

Herzlich willkommen in der Welt des Pferdemistes.

Hier darf man nicht nur so viel Mist machen, wie man will, sondern hier soll man so viel Mist machen, wie man kann!

Allgemeine Hinweise

Bei Pferdemist ermöglichen verschiedene Spielvarianten das leichte und aufeinander aufbauende Erlernen der Zugmöglichkeiten der Figuren. Wählen Sie die Variante nach der Erfahrung mit Pferdemist und dem Alter der Spielerinnen und Spieler aus und beeinflussen Sie damit die Spieldauer und den Schwierigkeitsgrad.

Anzahl der Spieler/-innen

Pferdemist spielt man **allein**, zu **zweit** oder zu **viert** sowie als Paarspiel **zwei gegen zwei**.

Spielausstattung

- 1 Spielfeld
- je 4 Holz-Spielfiguren in vier Farben, und zwar Pferd, Hase und Jäger sowie die Bauern Hein (blau), Georg (gelb), Sepp (rot) und Florian (grün)
- je 60 Pferdemistkarten in vier Farben
- 60 Gemüsekarten
- 4 Aufbewahrungsschachteln für die Pferdemist- und Gemüsekarten
- 1 (nämlich diese) Spielanleitung

Ziel des Spiels

Je nach ausgewählter Variante müssen

- so viele Felder wie möglich mit Pferdemist belegt werden,
- die gegnerischen Figuren bewegungsunfähig gesetzt werden, oder
- der eigene Garten mit Gemüse bepflanzt werden, was durch Sammeln von Mist geschieht.

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden alle Karten aus den Stanztafeln gelöst und mit den Figuren zusammen in die Aufbewahrungsschachteln farbengleich einsortiert.

Man erhält also jeweils in der gewählten Farbe

- 60 Pferdemistkarten
- 15 Gemüsekarten
- je 1 Pferd, Bauer, Hase und Jäger

Pferdemist



Platzierung der Figuren für alle Varianten

Die Figuren werden immer nur im eigenen Spielfeldviertel aufgestellt.

Das Pferd graszt zunächst friedlich auf der Koppel in der **Spielfeldmitte**.

Der Bauer beginnt sein Spiel auf dem Feld mit dem **Gartentor**.

Der Hase befindet sich zunächst in einer der beiden **Hasenhöhlen**.

Der Jäger steht auf einem Feld außerhalb des eigenen **Gartenzaunes**.



Das Pferd

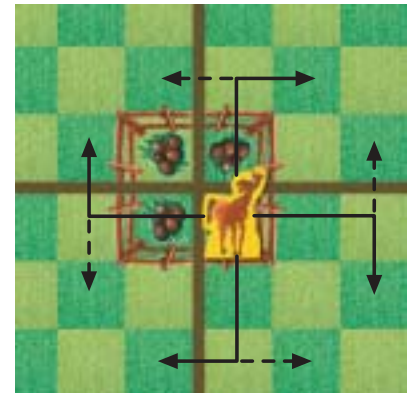
springt auf ein **freies** Feld, das **zwei** waagrecht oder senkrecht **und** davon **eines** seitlich vom Ausgangsfeld entfernt ist. Es kommt also immer auf einem andersfarbigen Untergrund zum stehen, als das Ausgangsfeld hat.

Nach dem Sprung wird eine Pferdemistkarte der eigenen Farbe auf das Ausgangsfeld gelegt, außer auf die Koppel, denn da liegt ja schon Mist!

Felder, auf denen Pferdemist liegt oder eine andere Figur steht, dürfen von keiner Figur betreten werden.

Das Pferd darf **nicht** in die **Hasenhöhlen** und auch **nicht** auf das **Gartentor**.

Aufgabe des Pferdes ist es, Pferdemist zu produzieren!



Die Spielanleitung ist so aufgebaut, dass für jede Spielvariante die Züge der benötigten Figuren zu lesen sind. Wenn Sie dieses System nach dem ersten Lesen beibehalten wollen, falten Sie bitte den **grünen** Rahmen auf den **grünen**, danach **rot** auf **rot** und zum Schluss **blau** auf **blau**.

Pferde-Solitaire

für eine Spielerin oder einen Spieler



Benötigte Figuren und Karten

1 Pferd, 60 Pferdemistkarten



Ziel des Spiels

ist es, soviel Pferdemist wie möglich zu platzieren.

