

# Pferde-Wettrenn-Spiel

An diesem Spiel können sich bis zu 6 Personen direkt und beliebig viele indirekt beteiligen.

Die direkten Spieler wählen je ein Pferd und setzen es auf den Start; die indirekten Spieler können sich durch Wetten auf einzelne Pferde beteiligen. Bei Beginn des Spieles hat jedes Pferd einen Einsatz zu leisten; von diesem Einsatz und den während des Spieles einkassierten Strafen werden die Preise bezahlt.

Dem Spiel liegt folgender Gedanke zu Grunde: 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. Hierauf würfelt der nächste Spieler usw.

Nr. 8 Kommt ein Pferd auf Nr. 8, so darf dasselbe erst dann weiterziehen, wenn der Spieler eine 6 gewürfelt hat.

Nr. 15 Das Pferd verweigert das Hindernis und muß wieder auf den Ausgangspunkt zurück, für unerlaubtes Absteigen 1 Marke Strafe in die Kasse.

Nr. 22 Das Pferd springt zu schräg über das Hindernis, wird einmal beim Würfeln übersprungen.

Nr. 31 Das Pferd fällt in den Wassergraben und scheidet aus.

Nr. 40 Die Hürde wurde sehr schneidig genommen, der Spieler darf nochmals würfeln.

Nr. 47 Das Pferd ist gestürzt, der Reiter jedoch wieder aufgesessen, fängt von vorne an.

Nr. 54 Der Spieler muß solange warten, bis alle Pferde diese Nummer übersprungen haben.

Nr. 60 Ziel.

Wer zuerst am Ziele ankommt, 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.