

Gemeinsam gewinnen

Spiele ohne den Antrieb der Konkurrenz – kann so etwas funktionieren?

Es kann! Ich habe es in meiner Zeit als Legasthenikertrainer ausprobiert, über viele Jahre hinweg.

Als ich die ersten dieser Spiele entwarf, war die Resonanz sofort äußerst ermutigend, und so entstanden von Monat zu Monat immer weitere Spiele dieser Art.

Ganz wichtig, vor allem für Kinder: Spiele müssen *spannend* sein! Wie schafft man Spannung, ohne dass man einen Gegner gegenüber sitzen hat, den man besiegen will?

Es gibt zwei Möglichkeiten.

Erstens: Man baut eine Situation auf, die selbst ein spannendes Abenteuer oder eine schwierige Bewährungsprobe darstellt und in der sich die Spieler erfolgreich behaupten müssen. Die Herausforderung ist nur dann siegreich bestanden, wenn *alle* am Spiel Beteiligten gewinnen. Und natürlich kann ein Spiel auch verloren gehen – in diesem Fall haben beide Spieler oder hat die Gruppe verloren.

Die zweite Möglichkeit: Man legt ein Spiel gleich in den Spielregeln so an, dass ein Ziel festgelegt wird, das beide Spieler oder auch eine Gruppe von Spielern erreichen müssen. (So kann etwa ein bestimmtes Zeitlimit festgelegt werden.) Nur das gemeinsame Erreichen dieses Ziels ist der Sieg. Mit einiger Fantasie lässt sich fast jedes Spiel in dieser Art verändern.

Interessanter ist die erstgenannte Gruppe und die meisten der hier vorgestellten Spiele gehören dazu.

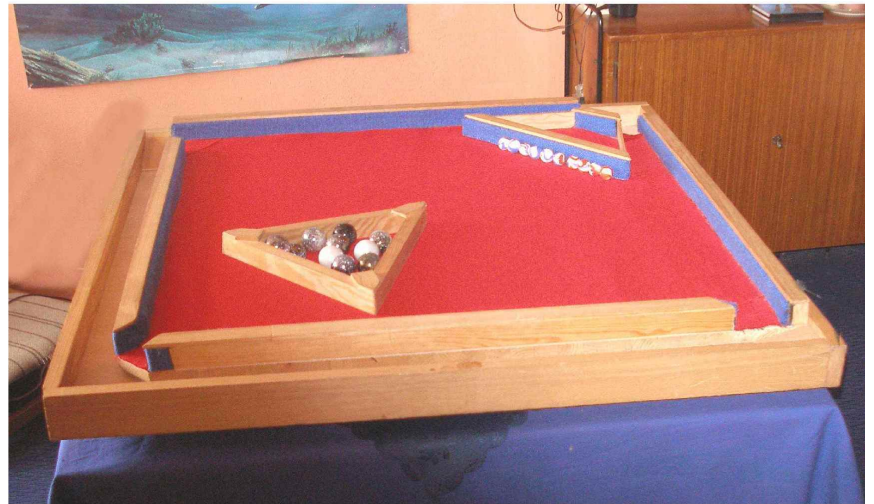
Es soll zuerst mit einer Reihe von Bildern ein kleiner Überblick gegeben werden. Zu jedem der gezeigten Bilder gibt es weitere und genaue Bauanleitungen – wie natürlich die detaillierten Spielregeln, wie sie sich über die Jahre hin bewährt haben.