Spielablauf

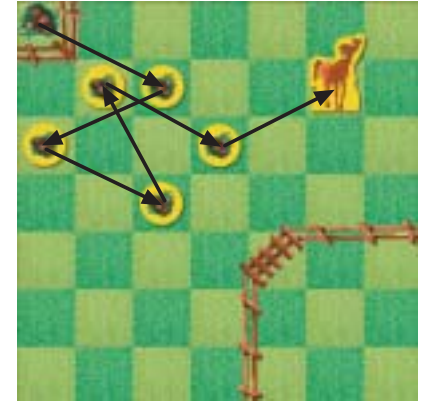
Es wird auf einem **Viertel** des Spielfeldes gespielt. Da der Bauer nicht zu Hause ist, darf auch der **Garten betreten** werden, **nicht** jedoch das **Gartentor** und die **Hasenhöhlen**.

Ende des Spiels

ist, wenn das Pferd kein freies Feld zum Springen mehr findet.

Allgemeiner Hinweis

Mit dieser Einstiegsvariante lässt sich leicht üben, wie viele der Felder mit Pferdemist belegt werden können, ohne dass sich das Pferd selbst im Mist/Weg steht.



Das Spiel der Pferde

für zwei oder vier Spieler/-innen



Benötigte Figuren und Karten

Je ein Pferd, die Pferdemistkarten



Ziel des Spiels

ist es, die **gegnerischen Pferde bewegungsunfähig** zu setzen. Das ist erreicht, wenn die möglichen Zugfelder durch Pferdemist oder eine andere Figur besetzt sind.

Spielablauf

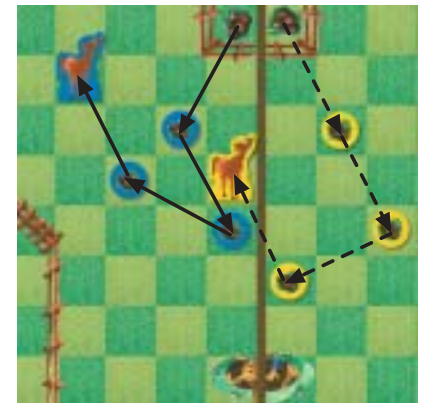
Auf einem **halben Spielfeld** (bei zwei Spieler/-innen) **oder** dem **ganzen** wird jeweils abwechselnd von der Pferdekoppel aus mit den Pferden gesprungen und jedes Mal Mist hinterlassen. Wie beim Pferde-Solitaire darf hier auch in den Garten gesprungen werden.

Ende des Spiels

Wenn ein Pferd nicht mehr springen kann, scheidet es aus. Wessen Pferd zuletzt noch springen kann, hat gewonnen.

Taktischer Hinweis

Ein besonderer Reiz ergibt sich durch die nicht betretbaren Felder (Hasenhöhlen, Gartentore, Pferdekoppel), die im Spielverlauf zu Engpässen führen können und die man ausnutzen sollte.



Der Bauer

darf auf eines der acht angrenzenden Felder ziehen, solange dort kein Pferdemist liegt oder eine andere Figur steht. Er darf **nicht** in die **Gärten** (auch nicht seinen eigenen), auf **fremde Gartentore**, in die **Hasenhöhlen** oder auf die **Pferdekoppel**.

Liegt direkt vor ihm **ein Pferdemisthaufen**, darf er in **gerader Linie** über **diesen einen** auf ein **freies Feld direkt dahinter** springen, **auch diagonal**.

Dieser Sprung **darf** in einem Zug so oft wiederholt werden, wie es dem Bauern möglich ist. Der letzte Sprung darf aber im gleichen Zug nicht umgekehrt werden!

