

## Spielziel:

Wer zuerst alle drei Bürger in Gasthaus hat, gewinnt den Wettlauf.

## Nun geht's los:

- 1) Der jüngste Spieler beginnt zu würfeln, setzt einen seiner drei Bürger in seinen Ortsteil und dann um die gewürfelte Augenzahl vorwärts. Die Ortsteile werden als Spielfelder verwendet. Gespielt wird in Pfeilrichtung. Die Stadt Soest besteht aus insgesamt 5 Spielfeldern: 2 Stadttore und 3 Fragefelder (?).
- 2) Kommt ein Bürger in einen Ortsteil in dem ein andersfarbiges Haus steht, muss der Spieler eine orange Ereigniskarte ziehen, diese vorlesen und die Anweisung befolgen.
- 3) Kommt ein Bürger auf ein Spielfeld, auf dem sich schon ein Bürger befindet, darf er zur Belohnung bis zu 3 (1, 2 oder 3) weitere Spielfelder vorrücken.
- 4) Ist ein Spieler an der Reihe, dessen Bürger sich auf einem Feld mit einem Würfel-Zeichen (🎲) befindet und würfelt eine 6, darf er mit öffentlichen Verkehrsmitteln reisen: entweder von der Ostöningerlinde zum Soester Hauptbahnhof am nördlichen Stadttor oder von der Bushaltestelle am südlichen Stadttor zur Ostöningerlinde. Statt eine 6 zu würfeln, darf einmalig der Jokerpfennig zur Freifahrt eingesetzt werden. Danach muss der Jokerpfennig abgegeben werden.
- 5) Die Bürger, die nach einem Umlauf zu Hause in ihrem Ortsteil ankommen, dürfen zur Siegesfeier ins Gasthaus. Dazu ist es nicht nötig, die genaue Augenzahl zu würfeln.

## Zusätzliche Regeln für die zweite Spielstufe:

- a) Für jeden Bürger, der das nördliche Stadttor bzw. den Bahnhof erreicht, gilt: Alle weiteren Würfel- und Ereignispunkte verfallen. Ist das nächste Fragefeld (?) frei, muss er vorrücken. Die Bürger in der Innenstadt müssen bevorzugt bewegt werden! Überspringen und Mehrfachbesetzung der ?-Felder sind nicht erlaubt.
- b) Um von einem ?-Feld fortzukommen, muss das nächste frei sein und eine Frage muss richtig beantwortet werden: Ein anderer Mitspieler nimmt die oberste weiße Fragekarte vom Kartenstapel und liest die Frage und gegebenenfalls die Auswahlantworten vor. Die vorgelesene Karte wird unter den Stapel zurückgelegt.
- c) Bei richtiger Antwort rückt der Bürger eins vor. Wenn auch das nächste ?-Feld frei ist, darf der Spieler weiterraten und bei richtiger Antwort den Bürger solange vorrücken, bis das südliche Stadttor erreicht ist. Bei nicht richtig beantworteter Frage wird erst in der nächsten Runde weitergeraten.
- d) Kann ein Spieler bei Beginn seines Zuges nicht raten weil das nächste Feld besetzt ist, muss er würfeln und einen anderen seiner Bürger weiterbewegen. Kann er auch das nicht, muss er eine Runde warten.
- e) Am südlichen Stadttor, gleichzeitig Busbahnhof mit einem Würfel-Zeichen (🎲) gilt selbstverständlich die Regel 4 zur Nutzung der öffentlichen Verkehrsmittel.
- f) Statt einer Freifahrt – Regel 4 – kann der Jokerpfennig auch dazu genutzt werden, einmalig ohne Fragen zu beantworten vom nördlichen zum südlichen Stadttor zu springen. Danach muss der Jokerpfennig abgegeben werden.

## Spieltaktik

Unter der Internetadresse [www.soester-wettlauf.de](http://www.soester-wettlauf.de) habe ich für fortschrittliche Spieler aktuelle taktische Tipps zum Soester Wettlauf gesammelt.

## Fotos und Ortsteilinfos

Unter der gleichen Internetadresse können Fotos aus den Soester Ortsteilen angeschaut werden. Ich hoffe, dass sie dazu anregen, unsere Ortsteile einmal mit dem Fahrrad zu besuchen.

Die Informationen auf den gelben Ortsteilkarten sollen ebenfalls an dieser Stelle ergänzt und aktualisiert werden. Alle Spieler sind herzlich eingeladen, sich daran per E-Mail zu beteiligen.

# Soester Wettlauf

Ein Familienspiel für 2-6 Spieler ab 6 Jahren von Anja Heymann.

Erste Spielstufe für Spieler ab 6 Jahren – zweite Spielstufe für Spieler ab 13 Jahren.

## Spielgedanke:

Soester Bürger und Freunde begeben sich auf einen spannenden, heimatkundlichen Wettlauf durch die „heimliche Hauptstadt Westfalens“ und ihrer schönen Dörfer.

## Zubehör

1 Spielplan	18 Bürger (Spielpuppen)	6 Häuser
1 Spielregel	31 gelbe Ortsteilkarten	6 Jokerpfennige
1 Würfel	36 orange Ereigniskarten	160 weiße Fragekarten

## Vorbereitung:

Die weißen Fragekarten und die 36 orange Ereigniskarten werden jeweils gemischt und verdeckt auf einen Haufen gelegt.

Jeder Mitspieler wählt sich ein Haus und drei Bürger (Spielpuppen) in gleicher Farbe, nimmt sich einen Jokerpfennig und legt alles vor sich ab.

Reihum zieht jeder Spieler eine gelbe Ortsteilkarte, liest diese vor und stellt sein Haus in diesen Ortsteil.

Bei weniger als 6 Spielern werden auch die restlichen Häuschen auf dem Spielplan verteilt. Bitte einigen!