Spinnenschlacht

Das Spiel

Wüsten-
fuchs



Eier-
tanz

Laby-
rinth



Orakelplatz

Das Spiel
Sanft-
pfote





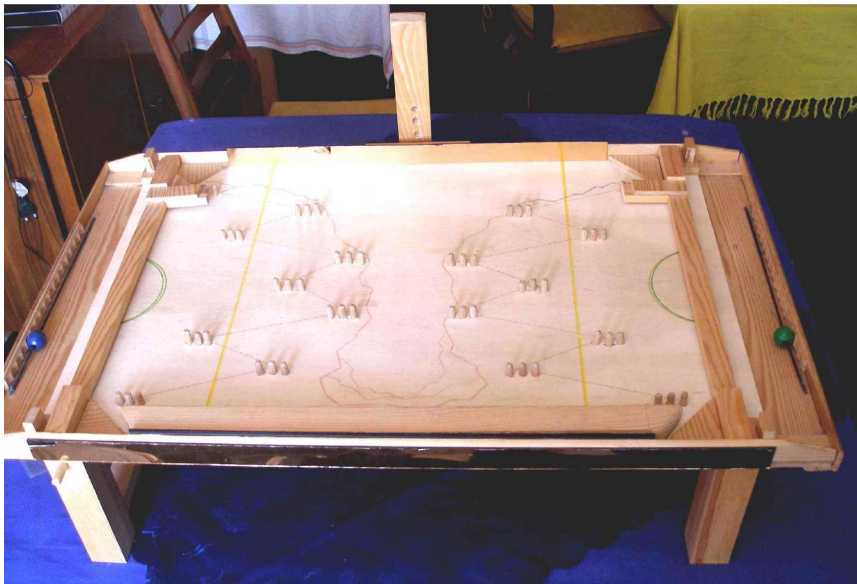
Honig-
wabe

Spreng-
sätze
entschärfen



Dach-
geschoss

Berghockey



Grat- wande- rung

Magnethockey





Erdbeben

Würfelglück



Doppel-
schuss

Steinschlag



Rahmenrolli



Ratten- jagd





Jackpot

Taifun



Sumo

Freilich muss man diese Spiele selbst bauen und das verlangt in der Regel einen gewissen Aufwand. Eine handwerklich geschickte Familie, ein Jugendheim oder eine Internatsgruppe dürfte damit wiederum nicht überfordert sein.

Aus meiner Erfahrung kann ich sagen, dass dieser Aufwand sich lohnt. Natürlich hatte ich als Trainer auch die handelsüblichen Spiele im Angebot: Halma, Dame, Mühle, Mensch-Ärger-Dich-Nicht, Schach usw. Als ich die hier vorgestellten Spiele anbieten konnte – ich ließ prinzipiell meine Schüler immer selbst die Wahl treffen, welches Spiel sie spielen wollten – wurden ausschließlich nur noch diese Spiele gewählt.

Wie diese Spiele entstanden

Ich habe eine Schule durchlaufen, zu deren Grundprinzipien es gehörte, dass Lernen auch immer mit einer Art Freude verbunden sein sollte.

Dies war damals noch relativ neu. Man hielt einen gewissen „Drill“ für unerlässlich. Was meine Schulzeit betrifft, so kann ich tatsächlich sagen, dass ich dem neuen Unterrichtstag immer mit einer gewissen Spannung und Freude entgegensah.

Heute weiß man allgemein, dass Lernen, das spielerisch und begleitet von Freude geschieht, effektiver ist.

Als sich mir die Aufgabe stellte, als Legasthenikertrainer tätig zu sein (was zunächst nur als kurzzeitige Überbrückung gedacht war), sah ich in diesem Punkt sofort ein Problem: Hier kamen Schüler zu mir, die im Lesen und Schreiben ihr ständigen Versagen erlebten und auch sonst meist bereits ziemlich viel Schulfrust erlitten hatten, setzen doch auch die meisten andere Fächer das Lesen und Schreiben als selbstverständlich heraus.

Was diese Schüler am wenigstens mochten, war genau dies: lesen und schreiben.

So musste dem Unterricht etwas hinzugefügt werden, das sie nicht nur auf Drängen der Schule und ihrer Eltern und sonst mit einer großen Portion Unlust zu meinem Unterricht kommen ließ.

Das waren Pausen, die sie mit Spielen verbringen konnten.

Es war gut und richtig gedacht und blieb doch meist unbefriedigend. Denn wie bei allen Konkurrenzspielen: Der eine ging als der „stolze“ Sieger „vom Platz“, der andere hatte (wieder einmal) einen „auf die Mütze bekommen“ – denn oft hatte ihn bereits der Schultag mit den üblichen Niederlagen konfrontiert, nun war er erneut der „Versager“. – Ich sah, dass es so nicht lief.

Sobald ich die neuen Spiele im Angebot hatte, war es förmlich wie eine „Veränderung der Luft“: Nicht nur dass alle Schadenfreude und alle hämischen Bemerkungen fortblieben (sie hätten ja nun keinen Sinn mehr gehabt), das ganze drehte sich geradezu um – die Schüler berieten sich eifrig und gaben sich hilfreiche Tipps oder schufen für den anderen eine günstige Vorlage. Das Beste allerdings: Ich erlebte kleine Freudensprünge auch dann, wenn dem Mitspieler ein guter Spielzug gelungen war (und natürlich: es war ja ein weiterer Schritt auf dem Weg zum gemeinsamen Sieg).

