

# De grote paardenren

Een klassiek bordspel voor 2 tot 4 spelers vanaf 6 jaar.

## Inhoud:

- 4x houten pionnen
- 1x dobbelsteen
- 1x spelbord
- spelhandleiding

## Doel van het spel:

Wie als eerste met zijn of haar pion op het doelveld aankomt, wint het spel, en is de winnaar van de grote paardenren.

## Spelverloop:

Het spelbord wordt goed bereikbaar voor aller spelers in het midden van de tafel gelegd. Bij het begin van het spel kiest iedere speler een pion, en plaatst hem op het startveld. Iedereen gooit één keer om de beurt. Wie het hoogste cijfer gooit, begint de ren en plaatst zijn of haar pion zoveel velden vooruit als er ogen geworpen werden. Vervolgens is de volgende speler in uurwerkwijzerzin aan de beurt: hij of zij gooit, en verplaatst de pion met het geworpen aantal ogen.

Op het spelbord zijn er enkele speciale velden. Indien een pion op een dergelijk veld komt, dan geldt het volgende:

### Veld 10:

Het paard van de ruiter vertrouwt de hindernis niet.

De speler moet drie velden achteruit, en het opnieuw proberen in de volgende ronde.

### Veld 20:

Het paard van de ruiter maakt een supersprong. De speler mag als beloning drie velden vooruit zetten.

### Veld 30:

Het paard van de ruiter valt in de sloot. De speler mag als troost nogmaals gooien.

### Veld 40:

Het paard is gevallen, maar de ruiter is terug opgestegen. De speler moet één beurt overslaan.

### Veld 50:

De ruiter is bijzonder gemotiveerd, en zet de eindspurt in. De speler mag 5 velden vooruit zetten.

### Het doelveld!

De speler, die als eerste op dit veld komt, wint de grote paardenren. Voor het bereiken van het spelveld moet het aantal ogen van de worp niet exact zijn. De overtollige gegooide ogen vervallen.

# Das große Pferderennen

## LA GRANDE COURSE DE CHEVAUX DE GROTE PAARDENREN



# Das große Pferderennen

Ein klassisches Brettspiel  
für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren

## Inhalt:

- 4 Spielfiguren aus Holz
- 1 Würfel
- 1 Spielbrett
- 1 Spielanleitung

## Ziel des Spiels:

Wer als erstes mit seiner Spielfigur auf dem Zielfeld ankommt, gewinnt das Spiel und ist Sieger des großen Pferderennens.

## Spielablauf:

Der Spielplan wird für alle Spieler gut erreichbar in die Mitte des Tisches gelegt. Zu Beginn des Spieles wählt jeder Spieler eine Spielfigur und setzt sie auf das Startfeld. Reihum wird einmal gewürfelt. Wer die höchste Zahl wirft, beginnt das Rennen und setzt seine Spielfigur um so viele Felder vorwärts, wie er Augen gewürfelt hat. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe, darf würfeln und die eigene Spielfigur entsprechend vorziehen.

Auf dem Spielfeld gibt es noch einige Sonderfelder. Landet eine Figur auf einem solchen Feld gilt folgendes:

**Feld 10:**  
Das Pferd des Reiters traut sich nicht über das Hindernis.  
Der Spieler muss drei Felder zurück und es in der nächsten Runde erneut versuchen.

**Feld 20:**  
Das Pferd des Reiters macht einen super Sprung. Der Spieler darf als Belohnung drei Felder vorziehen.

**Feld 30:**  
Das Pferd des Reiters fällt in den Wassergraben. Der Spieler darf als Trostpflaster noch einmal würfeln.

**Feld 40:**  
Das Pferd ist gestürzt, der Reiter jedoch wieder aufgesessen. Der Spieler muss eine Runde aussetzen.

**Feld 50:**  
Der Reiter ist hoch motiviert und legt einen Endspurt ein. Der Spieler darf 5 Felder vorziehen.

**Das Zielfeld!**  
Der Spieler, der zuerst auf diesem Feld landet, gewinnt das große Pferderennen. Für das Erreichen des Spielfelds muss die Augenzahl des Wurfes nicht exakt sein. Überzählige Würfelpunkte verfallen.

# La grande course de chevaux

Jeu de société classique pour  
2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

## Contenu:

- 4 pions en bois
- 1 dé
- 1 planche de jeu
- 1 règle du jeu

## But du jeu:

Qui amène son pion en premier sur la ligne d'arrivée gagne le jeu et remporte la grande course de chevaux.

## Dérèglement du jeu:

Mettez la planche bien au milieu de la table, de manière à ce qu'elle soit bien accessible à chacun des joueurs. Au début du jeu, chaque joueur choisit un pion qu'il place sur la case de départ. Chacun lance les dés à tour de rôle. Celui qui a le nombre de points le plus élevé sur son dé commence la course et fait avancer son cheval d'autant de cases que son dé lancé a de points. Puis c'est au tour du joueur suivant – dans l'ordre des aiguilles d'une montre – de lancer son dé et de faire avancer son cheval en conséquence.

Le parcours comprend cependant certaines cases spéciales. Si un pion arrive sur une telle case, procéder de la manière suivante:

### Case 10:

le cheval du jockey n'ose pas surmonter l'obstacle.  
Le joueur doit reculer de trois cases et refaire un essai au tour suivant.

### Case 20:

le cheval du jockey fait un super saut. En récompense, le joueur doit avancer de trois cases.

### Case 30:

le cheval du jockey tombe dans le fossé. Pour se consoler, le joueur a le droit de relancer une fois son dé.

### Case 40:

le cheval a fait une chute, mais le jockey est remonté à cheval. Le joueur doit passer une fois son tour.

### Case 50:

le jockey est pleinement motivé et fait un sprint du tonnerre ! Le joueur a le droit d'avancer de 5 cases.

## La case d'arrivée !

Le joueur arrivant le premier sur cette case remporte la grande course de chevaux. Pour atteindre la ligne d'arrivée, il n'est pas nécessaire d'avoir un nombre de points exacts sur le dé. Si le joueur a plus de points qu'il n'y a de cases pour atteindre la ligne d'arrivée, les points en trop ne comptent pas.

