

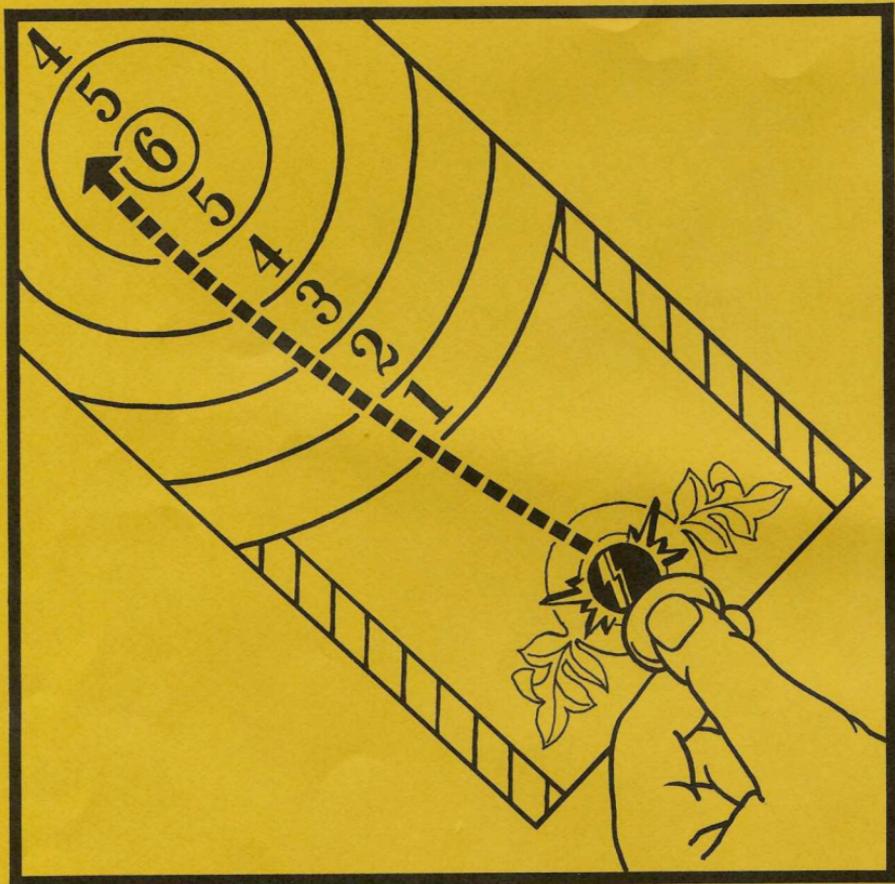
Pelikan-Kinderspiel  
**Der kleine Ritter**

72C031

Serie P/12

604 S 326

***Pelikan*** 



Der kleine Chip wird auf den grünen Startpunkt gelegt und mit dem großen Chip auf die Zielscheibe geschnippt. Bleibt er auf der Linie zwischen zwei Zahlen liegen, so zählt die höhere Zahl als getroffen.

## Der kleine Ritter

für 2–4 Spieler

So wird gespielt:

Vorbereitung:

Jeder Spieler wählt drei Spielfiguren sowie einen großen und einen kleinen Spiel-Chip einer Farbe.

Der große Spielplan (er zeigt den Weg zur Ritterburg) wird in die Mitte gelegt. Die Spieler stellen zwei ihrer Figuren auf die Ritterbilder ihrer Farbe und eine Figur an den Start (Pfeil).

Spielverlauf:

Jeder Spieler versucht, seine drei Ritter möglichst schnell in die Burg zu bringen. Um den ersten Zug wird gelost. Danach geht es reihum weiter. Der Spieler nimmt sich den kleinen Zielplan mit der Zielscheibe. Der kleine Chip wird auf den grünen Abschußpunkt gelegt und mit dem großen Chip auf die Zielscheibe geschnippst (siehe Abbildung). Die Spielfigur wird die entsprechende Anzahl von Feldern vorgerückt. Hat ein Spieler mehrere Figuren auf dem Weg zur Burg, so steht

es ihm frei, welche Figur er vorrückt. Trifft eine Figur auf ein Feld mit grünem Punkt, so darf der Spieler sofort noch einmal schnippsen und eine Figur vorrücken. Für jede „6“ darf der Spieler eine weitere Figur an den Start bringen. Bleibt der Chip auf der Linie zwischen zwei Zahlen liegen, so zählt die höhere Zahl als getroffen. Springt der Chips auf keine der Zahlen von 1–6, so darf keine Figur vorgerückt werden. Wird die „6“ getroffen, so darf der Spieler sofort nochmals schnippsen.

Auf jedem Feld dürfen mehrere Figuren stehen. Gegnerische Spielfiguren werden nicht geschlagen.

Wer zuerst seine drei Ritter in die Burg gebracht hat, ist Sieger.