Natürlich ist es immer legitim, sich zu freuen, wenn man selbst mit einem guten Spielzug erfolgreich war. Und diese Freude soll man auch zeigen dürfen. Die Einzelleistung bleibt durchaus weiterhin wichtig und soll auch gewürdigt werden. Doch sich freuen, wenn der Gegner und Mitspieler seinen Spielzug unglücklich vergeben oder eine Kugel unglücklich verschossen hat?

Bei einem der üblichen Konkurrenzspiele ist schon eine Leistung, die Spielzüge des Gegners neutral zu betrachten, ohne jeden lauernden Blick, dass ihm ein Fehler unterläuft. Im Fall der anderen Spielform – der des „Gemeinsam-Gewinnens“ – dreht sich dies von selbst völlig um: Man freut sich über jeden gelungenen Spielzug des oder der Mitspieler.

Im Folgenden werde ich einen Großteil der von mir während dieser Zeit als Legasthenikertrainer gebauten Spiele vorstellen. Einige wurden richtige „Renner“. Doch von jedem dieser Spiele lässt sich sagen, dass sie sich in der Praxis bewährt haben - sie „funktionieren“ und erfüllen die unerlässlichen Kriterien: sie schaffen Spannung und Spiellust.

Zum Abschluss noch ein wenig Philosophie:

Natürlich können auch Konkurrenzspiele Spaß machen. Wir alle tragen eine gewisse „Rauflust“ in uns und die kann sich in Konkurrenzspielen einmal ausleben, ohne dass Knüppel geschwungen und Messer gezogen werden. Auch kann es wichtig sein, in dieser Art zu lernen, mit Niederlagen fertig zu werden.

Und doch: Diese Spiele sind genau ein Spiegel unserer Gesellschaft, wo es den Sieger immer nur gibt, wenn man auch auf einen Geschlagenen, einen Unterlegenen und Schwächeren zeigen kann. Wollen wir dieses Spiel auch gesellschaftlich immer so fortspielen? Was mich betrifft: Ich spiele keine Konkurrenzspiele mehr. Gerade das Siegen begleitete immer wieder ein Unbehagen: Will ich wirklich diese Freude empfinden, wenn ein anderer zugleich eben deshalb unglücklich ist?

Unser „Ego“ und der damit verbundene Ehrgeiz hatte evolutionsgeschichtlich gewiss eine wichtige Funktion, indem er Menschen immer wieder zu großen Taten angetrieben hat. Und doch: Ist es die Welt, in wir auf Dauer leben möchten? „Geht Evolution“ nicht vielleicht auch anders?

Es gibt das neue schöne Wort von der „Win-win-Situation“. Das zeigt: Die Menschen kennen dieses Thema eigentlich gut und suchen hier und da nach neuen und anderen Wegen. Eben dies tun diese Spielvorschläge auch.

