

Rund um Pony Peppermint

D

Würfeln, Wagen und Gewinnen

Ravensburger® Spiele Nr.: 23 288-8
Für 2 – 4 Pony-Freunde ab 5 Jahren

Autorinnen: Ingeborg Ahrenkiel /Cornelia Keller
Illustration: Imke Kretzmann
Design: Ideenfabrik

Inhalt:

- 1 Spielplan (bestehend aus 2 Teilen)
- 10 Peppermint-Orden
- 10 Sattel-Chips (braun)
- 10 Stroh-Chips (gelb)
- 10 Putzkasten-Chips (blau)
- 10 Heu-Chips (grün)
- 10 Karotten-Chips (orange)
- 1 Farbwürfel mit Glückssymbol



Peppermint ist ein Pony, wie es sich jedes Kind wünscht: Ein Pony zum Liebhaben! Aber um ein Pony muss man sich regelmäßig kümmern: Dazu gehört auch, es zu striegeln, zu füttern, Sattel- und Putzzeug zu pflegen...

Pony Peppermint frisst leidenschaftlich gerne Pfefferminzblätter, aber auch Karotten und Heu mag der kleine Schecke sehr gerne. Außerdem freut er sich, wenn ihr seine Box ausmistet und sie mit frischem Stroh ausstreut.

Wenn ihr Peppermint mit allem was ein Pony braucht versorgt, dann habt ihr euch zur Belohnung einen Peppermint-Orden verdient!

Bei diesem Spiel erfahren Kinder, was so alles zum Umgang mit einem Pony gehört. Darüber hinaus lernen sie aber auch Risiko einzuschätzen.

Ziel des Spiels

ist es, die meisten Peppermint-Orden zu sammeln.

Vorbereitung:

Steckt die beiden Hälften des Spielplans zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Löst vorsichtig die Peppermint-Orden und die verschiedenfarbigen Chips aus den Stanztafeln heraus. Die Peppermint-Orden bewahrt ihr am besten im Schachteldeckel auf, sie kommen später zum Einsatz. Sortiert die Chips nach Farben und legt sie jeweils als Stapel neben den Spielplan. Dann verteilt ihr je einen Chip auf die passende Stelle auf dem Spielplan. Haltet den Schachtelboden (er wird zur Sammelbox) und den Farbwürfel bereit und das Spiel kann beginnen!



TIPP: Wählt einen Spielleiter – am besten den Ältesten von euch. Immer wenn ein Spieler seinen Zug beendet hat, achtet er darauf, dass alle 5 verschiedenfarbigen Chips auf dem Spielplan nachgelegt werden. Außerdem verwaltet er die Peppermint-Orden.

Jetzt geht's los!

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Bist du an der Reihe, stellst du die Sammelbox vor dich. Du würfelst und darfst den Chip, entsprechend der gewürfelten Farbe, vom Spielplan nehmen und in die Sammelbox legen. Würfelst du das Hufeisen-Symbol, so suchst du dir einen Chip in beliebiger Farbe aus.

Jetzt musst du dich entscheiden:

Entweder, du gehst auf Nummer Sicher und beendest deinen Zug, oder du hast Mut zum Risiko und versuchst weitere Chips zu sammeln.

Entscheidest du dich, deinen Zug zu beenden, dann darfst du dir den Chip aus der Sammelbox nehmen und vor dich auf den Tisch legen. Sammelbox und Farbwürfel gibst du an den nächsten Spieler weiter.

Entscheidest du dich, weitere Chips zu sammeln, dann würfle erneut. Nimm den jeweils farblich passenden Chip vom Spielplan und lege ihn in die Sammelbox.

Aber Vorsicht:

Würfelst du eine Farbe zweimal und der passende Chip liegt nicht mehr auf dem Spielplan, dann ist dein Zug sofort beendet! Du gewinnst in dieser Runde keinen Chip, sondern musst die Sammelbox mitsamt deinen gesammelten Chips an den nächsten Spieler weitergeben.

Mit viel Würfelglück hast du die Chance in einer Runde bis zu 5 Chips zu sammeln. Du kannst aber jeder Zeit deinen Zug beenden und die bis dahin gesammelten Chips aus der Sammelbox nehmen.

Nicht vergessen:

Immer wenn ein Spieler seinen Spielzug beendet hat, werden die Puzzleteile auf dem Spielplan neu nachgelegt, bevor der nächste Spieler zu würfeln beginnt.

Wie kannst du einen Peppermint-Orden verdienen?

Ganz einfach: Wann immer du 5 farblich unterschiedliche Chips gesammelt hast, darfst du sie gegen einen Peppermint-Orden eintauschen. Der Spielleiter (oder du selbst) sammelt deine 5 Chips ein und legt sie zurück auf die passenden Stapel. Damit du auf einen Blick erkennst, ob du schon einen Peppermint-Orden verdient hast, setzt du die gesammelten Kärtchen, wie die Abbildung zeigt, zusammen. So siehst du auch ganz schnell, welche Chips dir noch fehlen.

**Tauschen**

Es kann passieren, dass du zu viele Chips von einer Farbe gesammelt hast. Wenn du willst, darfst du sie eintauschen. Für 3 Chips gleicher Farbe erhältst du einen Chip deiner Wahl vom Stapel.

Das Spiel endet, sobald alle Peppermint-Orden vergeben sind. Ihr könnt aber auch vor Spielbeginn entscheiden, um wie viele Peppermint-Orden gespielt wird.

Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Peppermint-Orden gesammelt hat.

© Lizenzagentur Ahrenkiel, Hamburg www.pony-peppermint.de

© 2009 Ravensburger Spieleverlag