

# Giro Galoppo

Auf die Pferde! Fertig! Los!  
Verflixtes Pferderennen für 2-5 Jockeys von  
6 bis 99 Jahren. Mit einer Spielvariante.

**6-99**  
Alter  
age  
leeftijd

**2-5**

**20-30 min**

**Autor:** Jürgen P.K. Grunau  
**Illustration:** Barbara Kinzebach

**Inhalt:**  
1 Spielplan,  
30 Rennkarten,  
5 Reiter,  
5 Pferde,  
5 Hindernisse,  
Spielanleitung



## Worum geht es?

Das Reitereignis der Saison, der **Giro Galoppo**, steht bevor! Fünf aussichtsreiche Reiter stehen mit ihren Rennpferden am Start, jeder ein Top-Anwärter auf den Sieg. Querfeldein, über Stock und Stein geht das schwere Hindernisrennen. Die Spannung steigt, wenn Zug um Zug die Spieler ihre Rennkarten ausspielen und so ihren Pferden mal mehr und mal weniger die Sporen geben und gekonnt über die Hindernisse setzen.

Wer seine Rennkarten taktisch geschickt ausspielt und mit der nötigen Portion Glück einsetzt, hat am Ende die Nase vorne und gewinnt das Rennen.

## Vorbereitung 1. Der Spielplan

Der Spielplan wird, für alle Spieler gut erreichbar, in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler wählt einen Reiter und ein Pferd aus.

Gibt eurem Pferd einen originellen Namen, damit alle anderen wissen, welche Pferde am Rennen teilnehmen.



## 2. Rennkarten

Jeder Spieler erhält einen Satz von sechs Rennkarten in der Farbe seines Reiters, mit den Werten von 1 bis 6. Haltet die Karten, für die anderen geheim, auf der Hand.

## 3. Pferd und Reiter



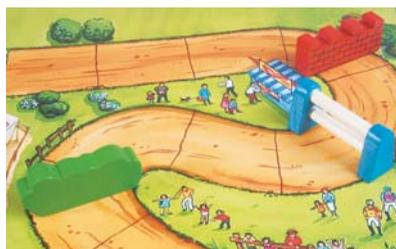
Setzt euren Reiter in den Sattel eures Pferdes und stellt euer Pferd in das Abteil der Startbox, dessen Symbol mit dem Symbol eurer Rennkarten identisch ist.



## 4. Hindernisse

Auf der Rennstrecke gibt es schon drei natürliche Hindernisse: zwei Flussfelder und ein Moorfeld. Jetzt müsst ihr noch fünf zusätzliche Hindernisse auf der Rennstrecke aufstellen, dafür gelten folgende Regeln:

- der jüngste Spieler setzt das erste Hindernis, danach geht es abwechselnd im Uhrzeigersinn weiter
- Hindernisse dürfen nur auf braunen Sandfeldern stehen
- zwischen zwei Hindernissen muss ein Feld frei bleiben
- auf jedem Feld darf nur ein Hindernis stehen
- mindestens zwei Hindernisse müssen zwischen dem letzten natürlichen Hindernisfeld und der Ziellinie stehen



## Ziel des Spiels

Ziel des Spieles ist es, den **Giro Galoppo** zu gewinnen. Wer nach dem Überqueren der Ziellinie mit seinem Pferd die Nase am weitesten vorne hat, ist der glorreiche Gewinner des Spiels.

## Spielverlauf

### 1. Rennkarten ausspielen

Wählt eine eurer Rennkarten aus und legt sie verdeckt vor euch ab. Deckt anschließend alle gleichzeitig eure abgelegten Karten auf.

### 2. Pferde bewegen

Der Spieler, der die **kleinste Zahl** ausgespielt hat, zieht **zuerst**, zuletzt zieht der Spieler, der die höchste Zahl ausgespielt hat. Haben zwei oder mehrere Spieler Karten mit **gleicher Zahl** aufgedeckt, zieht zuerst derjenige, dessen Pferd am **weitesten zurück** liegt.

**Beachtet:** Decken beim **Spielstart** mehrere Spieler gleiche Zahlen auf, ziehen die Spieler entsprechend ihrem Alter – der **älteste Spieler** darf beginnen.