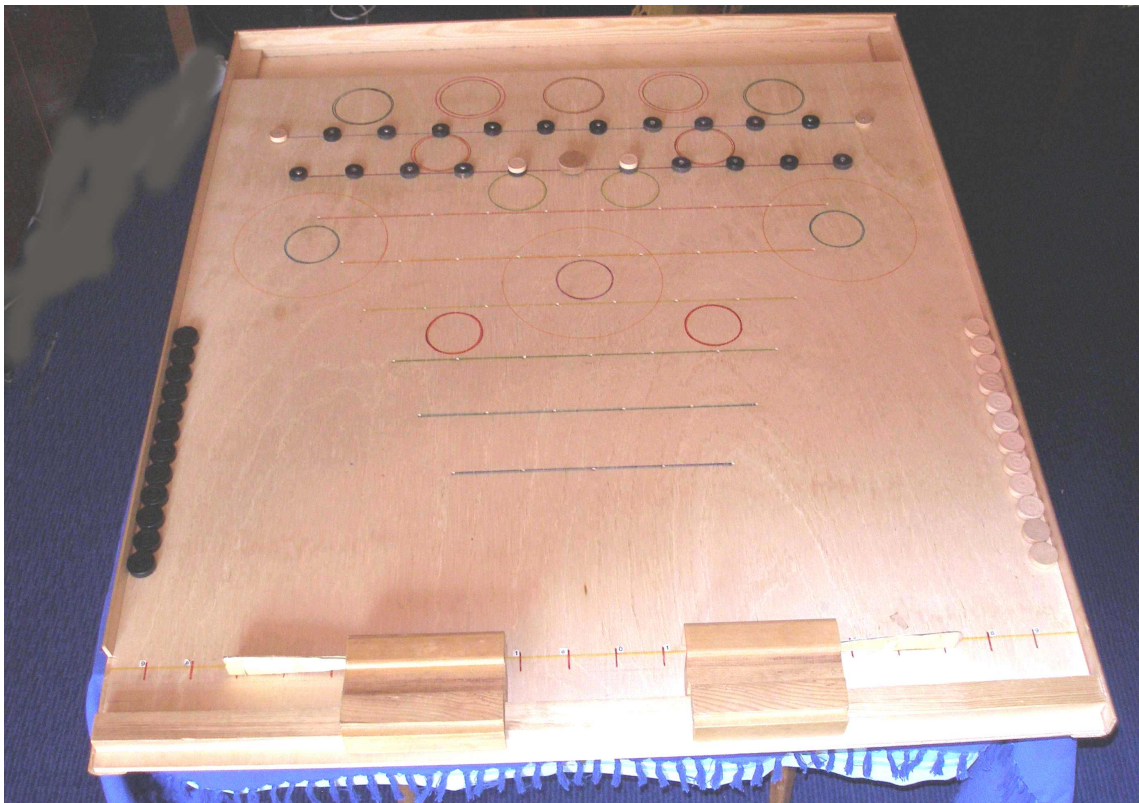
Es existieren die vielen echten Gefahren und Herausforderungen: gefährliche, giftige Tiere, Expeditionen durch unbekannte Gegenden, Erdbeben, Sturmfluten. Der Mensch braucht den Menschen als zusätzlichen Feind und Gegner nicht.

SPINNENSCHLACHT

Für zwei Spieler

Außer dem Spielbrett werden gebraucht: zwei Katapult-Einrichtungen /

zweimal je vierzehn runde Spielsteine (Halma-Format oder größer) in zwei verschiedenen Farben



Die Aufgabe:

Gemeinsam muss ein Angriff von Giftspinnen abgewehrt werden.

Runde für Runde arbeiten sich die zwei Reihen der gefährlichen Spinnen weiter nach vorn und auf die Spieler zu.

Mit Schusssteinen müssen die Spinnen in den "Graben" am

hinteren Ende katapultiert werden. Dort bedeuten sie keine Gefahr mehr.

Die Spinnen bewegen sich über insgesamt acht Markierungslinien voran, auf denen sie sich dem Abwehrkampf stellen müssen. Gelingt es nur drei der Spinnen über die vordere Linie hinauszugelangen, ist dies das unausweichliche Ende der Spieler.

Ein besonders bei Jungen sehr beliebtes Spiel. Kampffreude - vielleicht auch das Ausagieren von angestauten Aggressionen - kann hier voll zur Entfaltung kommen. Und doch wieder muss ein ruhiger Blick und Treffsicherheit damit einhergehen.

Der Spielablauf:

Es existieren zwei Reihen von Spinnen. Sie brechen jeweils immer gemeinsam als ganze Reihe auf und bewegen sich dabei zwei Linien nach vorn.

Das Spiel ist zunächst so aufgebaut, dass die Reihen der beiden Spinnen auf den zwei hintersten Markierungslinien stehen. Sie "stecken dort fest", mit einem kleinen Metallnagel an ihrer Unterseite, für den es auf jedem Spinnenplatz das passend große Loch gibt.

Jede der noch folgenden Reihen ist in regelmäßigen Abständen mit diesen kleinen Löchern durchsetzt, in denen die Spinnen wieder festen Halt finden können.

Es sind *elf Spinnen* in der vorderen Reihe und *zwölf Spinnen* in der hinteren Reihe. Die mittlere Spinne in der vorderen Reihe ist - mit ihrem auffällig größeren Format - die "Monsterspinne". Rechts und links stehen ebenfalls zwei größere Spinnen: ihre direkten Nachkommen - zwei Minimonster.

Im Gegensatz zu allen anderen Spinnen hat die Monsterspinne *drei Leben*. Sobald sie einmal im Graben verschwindet, klettert sie wieder heraus und setzt den Kampf fort - bis einmal auch ihr "drittes Leben" erlischt. Die beiden Monsterjungen haben je *zwei Leben*. Jede normale Spinne *eins*.

