

Pony Peppermint

Ausgebüxt

Ravensburger® Spiele Nr. 23 339 7

Ein spannendes Würfelspiel für 2 – 4 Spieler ab 5 Jahren.

Autorin: Ingeborg Ahrenkiel

Illustration: Imke Kretzmann

Design: Torsten Reinecke



Inhalt:

1 Spielplan (4 Puzzleteile)

4 Peppermint-Spielfiguren mit Aufstellern

4 Spielkegel

6 Versteckkarten

1 Hindernis mit Aufsteller

1 Würfel

Peppermint ist kein gewöhnliches Pony. Der kleine Schecke hat nämlich nur Flaufen im Kopf. Seit er im Zirkus keine Kunststücke mehr vorführen muss, fühlt er sich in seiner neuen Heimat auf dem Apfelblütenhof sehr wohl. Fast zu wohl - denn heute ist er mal wieder von der Weide ausgebüxt, um woanders nach leckeren Pfefferminzblättern zu suchen. Ihr sollt ihn wieder finden und auf seine Weide zurückbringen. Aber das wird zu einem kleinen Abenteuer mit Hindernissen.

Ziel des Spiels ist es, Pony Peppermint in einem der Verstecke aufzuspüren und ihn auf die Weide zu bringen.

Vorbereitung:

Vor dem allerersten Spielen löst ihr aus den Stanztafeln vorsichtig das Hindernis, die quadratischen Versteckkarten und die Peppermint Spielfiguren heraus. Setzt dann den Spielplan aus den 4 Puzzleteilen zusammen. Jeder wählt sich einen Spielkegel aus und erhält dazu die farblich passende Peppermint-Spielfigur. Stellt eure Spielkegel auf den Apfelblütenhof (**Startfeld**). Die Peppermint-Spielfiguren stellt ihr zunächst vor euch ab, sie kommen erst später ins Spiel.

Mischt die Versteckkarten und legt sie verdeckt (*die runden Spielfelder nach oben*) auf die markierten Felder des Spielplans.

Spielverlauf:

Macht euch auf die Suche nach Pfeffermint. Wo er sich wohl versteckt hat? Bei der Krötenbrücke, im Kräutergarten, bei der Zaubereiche, im Obstgarten, am Teich oder am Strand?



Der jüngste Spieler beginnt, weiter geht es im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt und versucht, auf schnellstem Weg zu den Versteckkarten zu gelangen. Dort sieht er nach, was sich darunter verbirgt. Dabei müssen die Karten nicht mit direktem Wurf erreicht werden, sie können auch „im Darübergehen“ aufgedeckt werden.

Habt ihr eine Versteckkarte mit einem Pfefferminzblatt aufgedeckt, legt ihr sie offen vor euch ab. Sie kann für euch im weiteren Spielverlauf nützlich sein. Versteckkarten mit der Wiese legt ihr zurück in die Spielschachtel.

Wer aber die Versteckkarte mit Pony Pfeffermint aufdeckt, hat den Ausreißer gefunden! Er darf seinen Spielkegel gegen seine Pfeffermint-Spielfigur austauschen. Den Spielkegel setzt er auf den Apfelblütenhof und zieht mit dem Pony weiter.

Jetzt gilt es für ihn, seine Pfeffermint-Figur auf schnellstem Wege mit genauer Augenzahl auf die Weide (das große orange umrandete Feld in der Mitte des Spielplans - **das Ziel**) zu bringen.

Aber genau das wollen die anderen Spieler verhindern! Sie versuchen daher alles, um das freche Pony abzuzeigen und ihre eigene Pfeffermint-Spielfigur zur Weide zu bringen.

Pony Pfeffermint kann aber nur dann abgejagt werden, wenn man direkt auf seinem Feld landet. Wem das gelingt, darf nun seine Pfeffermint-Spielfigur einsetzen. Der Spieler, dem Pony Pfeffermint abgejagt wurde, startet mit seinem Spielkegel wieder vom Apfelblütenhof.

