



SPIELANLEITUNG **BASISVERSION**

Spieler

„Ferkeltaxe“ ist ein Gesellschaftsspiel für 2 – 4 Personen.

Spielziel

Wer als erstes seine drei Spielfiguren ins Ziel bringt, gewinnt. Die Spielfiguren müssen zweimal den Start- bzw. Zielpunkt überschreiten und einen Weg mindestens bis zum ersten Bahnhof und die Abkürzung von dort über die Schiene zurücklegen. Sie müssen genau auf den drei Zielfeldern ankommen.

Spielelemente

Die Spielfiguren sind je drei hölzerne Ferkeltaxen in Rot, Gelb, Grün und Blau. Weiterhin gibt es 70 Spielkarten: sieben Motive mit je zehn Karten und Wertigkeiten von -1 bis 7. Von jedem Motiv gibt es sieben normale Karten und drei Joker mit Ferkeltaxensymbol. Weiterhin gehören acht Chips mit Fahrkarten zum Spiel. Diese können erspielt und dann an die Ferkeltaxen angeheftet werden.

Spielstart

Jeder Spieler setzt seine drei Ferkeltaxen auf dem farblich entsprechenden eigenen Startort: Rathenow, Spaatz, Sieversdorf oder Neustadt. Wer in Rathenow startet, bringt seine drei Ferkeltaxen auch in Rathenow ins Ziel. Wer in Spaatz startet, gewinnt in Spaatz ...

Spielablauf

Die Karten werden gemischt. Dann deckt jeder Spieler eine Karte auf. Wer den höchsten Wert hat, ist der Geber. Sollten mehrere Spieler denselben höchsten Wert haben, ziehen sie noch einmal. Im Anschluss gibt der Geber jedem Spieler sieben Karten. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der dem Geber folgende Spieler beginnt. Er legt eine seiner Karten und setzt eine Ferkeltaxe nach Wert dieser Karte. Mit der -1 kann man nicht beginnen.

Spielkarten, die neben ihrem Wert zusätzlich ein Ferkeltaxensymbol haben, sind Joker, bei denen der Spieler entweder die Ferkeltaxe nach Wert setzt oder ihre Sonderfertigkeit nutzt. Sind alle Karten ausgespielt, bekommt jeder Spieler sieben neue Karten.

Beim Setzen ist Überspringen erlaubt, auch im Ziel.

Landet eine Ferkeltaxe auf einem Feld, auf dem schon eine oder mehrere andere stehen, werden alle sofort noch einmal um denselben Wert nach vorn gesetzt, und zwar unabhängig davon, ob es eigene oder gegnerische sind. Sollten auf dem Ziel-Feld dann wieder eine oder mehrere Ferkeltaxen stehen, wiederholt sich der Vorgang.

Solange ein Spieler Karten auf der Hand hat und setzen kann, muss er das tun, auch wenn er dadurch am Ziel vorbeiläuft oder mit der -1 das Ziel wieder verlassen muss.

Kann ein Spieler keine seiner Ferkeltaxen setzen, legt er nur eine Karte ab.