Dann: Der Angriff beginnt! Die Spinnen der vorderen Reihe werden umgedreht (der Nagel zeigt nun nach oben) und sie springen *zwei Markierungslinien* nach vorn. In dieser umgedrehten Position nehmen sie auf der neuen Reihe wieder Aufstellung, wie es die kleinen Löcher auf der Linie anzeigen.

Nun muss die Abwehr einsetzen. Rechts und links an den Rändern liegen für jeden der beiden Spieler die *Schusssteine* bereit: *je vierzehn Stück*. Die kleinen Katapult-Geräte (sie sind noch genauer zu beschreiben) lassen sich auf der vorderen Holzleiste hin und her schieben und können so passgenau auf die Spinnen angesetzt werden.

Für jede der angreifenden Spinnen steht *ein Schussstein zur Verfügung*.

Das heißt: Beide Spieler haben beim ersten Durchgang zusammen *zwölf Schusssteine*, um die Spinnen abzutreffen - *also jeder sechs*. (Es handelt sich um elf Spinnen, doch für die Monsterspinne gibt es einen ExtraSchuss.)

Sind alle Steine einer Spielrunde verschossen, so wird die "Munition" wieder eingesammelt - allerdings nur, wenn sie auf dem Feld verblieben ist und nicht ebenfalls in den Graben katapultiert wurde.

Alle Spinnen, die nicht getroffen wurden und ihren Platz auf der Markierungslinie behalten haben, bekommen dort erneut einen *festen Halt*. Sie werden wieder umgedreht und mit dem Nagel im Brett festgesteckt.

In der nächst folgenden Runde, wenn die nächste Spinnenreihe zum Angriff aufbricht, sind sie damit nicht zu bewegen und "unverwundbar".

Spinnen, die getroffen wurden aber nicht im Graben gelandet sind, werden zu "Wanderspinnen". Von ihrem Platz aus, auf dem sie liegen geblieben sind, werden sie auf die nächste Markierungslinie geschoben. Sie verbleiben dort mit nach oben gedrehtem Nagel - sie sind also weiterhin abtreffbar.

Die Spielfläche ist mit unterschiedlich großen *farbigen Kreisen* bedeckt. Diese bedeuten "*Nester*". Bleibt eine Spinne nach Ab-

schluss einer Runde in einem dieser Nester liegen, so bekommt sie "Junge".

Liegt sie in einem der kleinen Kreise, so bedeutet dies: *drei neue zusätzliche Spinnen* sind geboren, die nun direkt neben ihr aufgestellt werden (als "Wanderspinnen" ohne festen Halt und Nageleinsatz). Bleibt sie in einem großen Kreis liegen, so ist *eine weitere Spinne* geboren und wird ihr hinzugefügt. (Diese Spinnen können einfach aus dem "Graben" am hinteren Ende nachgeholt werden.)

Die zweite Angriffswelle setzt ein: Wie zuvor die erste bricht nun auch die zweite Reihe auf - wieder bewegt sie sich zwei Markierungslinien nach vorn und nimmt dort Aufstellung, mit nach oben gekehrtem Nagel.

Der Spielablauf bleibt im Prinzip von Runde zu Runde derselbe. Auch jetzt sind *so viele Schüsse gestattet, wie sich Spinnen auf dem Feld befinden*. Das heißt in der zweiten Runde: auf jeden Fall wieder zwölf, sechs für jeden Spieler. Doch auch für jede der "Wanderspinnen" gibt es zusätzlich einen Schuss.

"Wanderspinnen", die das "Bombardement" einer Abwehrrunde heil überstanden haben, werden wieder normale Spinnen und gewinnen für die nächste Runde einen festen Platz.

Die zwei Spinnenreihen bewegen sich, einander nachfolgend, in immer weiteren Angriffswellen über die Markierungslinien nach vorn.

Auf der vorderen Linie werden sie zur akuten Gefahr: Wenn sie von hier aus *nicht direkt in den Graben geschossen werden*, kehren sie sofort zurück und überschreiten die Linie.

Drei Spinnen, denen dies gelingt, bedeuten für die Spieler den „tödlichen Biss“ und das Ende des Spiels.

