1 Pferdeäppel = 1 Gewinnpunkt).

Sobald jedoch goldene Pferdeäppel ins Spiel geworfen werden, gewinnt Weiß.

Das Spiel ist dann jedoch noch nicht beendet. Braun versucht weiterhin, Weiß zu fangen — mit möglichst wenigen Spielzügen — denn jeder goldene Pferdeäppel, der auf dem Spielbrett liegt, zählt als 1 Gewinnpunkt für Weiß.

Kann Weiß nach Einsatz aller goldenen Pferdeäppel immer noch ziehen, erhält er 24 Gewinnpunkte. Wird Braun im Laufe des Spiels blockiert und ist zugunfähig, gewinnt ebenfalls Weiß und erhält 24 Gewinnpunkte.

5. Ende des Spiels

Braun gewinnt

— sobald es ihm gelingt, Weiß zu fangen bzw. bewegungsunfähig zu machen, **bevor** alle braunen Pferdeäppel verbraucht sind. Weiß hat bereits verloren, wenn nur noch die Möglichkeit besteht, auf ein von Braun bedrohtes Feld zu ziehen.

Braun erhält:

1 Gewinnpunkt für jeden noch nicht benutzten braunen Pferdeäppel.

Weiß gewinnt

— sobald ein Spieler den ersten goldenen Pferdeäppel ins Spiel bringt. Die Runde geht jedoch weiter, bis Braun Weiß fängt.

Weiß erhält:

1 Gewinnpunkt für jeden goldenen Pferdeäppel, der ins Spiel gebracht wurde.

— Kann Weiß nach Einsatz aller goldenen Pferdeäppel immer noch ziehen, erhält er 24 Gewinnpunkte.

— Wird Braun im Laufe des Spiels blockiert und zugunfähig, gewinnt ebenfalls Weiß.

Weiß erhält in diesem Fall 24 Gewinnpunkte.

Unentschieden

— Das Spiel endet unentschieden, sobald Weiß gefangen wird, wenn alle braunen Pferdeäppel eingesetzt sind, aber noch kein goldener ins Spiel gebracht wurde.

Tip:

Es bietet sich an, das Spiel in mehreren Runden zu spielen. Nach jedem Durchgang werden die Gewinnpunkte notiert. Nach Ablauf einer bestimmten Zeit oder einer festgelegten Anzahl von Runden gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.