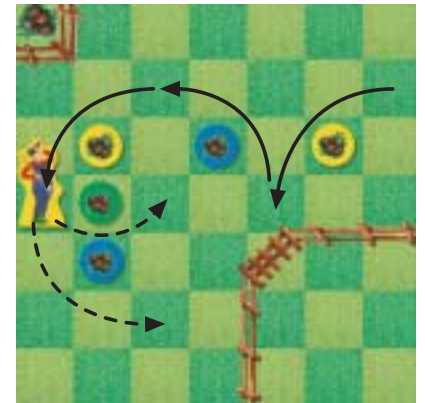
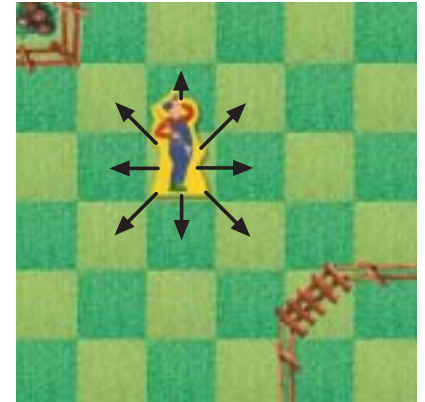
Der Bauer darf **in einem Zug nur ziehen oder springen**, nicht beides hintereinander.

Wenn der Bauer **gegnerischen Pferdemist überspringt**, kann er ihn **einsammeln** und neben dem Spielfeld offen ablegen. Er kann **in einem Zug soviel** Pferdemist aufnehmen, wie **er will**. Hat der Bauer Pferdemist eingesammelt, muss er ihn erst zu seinem Gartentor bringen, bevor er in einem weiteren Zug neuen aufnimmt.

Ist er zurück auf seinem **Gartentor**, kann er jede **Pferdemistkarte gegen eine Gemüsekarte tauschen** und die Gemüsekarte auf ein beliebiges freies Feld in seinem Garten legen. Die eingetauschten Pferdemistkarten werden in die farbengleichen Aufbewahrungsschachteln zurückgelegt.

Die Aufgabe des Bauern ist es, gegnerischen Pferdemist einzusammeln und diesen in den heimischen Gemüsegarten zu bringen!

Tipp: Meistens ist es besser, den gegnerischen Pferdemist erst auf dem Nachhauseweg einzusammeln (wenn er dann noch da ist), da man ihn noch zum schnelleren Zurückspringen benötigt.



Bauern-Solitaire

für eine Spielerin oder einen Spieler



Benötigte Figuren und Karten

1 Pferd, 1 Bauer, maximal 12 Pferdemistkarten



Ziel des Spiels

ist es, so wenig Mist wie möglich zu machen!

Spielablauf

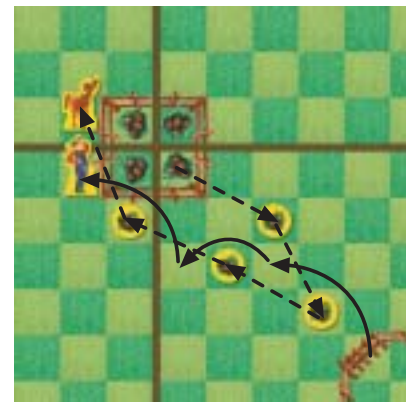
Es wird auf dem **ganzen Spielfeld** gespielt. Das Pferd springt wie erläutert von seiner Pferdekoppel weg und hinterlässt in mehreren Zügen **soviel Pferdemist**, dass der **Bauer** anschließend **mit einem Zug** von seinem **Gartentor** aus durch Überspringen des Pferdemistes **wieder** auf seinem **Gartentor** landet und dabei **alle Spielfeldviertel** betreten hat.

Ende des Spiels

ist, wenn die Aufgabe erfüllt ist und man mit seinem Resultat zufrieden ist.
Ist das Optimale erreicht?

Allgemeiner Hinweis

Mit dieser Pferd-/Bauervariante lässt sich üben, wie man mit wenig Mist machen ganz weit kommen kann!



Das Mistspiel

für zwei oder vier Spieler/-innen



Benötigte Figuren und Karten

Je ein Pferd und ein Bauer sowie die Pferdemist- und die Gemüsekarten



Ziel des Spiels

ist es, seinen **Garten** so schnell wie möglich **vollständig** mit **Gemüse** zu bepflanzen.