Wichtig: Mit der "Munition" haushalten! Spiele können verloren gehen allein deshalb, weil keine Schusssteine mehr vorrätig sind.



Bautechnische Hinweise:

Das Brett mit den kleinen Einbohrungen ist relativ leicht zu bauen und auch ohne Schwierigkeiten mit den Markierungslinien und den Kreisen zu versehen.

Die kleinen Katapultgeräte müssen sorgfältig an die vordere Leiste angepasst werden, so dass sie einen guten Halt haben und sich zugleich mühelos auf dieser Schiene hin- und herschieben lassen.

Um ein solches Gerät zu bauen, hat sich ein einfacher Spachtel bewährt. Die Spannung, die sich im Zurückziehen erzeugen lässt, hat eben die ausreichende "power", um die Schusssteine aufs Feld zu katapultieren.

Auch kann die Linie vor diesen Schussgeräten mit Punkten markiert werden, so dass die exakte Einschätzung erleichtert wird, wenn sie nach einem Fehlschuss erneut in Position gebracht werden.

Ein Spiel, das gewiss viele weitere Variationen möglich macht!











DAS SPIEL "WÜSTENFUCHS"

Für zwei bis drei Personen

Außer der Spielunterlage werden gebraucht:

zwei Sets von Murmeln in größerer Menge, eines in der Murmelgröße von 3 cm, das andere in der Murmelgröße von 2 cm / möglicherweise auch verschiedenfarbig

Zwei längere runde Holzstöcke, wie ein Billardstock mit einem Queue ausgestattet



Die Aufgabe:

Ein einträchtig hausender Familienclan von Wüstenfüchsen - Großvater-Wüstenfuchs, Neffe- und Cousin-Wüstenfuchs - haben auf ihrem Territorium eine Behausung von Skorpionen entdeckt.

Großer Aufruhr! Skorpione bedeuten höchste Gefahr!

Es gibt nur eine Lösung: Kampf. Die Skorpione müssen vertrieben werden.

Wird es gelingen? Werden viele Wüstenfüchse den tödlichen Stacheln der Skorpione zum Opfer fallen?

Das Spiel erinnert, trotz seiner eigenen Baustruktur, an ein Billard. Es verlangt auch die gleiche Schlagtechnik und Geschicklichkeit im Umgang mit den Kugeln, das gleiche sorgfältige Maßnahmen in der Einschätzung der Winkel. Gerade darin liegen auch seine Vorzüge und Qualitäten: Billard selbst ist ein vortreffliches Spiel.

Doch wer ein billardähnliches Spiel nach dem Spielprinzip des "Gemeinsam-Gewinnens" spielen möchte, spielt es in dieser Form.

Mit sehr viel Spaß!

Spielverlauf:

Zu Beginn befinden sich auf dem Spielfeld, in der Mitte platziert, zehn große Murmeln - die "Wüstenfüchse", ein Familienclan. An der blauen Querleiste haben die "Skorpione" ihre Behausung - acht kleine Murmeln.

Ein Spieler beginnt mit einem Verteil-Schuss: eine der großen Murmeln verteilt alle andern großen in alle Richtungen über das Feld.

Dann beginnt die Vertreibung der "Skorpione". Mit den Schlagstöcken werden nur die großen Murmeln bewegt. Doch *jede* dieser großen ist als Schusskugel gegen die kleinen einzusetzen. (Es existiert also keine einzelne Schusskugel wie beim Billard.) Dadurch ergeben sich weit mehr Schuss- und Kombinationsmöglichkeiten.

Die Spieler lösen sich nach jeweils vier Schlägen ab. Für jede solche Runde von vier Schlägen stellt sich jedes Mal die Aufgabe, mindestens einen "Skorpion" aus dem Feld zu vertreiben. Damit ist die Runde erfolgreich abgeschlossen.

Gelingt dies nicht, so ist die zuletzt angestoßene große Kugel verloren - der zuletzt "jagende Wüstenfuchs" hat sein Leben ein-

gebüßt.

Vorsicht, dass keine große Murmel, kein "Wüstenfuchs" selbst durch einen der Ausgänge hinausrollt! Wenn dies passiert, folgt als Konsequenz die Geburt drei neuer Skorpione: drei neue kleine Murmeln werden an die Querleiste platziert.

