

Holly
Hobbie™

Reise-Spiel



Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Unterhaltungsspiel

Spielerzahl: 2 – 4

Altersempfehlung: ab 7 Jahre

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Taktik ○○●○○ Glück

Wer viel reist,
hat mehr
vom Leben

Es ist ein herrlicher Tag. Die Sonne scheint und es ist sehr warm. Gerade der richtige Tag, um eine Reise zur Großmama zu machen, denkt sich Holly Hobbie.

Schnell ist die kleine Tasche gepackt und ein schöner Blumenstrauß zusammengestellt. Auf ihrer Reise kommt sie auf ganz verschiedene Arten voran. Mal geht sie zu Fuß oder sie fährt mit dem Fahrrad. Manchmal reitet sie sogar auf einem Pony. Und am schnellsten zur Oma kommt Holly Hobbie, wenn sie mit der Pferdekutsche fährt.

Also, seid nicht faul und geht mit auf die große Reise.



Spielziel

Alle Spieler schlüpfen in die Rolle von Holly Mobbie und machen sich auf den Weg zur Oma. Unterwegs können immer wieder die einzelnen Fortbewegungsarten gewechselt werden. Wer als erster das Feld mit dem gedeckten Kaffeetisch erreicht, ist Sieger und bekommt das größte Stück vom Kuchen.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren (mit Halter)
- 30 Blumen-Plättchen

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen die Holly-Hobbie-Figuren und die Blumen-Plättchen vorsichtig aus der Stanztafel herausgedrückt werden. Die Figuren werden in die gleichfarbigen Halter gesteckt.

Die 4 Pfeile werden auf die Drehscheiben montiert.

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das graue Startfeld neben dem *Zaun*. Außerdem erhält jeder Spieler zu Beginn 5 Blumen-Plättchen. Die restlichen Plättchen werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Ein Startspieler wird ermittelt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Spielverlauf

Kommt ein Spieler an die Reihe, darf er sich aussuchen, mit welcher der Drehscheiben er für diesen Zug spielen möchte. Je nachdem, welche er ausgewählt hat, muß er eine bestimmte Anzahl Blumen-Plättchen dafür abgeben (zurück in den Vorrat): Die linke obere Drehscheibe kostet keine Blumen-Plättchen, mit ihr kommt man aber auch nur sehr langsam voran, da hier meistens die Schuhe „erdreht“ werden.



Bei der nächsten Scheibe (links unten) muß man 1 Blumen-Plättchen abgeben, man kann hier aber — wahrscheinlich — auch schon Fahrradfahren, also etwas schneller vorankommen. Die dritte Scheibe (rechts oben) kostet bereits 2 Blumen. Allerdings wartet hier auch schon das schnellere Pony auf seine Reiterin. Die vierte und letzte Scheibe (rechts unten) schließlich ist die „teuerste“, dafür aber auch dank der großen Kutscheschnellste — wahrscheinlich.

HINWEIS: Man darf natürlich nur solche Drehscheiben benutzen, für die man auch die nötige Anzahl Blumen-Plättchen bezahlen kann. Solange jemand keine Blumen-Plättchen hat, kann er nur die erste Drehscheibe (links oben) benutzen, da sie ja „kostenlos“ ist.

Hat ein Spieler sich für eine Drehscheibe entschieden und die nötigen Blumen-Plättchen abgegeben, dreht er den entsprechenden Pfeil. Je nachdem, auf welcher Abbildung dieser nun zum Stillstand kommt, bewegt der Spieler seine Figur vorwärts:

Schuhe - 1 Feld

Fahrrad - 2 Felder

Pony — 3 Felder

Kutsche - 4 Felder.

Zeigt der Pfeil auf die Blume(n), erhält der Spieler entsprechend viele Blumen-Plättchen (zwischen 1 und 4) aus dem Vorrat. Seine Figur kann er allerdings in dieser Runde nicht vorwärtsbewegen.

Es herrscht Zugzwang, d.h. man muß eine Drehscheibe betätigen und seine Figur anschließend um die Punktzahl vorrücken. Man kann jederzeit an anderen Figuren vorbeiziehen. Auch dürfen auf einem Feld beliebig viele Figuren stehen; es gibt kein Hinauswerfen.

Blumenfelder

Unterwegs können auf vielen Feldern des Weges neue Blumen gepflückt werden. Auf manchen Feldern müssen aber auch welche abgegeben werden.



Endet die Bewegung einer Figur **genau** auf einem Feld, auf dem eine oder mehrere Blumen abgebildet sind, erhält der Spieler entsprechend viele Blumen-Plättchen aus dem Vorrat. (Dabei spielt es keine Rolle, ob hier bereits schon früher andere Figuren Blumen-Plättchen erhalte« haben.)

Gibt es im Vorrat keine Plättchen mehr, kann man auch keine mehr bekommen. Pech!

Landet eine Figur auf einem Feld, das nur noch den Stiel einer Blume zeigt, muß er eines seiner Blumen-Plättchen zurück in den Vorrat legen. Auch hier gilt: Wenn er zu diesem Zeitpunkt kein Plättchen hat, kann er auch keines abgeben.

Spielende

Gelingt es einem Spieler, seine Figur aufs Zielfeld zu ziehen (hier verfallen ausnahmsweise überzählige Punkte), wird noch so lange weitergespielt, bis die laufende Runde zu Ende ist (damit jeder Spieler gleich oft an der Reihe war). Steht nun nur eine einzelne Figur im Ziel, so ist der Spieler dieser Figur Sieger. Erreichen in einer Runde mehrere Spielfiguren das Zielfeld, gewinnt davon der Spieler, der die meisten Blumen-Plättchen vorweisen kann.

Variante

Es gelten alle vorgenannten Regeln mit folgender Ausnahme:

Ab dem ersten Brückenfeld (also auf den letzten 7 Feldern des Weges) dürfen sich die Spieler auch gegenseitig Blumen wegnehmen.

Kommt eine Figur auf ein bereits von einer anderen Figur besetztes Feld, erhält sie von dieser ein Blumen-Plättchen.

Trifft man mehrere Figuren auf einem Feld an, darf man sich aussuchen, von wem man das Blumen-Plättchen verlangt.