Spielablauf

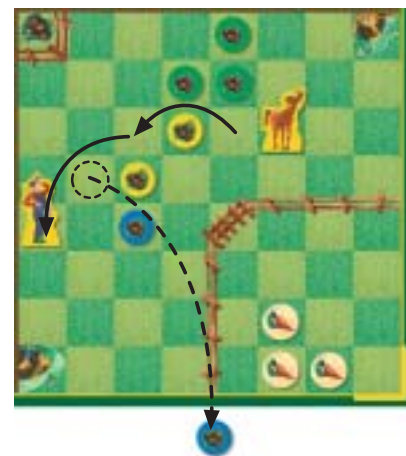
Auf einem halben Spielfeld (Spiel zu zweit) oder dem ganzen springen die Pferde abwechselnd von der Pferdekoppel aus und hinterlassen nach jedem Sprung Mist. Es gesellt sich nun der **Bauer dazu** (Georg, gelb, beginnt) und die **Pferde** dürfen daher **nicht** mehr in die **Gärten** springen. In einem Zug müssen **sowohl** das **Pferd** als **auch** der **Bauer** gesetzt werden, wenn sie können. Es ist dabei egal, welche Figur zu erst bewegt wird. Wenn der Bauer gegnerischen, also andersfarbigen Pferdemist überspringt, kann er ihn einsammeln und in Gemüse umwandeln, wenn er wieder auf seinem Gartentor angekommen ist.

Ende des Spiels

Wenn ein Garten vollständig bepflanzt ist, ist das Spiel vorbei.

Taktische Hinweise

Bei dieser Variante geht es darum, Pferdemist möglichst geschickt zu legen, um schnell wieder nach Hause zu kommen. Auch kann es wichtig sein, die anderen Bauern durch rechtzeitiges Aufsammeln des Mistes zu behindern oder einfach zum richtigen Zeitpunkt im Weg zu stehen.



Der Hase

kann **beliebig weit** auf ein **freies Feld** entlang seiner **Diagonalen** laufen, bleibt also immer auf einem gleichfarbigen Untergrund. Dabei darf er zwar über Pferdemist springen, aber **nicht über andere Figuren**. Während des Zuges ist **kein Richtungswechsel** erlaubt. Er darf **nicht** auf die **Gartentore** und die **Pferdekoppel**, wohl aber darüber hüpfen.

Nur der Hase darf in **gegnerische Gärten** ziehen und dabei **pro Zug ein Gemüse** fressen, wobei die Gemüsekarte in die Aufbewahrungsschachtel zurückgelegt wird. Er darf jedoch **nicht über Gemüse springen**, muss sich also vom Rande her durchfressen.

Ist ein Hase in einem Garten und **kann nicht auf eine Gemüsekarte ziehen**, muss er den **Garten verlassen**. Gelingt ihm das **nicht**, weil er über eine Figur hinweg ziehen müsste, wird er für den Rest des Spieles in die **Pferdekoppel** seiner Farbe verbannt.

Der Hase ist in jeder **Hasenhöhle** vor dem Zugriff des Jägers **geschützt**.

Die Aufgabe des Hasen ist es, den gegnerischen Bauern das Gemüse wegzufressen!

Der Jäger

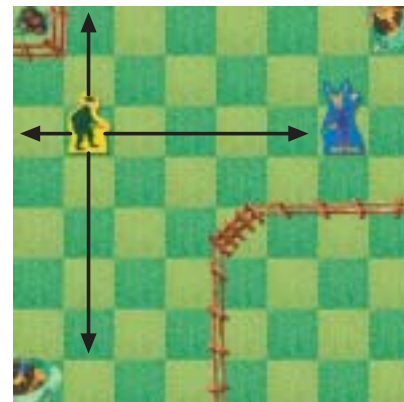
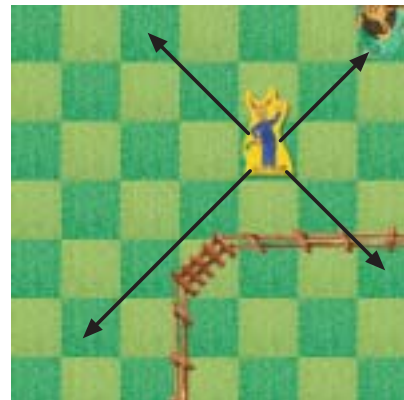
darf **beliebig weit** auf ein **freies Feld** entlang seiner **Senkrechten oder Waagerechten** ziehen. Dabei darf er zwar über Pferdemist springen, aber **nicht über andere Figuren**. Während des Zuges ist **kein Richtungswechsel** erlaubt. Er darf **nicht** auf die **Gartentore**, die **Pferdekoppel** und in die **Hasenhöhlen**, wohl aber darüber hüpfen.