Hindernis:

Mit dem Hindernis könnt ihr Pony Peppermint aufhalten: Würfelt ihr eine 6, so dürft ihr euch entscheiden, ob ihr Peppermint das Hindernis in den Weg stellt oder die Augenzahl voranziehen wollt.



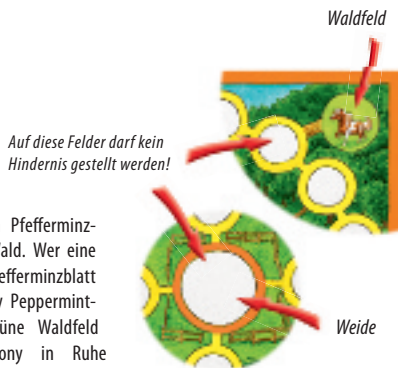
Mit euren Spielkegeln könnt ihr ganz normal über das Hindernis ziehen. Das Feld, auf dem das Hindernis steht, zählt dabei mit. Nur Pony Peppermint muss eine 6 würfeln, um darüber zu „springen“. Die verbleibende Augenzahl zieht er voran.

Das Hindernis darf nicht auf die Weide gestellt werden und auch nicht vor den Eingang zum grünen Waldfeld. Ist es aber erst einmal im Spiel, bleibt es auf dem Spielplan und kann von den Spielern auf andere Felder bewegt werden, wenn sie eine 6 würfeln.



Pfefferminzblätter:

Peppermint frisst am liebsten Pfefferminzblätter und die wachsen im Wald. Wer eine Versteckkarte mit einem Pfefferminzblatt gesammelt hat, kann die Pony Peppermint-Spielfigur damit auf das grüne Waldfeld locken. Dort frisst das Pony in Ruhe und darf nicht gefangen werden. Wer Peppermint in den Wald gelockt hat, darf jedoch nicht mehr würfeln. Er gibt seine Karte mit dem Pfefferminzblatt ab und legt sie in die Spielschachtel. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und es geht in der gewohnten Reihenfolge weiter. Das gilt auch für Peppermint, der mit seinem nächsten Spielzug das Waldfeld wieder verlässt.



Spielende:

Das Spiel endet, wenn einer der Spieler Pony Peppermint mit genauer Augenzahl auf die Weide gebracht hat. **Dieser Spieler hat gewonnen.**

Was ist erlaubt und was nicht?

- Alle Spieler dürfen in jede beliebige Richtung, auch über die Weide, ziehen. Die gesamte Augenzahl muss jedoch in eine Richtung gelaufen werden.
- Allein Pony Peppermint darf eine gewürfelte Augenzahl verfallen lassen und selbst entscheiden, ob er ziehen will oder nicht. So kann er auch vor der Weide oder dem Hindernis stehen bleiben, wenn ihm die passende Augenzahl fehlt, die ihn zum Ziel führt oder über das Hindernis bringt. Alle anderen Mitspieler müssen die gewürfelte Augenzahl ziehen.
- Auf einem Spielfeld darf immer nur einer stehen: Erreicht ihr das Feld mit der Pony Peppermint Spielfigur, tauscht ihr sie gegen eure eigene Pony Peppermint Spielfigur aus. Erreicht ihr ein Feld, das von einem anderen Spielkegel oder dem Hindernis besetzt ist, zieht ihr auf das nächste freie Feld.
- Bei einer „6“ darf man **nicht** noch einmal würfeln.

Spielvariation:

Wenn ihr wollt, könnt ihr das Spiel auch ohne Hindernis spielen. Gespielt wird dann genauso, wie in der Grundversion beschrieben. Nur die Möglichkeit, Pony Peppermint ein Hindernis in den Weg zu stellen, entfällt.

Mehr von Pony Peppermint: www.pony-peppermint.de



Ponygeschichten mit Herz

Neue Buchreihe von Daniela Stern
für Pferdebegeisterte ab 8 Jahren.



Mini-Bilderspaß

Ab 3 Jahren (Verkaufskassette 54)



© Lizenzagentur Ahrenkiel, Hamburg
© 2012 Ravensburger Spieleverlag
Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 • D-88194 Ravensburg

Pony Peppermint Puzzles

100 und 200 Teile