

Art.-Nr. 22370

## Goldener Apfel

Ein spannendes Farberkennungsspiel mit Hindernissen!

Alter:	ab 3 Jahre
Mitspieler:	2 bis 4
Inhalt:	1 Holz-Spielbrett 4 Reiter 4 Pferde 1 Farbwürfel
Spielidee:	Annette von der Bey
Illustration:	Annette von der Bey

Toni, Steve, Franzi und Lucas wohnen in kleinen, bunten Häuschen, in einem wunderschönen, idyllischen Dorf, am Fuße des Goldberges. Auf diesem Goldberg wächst ein Baum, der jeden Tag einen goldenen Apfel trägt. Die Geschichte des kleinen Dorfes besagt, dass derjenige, der diesen goldenen Apfel isst, einen Wunsch frei hat, der ihm dann erfüllt wird. Außerdem ist der goldene Apfel auch besonders lecker und die Kinder lieben seinen Geschmack; aber nicht nur die Kinder, auch deren Pferde, die auf der Goldbergkoppel weiden, möchten gerne diesen Apfel verzehren. Aus diesem Grunde versucht jedes Kind mit seinem Pferd als Erster die Bergkuppe zu erreichen.

Nachdem die Kinder früh morgens aufgestanden sind, geht es auch gleich los! Toni, Steve, Franzi und Lucas stürmen aus ihren Häuschen und laufen so schnell wie möglich zur Goldbergkoppel, wo ihre Pferde weiden. Kaum sind sie dort angekommen, steigt jedes Kind auf sein Pferd und begibt sich auf dem Weg zur Spitze des Goldberges. Dort sieht man schon von weitem den goldenen Apfel in der Sonne glänzen.

Aber der Aufstieg ist steil und beschwerlich, so dass die Pferde manchmal eine Pause machen müssen, um fressen und trinken zu können.

Wer wird wohl der erste auf dem Goldberg sein und darf den goldenen Apfel genießen ? ...und was wird er sich wünschen?

**Spielziel:** Wer erreicht als erster mit seinem Pferd den Goldberg, und bekommt den goldenen Apfel?

**Spielvorbereitung:** Bevor das Spiel beginnt, werden die Pferde auf die Koppel gestellt. Die Reiter werden in das farblich passende Haus gesetzt und der goldene Apfel wird auf das holzfarbene Feld des Goldberges gelegt.

**Spielverlauf:** Nun kann das Spiel auch schon begingen. Der jüngste Spieler würfelt. Entsprechend der Farbe, die er würfelt, setzt er nun seinen Reiter auf das nächstliegende Farbfeld seines Weges. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Um von dem Weg auf die Koppel zu seinem Pferd zu kommen, muss die Farbe grün gewürfelt werden. Steht der Reiter eines Spielers z.B. auf einem roten Feld und würfelt grün, darf er somit direkt auf die Koppel zu seinem Pferd, steht er jedoch auf dem letzten Feld des Weges, darf er 3 mal würfeln.

Wer die Weide erreicht, setzt sich auf sein Pferd, das die gleiche Farbe hat wie der Reiter selbst und begibt sich auf den Weg zum goldenen Apfel. Wenn ein Pferd ein blaues Feld mit Wasser oder ein Feld mit einer Blume erreicht, so muss es eine kleine Rast machen und eine Runde aussetzen, da sein Pferd etwas trinken oder fressen möchte. Holt ein Reiter einen anderen ein, so dass beide auf einem Feld stehen, so muss der eingeholte wieder zur Weide zurück und erneut den Aufstieg beginnen.

Wer als erster das rote Feld mit dem goldenen Apfel erreicht, hat das Spiel gewonnen.