

playmobil

Ritter-Rennen

Ein spannendes Würfeln für 2 bis 6 Kinder ab 6 Jahren.
Von Thorsten Gimmler.

Wer rettet die Prinzessin? Spielidee und Spielziel

Ein böser, mächtiger Ritter ist in die Burg eingedrungen und hat die Prinzessin gefangen genommen. Nun versuchen die tapfersten Ritter des ganzen Landes, möglichst schnell über den breiten Burggraben zu gelangen, um die arme Prinzessin zu befreien. Doch dafür brauchen sie Glück und viele Brücken-Teile. Wer von euch wird wohl der Erste sein und der Prinzessin zu Hilfe eilen?

Das Hab und Gut der Ritter: Das Spielmaterial

1 Spielplan, 1 PLAYMOBIL-Figur Ritter, 6 Holzscheiben, 1 Klebefolie mit farbigen Ritterbildern, 48 Brücken-Kärtchen, 1 Sonderwürfel, 1 Spielanleitung

Auf dem Weg zur Burg: Die Spielvorbereitung

Vor der ersten Partie müsst ihr die Ritterbilder einzeln auf die Holzscheiben kleben.

Zu Beginn des Spiels legt ihr den Spielplan in die Tischmitte. Anschließend sucht sich jeder von euch einen der hölzernen Ritter aus und legt ihn auf das Startfeld der entsprechenden Farbe. Dann stellt ihr den großen PLAYMOBIL-Ritter als Wache vor die Burg. Die Brücken-Kärtchen und den Würfel legt ihr neben dem Spielplan bereit.

Stürmt die Burg! Der Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler hat für seinen Ritter eine eigene Strecke, die vom Startfeld über den Burggraben direkt zur Burg und zum großen Ritter führt. Wenn du an der Reihe bist, würfelst du einmal.

Bei einer 1 bis 3 kannst du nun entsprechend viele Brücken-Kärtchen auf deine Strecke legen oder diese Anzahl an Feldern über bereits vor dir liegende Brücken-Teile vorwärts ziehen. Dabei kannst du deinen Ritter immer nur auf Felder ziehen, auf denen schon ein Brücken-Kärtchen liegt. Die Würfelpunkte darfst du nicht auf die beiden Aktionsmöglichkeiten aufteilen: Du legst entweder nur Brücken-Kärtchen oder ziehst nur deinen Ritter vorwärts. Du kannst auch Würfelpunkte verfallen lassen. Wenn du zum Beispiel eine 3 würfelst, dein Ritter aber nur zwei Brücken-Teile vor sich liegen hat, ziehst du ihn zwei Felder vorwärts und lässt den übrigen Punkt verfallen. Dasselbe gilt, wenn du beispielsweise eine 2 würfelst, aber nur noch ein Brücken-Kärtchen auf deine Strecke legen musst.

Wenn du das Symbol „Hand“ würfelst, darfst du aus der Strecke eines Mitspielers ein beliebiges Brücken-Teil stehlen und in deine eigene Strecke einbauen. Sind alle Felder deiner Strecke schon belegt, kommt das Brücken-Kärtchen wieder zum Vorrat zurück. Natürlich darfst du keine Brücken-Kärtchen wegnehmen, auf denen gerade ein Ritter steht – Ritter können nämlich nicht schwimmen!

Falls du eine Hand würfelst, aber kein freies Brücken-Kärtchen auf den Strecken deiner Mitspieler liegt, darfst du noch einmal würfeln. Wenn ein Mitspieler einen Brücken-Teil aus der Mitte deiner Strecke stiehlt, entsteht dort eine Lücke. Dein Ritter kann nicht über diese Lücke springen. Du kannst sie aber wieder füllen, wenn du selbst eine Hand würfelst, einen Brücken-Teil von einem anderen Mitspieler nimmst und ihn bei dir an dieser Stelle einsetzt. Außerdem kannst du die Brücken-Kärtchen, die in deiner Strecke weiter vorne liegen, durch das Wasser zurücktreiben lassen. Wenn du zum Beispiel eine 2 würfelst, kannst du zwei Brücken-Kärtchen um jeweils ein Feld auf deiner Strecke nach unten verschieben. Pro Feld und Brücken-Kärtchen kostet das einen Würfelpunkt. Wenn nach dem Zurückschieben der Brücken-Teile noch Würfelpunkte übrig sind, kannst du auch noch entsprechend viele Brücken-Kärtchen neu einsetzen. Falls du also eine 2 würfelst, und ein Brücken-Kärtchen nach unten bewegst, hast du nun noch einen Würfelpunkt zur Verfügung.

Achtung: Du kannst eine Lücke in deiner Strecke nicht durch ein ganz neues Brücken-Kärtchen schließen!

Ende gut, alles gut! Das Spielende

Sobald es einer von euch schafft, seinen Ritter auf das letzte Feld seiner Brücken-Strecke zu ziehen, ist die Partie zu Ende. Er springt an Land, besiegt den bösen Ritter, rettet die Prinzessin und hat das Spiel gewonnen. Und da ihr nun alle schon Übung habt, werdet ihr den Burggraben beim nächsten Mal sicher noch schneller überqueren!