

# BRETTSPIEL „FERKELTAXE“ **Legende für Spielkarten**

<b>Wert</b>	<b>Figur</b>	<b>Spielzug</b>	<b>Spielzug mit Joker</b>
<b>-1</b>	<b>Ritter Kalebuz</b> Verletzt Grenzen. Übergriffig.	<b>Ein Feld zurück.</b>	<b>Eine gegnerische Ferkeltaxe 4 Felder vorsetzen.</b>
<b>2</b>	<b>Prinz von Homburg</b> Hält Feinde auf. Mutig.	<b>Zwei Felder vor.</b>	<b>Mit einer eigenen Ferkeltaxe eine Blockade bilden.</b> (Dazu wird eine Spielfigur hingelegt. Niemand darf daran vorbei, auch nicht die anderen eigenen Ferkeltaxen. Die Blockade gilt solange, bis sie aufgelöst wird.)
<b>3</b>	<b>Hexe von Sieversdorf</b> Zu Unrecht verurteilt. Unschuldig.	<b>Drei Felder vor.</b>	<b>Eine eigene Ferkeltaxe wird mit einer gegnerischen getauscht.</b> (Gilt auch, wenn eine Fahrkarte angeheftet ist).
<b>4</b>	<b>Edwin Rolf</b> Erfindet ein Teleskop. Weitsichtig.	<b>Vier Felder vor.</b>	<b>Das eigene Kartenblatt wird mit einem gegnerischen getauscht.</b>
<b>5</b>	<b>Bäuerin</b> Nutzt Technik. Produktiv.	<b>Fünf Felder vor.</b>	<b>Löst eine Blockade auf.</b> (Dazu wird eine eigene Ferkeltaxe mit der blockierenden getauscht.)
<b>6</b>	<b>Otto Lilienthal</b> Startet Flugversuche. Kühn.	<b>Sechs Felder vor.</b>	<b>Die sechs Schritte werden auf die eigenen Ferkeltaxen aufgeteilt.</b>
<b>7</b>	<b>Riesin von Spaatz</b> Setzt große Schritte. Schnell.	<b>Sieben Felder vor.</b>	<b>Einen Chip Fahrkarte nehmen.</b> (Dieser wird an eine Ferkeltaxe angeheftet. Wenn diese im weiteren Spielverlauf direkt auf einen Ort/Pfeil zu stehen kommt, kann sie mit der Fahrkarte eine Station auf der Bahnstrecke fahren. Danach wird der Chip abgelegt.)