Für das Bewegen der Pferde gelten folgende Zugregeln:

- Es darf immer nur ein Pferd auf einem Feld stehen.
- Die ausgespielte Zahl der Karte muss voll „ausgeritten“ werden, man darf also keine Punkte verfallen lassen. Spielt z.B. ein Spieler die Karte mit der Ziffer „4“, muss das Pferd auch vier Felder auf dem Spielplan gezogen werden.
- Besetzte Felder (Hindernisfelder und Felder mit einem Pferd) müssen überwunden werden, die besetzten Felder werden dabei mitgezählt.
- Landet ein Pferd am Ende seines Zuges auf einem besetzten Feld, muss das dort stehende Pferd zurück bis zum **nächsten freien Feld** versetzt werden, jedoch nicht weiter zurück als in die Startbox.
- Landet ein Pferd am Ende seines Zuges auf einem Feld mit Hindernis (auch der Bach und das Moorfeld sind Hindernisfelder), bleibt es auf dem Feld stehen, auf dem es zu Beginn seines Zuges gestanden hat. Der Spieler **setzt** also in dieser Runde **aus**.
- Das eigene Pferd darf nur dann versetzt werden, wenn man, entsprechend seiner ausgespielten Karte, am Zug ist.



Legt, nachdem ihr am Zug wart, eure ausgespielten Karten verdeckt beiseite. Danach beginnt die nächste Runde mit dem verdeckten Ausspielen einer der verbliebenen Rennkarten.

Wenn nach sechs Runden alle Karten ausgespielt sind, erhaltet ihr euren kompletten Kartensatz zurück auf die Hand.

**Giro Galoppo** ist ein taktisches Spiel. Man kann durch die eigenen Spielzüge den Verlauf des Spieles beeinflussen, deshalb solltet ihr folgendes beachten:

- es ist ratsam, nach Möglichkeit nicht nur den nächsten Zug zu planen, sondern auch zu schauen, wo ihr mit euren restlichen Rennkarten beim darauf folgenden Zug landet
- denkt auch an mögliche Züge eurer Mitspieler, die euch erreichen und eventuell verdrängen könnten
- das Aufstellen der Hindernisse beeinflusst den Spielablauf

### 3. Karten ablegen

## Taktische Hinweise

## Ende des Spiels

Das Spiel endet in der Runde, in der ein oder mehrere Pferde **die Ziellinie überqueren**.

Alle Spieler spielen in dieser Runde ihre Karten noch aus und bewegen ihre Pferde.

Etwaige überzählige Punkte werden auf den Auslaufefeldern (die Felder hinter der Ziellinie) ausgeritten. Auch auf den Auslaufefeldern gelten die bereits beschriebenen Zugregeln: Landet ein Pferd am Ende seines Zuges auf einem besetzten Feld, muss das dort stehende Pferd zurückweichen. Es weicht zurück bis zum nächsten freien Feld.

Wenn alle Spieler ihre Pferde gezogen haben, wird der Sieger ermittelt. Es gewinnt der Spieler, der sein Pferd auf den Auslaufefeldern am weitesten nach vorne ziehen konnte.

Bei unserem Beispiel gewinnt das Pferd mit dem blauen Reiter, das Pferd mit dem roten Reiter wird Zweiter, das Pferd mit dem gelben Reiter kommt auf den dritten Platz. Die beiden anderen Pferde konnten die Ziellinie nicht überschreiten und werden nicht gewertet.



## Variante

Bei der Spielvariante ändert sich die Regel für das Bewegen der Pferde.

Haben im Spielverlauf zwei oder mehrere Spieler Karten mit gleichem Wert aufgedeckt, darf **nur der Spieler** ziehen, **dessen Pferd am weitesten zurück liegt**. Der oder die anderen Spieler müssen bei dieser Variante aussetzen.

Nehmt nun die Zügel fest in die Hand und führt euer Rennpferd als Sieger ins Ziel! Viel Glück!



**Selecta Spielzeug AG**

Postfach 47 · D-83531 Edling

Telefon: +49 (0) 80 71 - 10 06-0

Telefax: +49 (0) 80 71 - 10 06-40

[www.selecta-spielzeug.de](http://www.selecta-spielzeug.de)

T.Nr. 2848101

© 2006 Selecta Spielzeug AG