

# HÜRDENLAUF

**Wer ist Sieger?  
Welche Mannschaft gewinnt?**

- Für 2 bis 6 Spieler ab 5 Jahre! -

## **SPIELANLEITUNG**

„Hürdenlauf“ - Ein bemerkenswertes Spiel mit erhöhten Siegeschancen.

Neben der Einzelwertung wird auch die Mannschaftswertung möglich.

- Also, aufgepaßt und durchgehalten!

### **1. Vorbereitung des Spiels**

Vor Beginn des Spieles sind die Karten, die auf 4 Tableaus aufgedruckt wurden, voneinander zu trennen.

Die Karten werden gründlich gemischt und zu einem verdeckten Kartenstapel aufeinander gelegt.

Unter den Spielern werden die Laufbahnen gleichmäßig aufgeteilt und mit den dazugehörigen Figuren besetzt (rechteckige Farbfelder).

### **2. Aufgabe des Spiels**

Durch Ausspielen der Karten werden die Figuren ins Ziel gebracht.

Die rechteckigen Farbfelder der Rennbahn stellen den Start zum Spielbeginn und das Ziel am Ende des Laufes dar.

### **3. Das Spiel**

Alle Figuren stehen am Start.

Jeder Spieler erhält 3 Karten.

Im Verlauf des Spieles wird abwechselnd pro Spieler je eine Karte gezogen.

Der Spieler hat dann die Auswahl, die günstigste der vier vor ihm liegenden Karten auszuspielen und abzulegen. Entsprechend der Farbe und Anzahl der Punkte werden die Figuren gesetzt.

Das Hindernis wird beim Überspringen als ein Punkt gewertet, darf aber nicht besetzt werden. Es kann deshalb nur eine Karte mit zwei oder drei Punkten zum Überspringen der Hürden benutzt werden. Sind alle Karten abgelegt, wird abermals gemischt und das Spiel fortgesetzt.

### **4. Ende des Spiels**

Nach Ankunft im Ziel - Einzelwertung - werden die Figuren in Reihenfolge auf die Außenfelder mit den Platznummern 1 bis 12 gestellt.

Bei Mannschaftswertung werden am Ende die Platznummern addiert. Sieger dabei ist, wer die niedrigste Punktzahl hat.

Wir beglückwünschen den Sieger!

Viel Spaß und Freude am Spiel!



**VEB PLASTICART Annaberg-Buchholz**  
Werk 4 Karl-Marx-Stadt  
Lutherstraße 56, Karl-Marx-Stadt, 9022

---

# MIX 2

---

## TAUZIEHEN

Am Spiel nehmen 4 Spieler teil. Sie bilden 2 Mannschaften. Jeder Spieler verfügt über 6 Bahnen, auf deren Ausgangsfelder die Figuren vor Spielbeginn aufgestellt werden. Es kann aber auch zu zweit oder zu dritt gespielt werden. In diesen Fällen übernimmt einer bzw. alle beide 12 (2 x 6) Bahnen.

- Ziel ist es, den Gegner über die Mittellinie zu ziehen. Um das Spiel zu gewinnen, ist das 12mal erforderlich.
- Mit der gewürfelten Augenzahl wird die Spielfigur des Gegners auf der entsprechenden Bahn vorgezogen (zum Beispiel mit der gewürfelten 5 eine der beiden Figuren der Bahn Nummer 5).
- Haben beide Figuren der gleichen Bahn ihren Ausgangspunkt verlassen und es wird „ihre“ Nummer gewürfelt, kann auch eine andere Figur gezogen werden, sofern diese ebenfalls ihren Startplatz verlassen hat. Weiterhin ist es möglich, statt den Gegner vorzuziehen, eine eigene Figur zurückzuführen und damit wieder in Sicherheit zu bringen. Aber nur, wenn die Startplätze der entsprechenden Bahnen beim Gegner verlassen sind.
- Zieht eine Mannschaft fehlerhaft, muß sie die gewürfelten Punkte an den Gegner abgeben.
- Überschreitet eine Figur die Mittellinie, wird sie vom Spielfeld genommen und das Tauziehen geht mit den übrigen weiter.
- Jeder Teilnehmer darf mit allen Figuren spielen, also sowohl mit denen seiner beiden Gegner als auch mit denen seines Mannschaftskameraden.