Dit wordt een wilde rit naar de finish. Om je te verplaatsen, kun je kiezen tussen galopperen en draven! Als je voor draven kiest, gebruik dan de blauwe dobbelstenen. Hiermee verplaats je je langzamer, maar krijg je wel meer energie. Als je voor galopperen kiest, gebruik dan de rode dobbelstenen. Hiermee verplaats je je sneller, maar het kost je wel meer energie.

Doel van het spel: Als eerste de finish halen.

Voorbereiding van het spel

Plaats het speelbord in het midden tussen de spelers. Hussel alle 'energie'-fiches door elkaar en plaats ze, met de wortel naar boven, naast het speelbord om een voorraad te vormen. Elke speler pakt 2 'energie'-fiches en legt deze voor zich neer, met de wortel naar boven (zonder naar de andere kant te kijken). Plaats de 4 dobbelstenen naast het speelbord. Elke speler kiest een paardenfiche en de bijbehorende pion en plaatst de pion op het beginvakje in de gekozen kleur.



Spelverloop

Bij elke beurt beslissen de spelers of ze met de blauwe dobbelstenen (om te draven) of met de rode dobbelstenen (om te galopperen) willen spelen. In beide gevallen wordt er met de twee dobbelstenen van de gekozen kleur gegooid: de ene geeft de verplaatsing aan, de andere de effecten van de beurt.

De jongste speler begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld. Hij kiest de kleur van de dobbelstenen die hij wil gebruiken en gooit met de twee dobbelstenen in die kleur.
De effecten en de verplaatsing die op de dobbelstenen worden aangegeven, worden in de onderstaande volgorde uitgevoerd:
1/ de verplaatsingsdobbelsteen
2/ de 'effect'-dobbelsteen.

- Meerdere paarden kunnen op hetzelfde vakje staan.
- De 'waterplas'-vakjes op het parcours hebben geen symbolen: de paarden kunnen ze gewoon negeren en verdergaan.
- Als er geen 'energie'-fiches meer in de voorraad zitten, moeten de weggelegde fiches worden omgedraaid met de 'wortel' naar boven, en door elkaar worden gehusseld om opnieuw als voorraad te worden gebruikt.
- Bijzonder geval: Als er geen fiches meer in de voorraad zitten en er ook geen weggelegde fiches meer zijn, krijgt de speler die een fiche had moeten winnen, niets.

Blauwe dobbelstenen: gecontroleerde snelheid

De verplaatsingsdobbelsteen duidt het volgende vakje aan waarop de speler moet gaan staan.

De speler verplaatst zich naar het volgende vakje, in de rijrichting, waarop een laars, een lintje of een rijhelm staat.







De 'effect'-dobbelsteen geeft het aantal 'energie'-fiches aan die de speler heeft gewonnen.

De speler pakt 1, 2 of 3 'energie'-fiches uit de voorraad en legt ze voor zich neer, met de wortel naar boven, zonder naar de andere kant te kijken.



Rode dobbelstenen: volle kracht vooruit



De verplaatsingsdobbelsteen duidt het volgende vakje aan waarop de speler moet gaan staan.



De speler verplaatst zich naar het tweede vakje, in de rijrichting, waarop een laars, een lintje of een rijhelm staat.

Voorbeeld:





De 'effect'-dobbelsteen geeft het aantal 'energie'-fiches aan dat de speler nodig heeft om zich tijdens deze beurt te verplaatsen of verplicht de speler om over een hindernis te springen.



De speler doet 1 of 2 van zijn 'energie'-fiches weg in de voorraad om verder te kunnen gaan.
NB: Als de speler niet genoeg 'energie'-fiches heeft, kan hij zich tijdens deze beurt niet verplaatsen. Hij blijft op zijn vakje staan en hoeft geen 'energie'-fiches weg te doen.



De speler moet over een hindernis springen om zich te verplaatsen. Hij moet een bepaald aantal 'energie'-fiches uit zijn eigen voorraad inzetten (minimaal 1) en die dan allemaal omdraaien.



Als er één of meer plaatjes van een 'galopperend paard' te zien zijn, is de sprong gelukt (de pion blijft op het vakje staan dat werd aangegeven op de eerder gegooide verplaatsingsdobbelsteen). De speler doet alle gebruikte 'energie'-fiches weg.



Als er alleen maar plaatjes van een 'slapend paard' te zien zijn, is de sprong mislukt. De speler doet alle gebruikte 'energie'-fiches weg en **gaat** met zijn pion **achteruit** naar het dichtstbijzijnde 'waterplas'-vakje.





Als de speler geen 'energie'-fiches meer kan inzetten, kan zijn paard niet verder en blijft het op het huidige vakje staan.

Blanco zijde, geen beperking. Verplaats je paard.

Dan is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Zodra een speler over de finish gaat, maken de andere spelers de spelronde af, zodat iedereen even vaak aan de beurt is geweest.
De speler wiens paard het verst op de renbaan staat, wint het spel.
Bij gelijkspel wint de speler die de meeste 'energie'-fiches voor zich heeft liggen.

Een spel van Amaya Louis, Thierry Saeys en Erwan Morin.