Er darf **nicht** in **fremde Gärten** ziehen, sondern **nur** in den **eigenen**.

Im Gegensatz zum Hasen **darf** er **über Gemüse springen**, dafür aber **nicht darauf**.

Ist der Jäger am Zug und ein **Hase** in direkter waagerechter oder senkrechter **Linie** zu erreichen und befindet sich keine Figur dazwischen, kann der **Jäger** auf das **Feld des Hasen** springen und ihn so einfangen. Der **Hase** muss den Rest des Spiels in der **Pferdekoppel** seiner zugehörigen Farbe verbringen.

Der Jäger hat die Aufgabe, den Hasen mit einer Karotte anzulocken und einzufangen!



Pferdemist

für zwei, besser aber vier Spieler/-innen



Benötigte Figuren und Karten

Je ein Pferd, ein Bauer, ein Hase und ein Jäger sowie die Pferdemit- und die Gemüsekarten



Ziel des Spiels ist es, seinen Garten so schnell wie möglich vollständig mit Gemüse zu bepflanzen.

Spielablauf

Auf einem halben Spielfeld (Spiel zu zweit) oder dem ganzen springen die Pferde abwechselnd von der Pferdekoppel aus und hinterlassen nach jedem Sprung Mist. Es gesellt sich nun der **Bauer dazu** (Georg, gelb, beginnt) und die **Pferde** dürfen **nicht** mehr in die **Gärten**. Wenn er gegnerischen, Pferdemit überspringt, kann er ihn einsammeln und in Gemüse umwandeln, wenn er wieder auf seinem Gartentor angekommen ist

Der Hase kann jedoch in die gegnerischen Gärten springen und dort nach und nach Gemüse fressen. Der eigene Jäger versucht das zu verhindern und kann den Hasen einfangen. In einem Zug muss sowohl das **Pferd** als auch eine **beliebige andere Figur** (also der Bauer, der Hase oder der Jäger) gesetzt werden. Es ist dabei egal, welche Figur zu erst bewegt wird. Sollte das Pferd nicht gesetzt werden können, darf nur eine Figur bewegt werden.

Ende des Spiels

Wenn ein Garten vollständig bepflanzt ist, ist das Spiel vorbei.

Taktische Hinweise

Hat ein Bauer sein Gartentor auf einem dunkelgrünen Feld, dann sind seine Hasenhöhlen auf hellgrünen Feldern und umgekehrt. Er hat also zwei dunkelgrüne und einen hellgrünen Hasengegner. Es ist folglich besser, sein Gemüse zunächst auf den hellgrünen Feldern auszulegen, auch wenn er zum Gewinnen später noch die dunkelgrünen besetzen muss.

Das Spiel der Paare

für vier Spieler/-innen



Benötigte Figuren und Karten wie bei Pferdemit



Ziel des Spiels ist es, die **Gärten** eines **Paars** so schnell wie möglich vollständig mit **Gemüse** zu bepflanzen.

Spielablauf

Nun spielen **zwei** Personen, die **nebeneinander** sitzen, als Paar **gegen** die **beiden anderen**. Der Mist der Partnerin oder des Partners darf natürlich nicht eingesammelt werden, weil es nun kein gegnerischer mehr ist! Außerdem gilt hier eine besondere Zugregel für den **Jäger**: Er darf nun auch in den **Garten** des **befreundeten Bauern**! Die **Bauern** dürfen jedoch weiterhin **nur** ihre **eigenen Gartentore** betreten und ihre eigenen Gärten bepflanzen. Daher ist sorgsam darauf zu achten, dass die eingesammelten **Pferdemistkarten nicht zusammen gebracht** werden!

Ende des Spiels

Hat ein Bauer seinen Garten vollständig bepflanzt, ist er für die Hasen nicht mehr betretbar und er darf noch solange am Spiel teilnehmen, bis ein Paar beide Gärten bepflanzt hat.



Weitere Informationen wie Regelvariationen oder Übersetzungen
zu Pferdemist erhalten Sie unter:

Pferdemist-Versand
Manfred Bolz
Heinrich-Hertz-Straße 6
64295 Darmstadt

Telefon: 06151 42 89 037

e-Mail:
pferdemist@pferdemist-dasBrettspiel.de

Internet:
www.pferdemist-dasBrettspiel.de

pferdemist