Aber es gibt auch eine Belohnung! Immer dann wenn es gelingt, innerhalb *einer* Runde mehr als einen "Skorpion" aus dem Feld zu werfen, ist ein neuer "Wüstenfuchs" gewonnen. Er erhält ebenfalls seinen Platz an der Querleiste. (Dadurch ergibt sich eine gute Abschussmöglichkeit, da der dort liegende "Wüstenfuchs" manchmal sogleich auf eine ganze Reihe von "Skorpionen" angesetzt werden kann, die sich dort möglicherweise versammelt haben.

Manchmal kann die Anzahl der "Wüstenfüchse" in einer Art anwachsen, dass sie das Feld zu dicht bevölkern und Schüsse zu blockieren beginnen. Dann können neu gewonnene große Murmeln auch im Rechteck mit der Querleiste abgelegt werden, die gewissermaßen als "Reservebank" dient, aus der man jederzeit "Wüstenfüchse" nachholen kann.

Sollte die bedrohliche Situation eintreten, dass nur noch zwei "Wüstenfüchse" auf dem Feld verblieben sind, gibt es eine zusätzliche Chance. Sie kämpfen nun mit den letzten Kraftreserven - der antretende Spieler hat in dieser Runde sieben statt vier Schüsse.

Sollte nur noch eine große Murmel, ein letzter überlebender "Wüstenfuchs" auf dem Feld verblieben sein, so sind dem antretenden Spieler zehn Schüsse in Reihenfolge gestattet.

Wer dieses Spiel in der hier beschriebenen Form häufiger spielt, wird eine große Ausgewogenheit feststellen:

Sobald die "Skorpione" schwinden, wird es auch schwieriger, in jeder Runde noch einen zu treffen - was sie unter Umständen wieder stärker macht. Wenn dagegen eine große Anzahl von "Skorpionen" das Feld bevölkert, lassen sie sich auch müheloser und in größerer Menge vertreiben, wodurch die "Wüstenfüchse" wieder die Oberhand gewinnen.



Bautechnische Hinweise:

Die Konstruktion mit fünf Ausgängen und einer Sammelstelle mit Querleiste in einer Ecke hat sich bewährt.

Abwandlungen und Variationen, auch die Annäherung an einen üblichen Billardtisch, sind natürlich möglich.

Die Seitenpolsterung des Rahmens, die ein elastisches Abspringen der Murmeln gewährleisten soll, kann sehr leicht mit einem breiten Gummiklebeband bewerkstelligt werden (anders als in der hier gebauten Form).

Als Unterlage genügt ein einfaches Stofftuch, das aber korrekt und straff über das Holz gespannt sein sollte (bevor die Befestigung der Rahmenleisten beginnt).











EIERTANZ

*Für zwei Spieler
Außer dem Spielrahmen werden gebraucht:
zwei Kreisel / Bälle / Würfel*



Die Aufgabe:

Die zwei sich gegenüberstehenden Spieler müssen durch geschicktes Auf- und Abjonglieren einen rotierenden Kreisel oder einen Ball auf der beweglichen Spielfläche am Laufen halten.

Der Kreisel oder Ball bewegt sich durch auf der Spielfläche aufgezeichnete Muster, mit denen die Spieler Punkte gewinnen. Erst mit Erreichen einer bestimmten Punktzahl, die zuvor durch Würfel ermittelt wird, ist das Spiel erfolgreich beendet.

Je besser die Spieler sich auf die Bewegungen des anderen

einzustellen und "einzustimmen" verstehen, desto besser für den Verlauf des gesamten Spiels - desto genauer wird der rotierende oder rollende Gegenstand platziert und zu den gewünschten Punkten fortbewegt.

Ein Spiel, das ein gutes Balancegefühl und ein rasches, exaktes Reagieren erfordert.

Üblicherweise ist es mit viel konzentrierter Anspannung und auch Aufregung verbunden.

Spielverlauf:

Die Spieler sitzen sich an der beweglichen, an Gummibändern aufgehängten Platte gegenüber und jonglieren diese mittels der zwei großen Seitengriffe, sobald der Kreisel oder Ball auf das Spielfeld gesetzt wurde.

Auf die Spielfläche sind, in eine sechsgängige Sechseckspirale eingepasst, kleine Eigeilde gemalt. Jedes dieser Eigeilde enthält noch einen kleinen Kreis - "das Gelbe vom Ei".

Der über das Feld rotierende Kreisel oder der Ball muss durch die Eigeilde jongliert werden - gelingt dies, so gibt es jedes Mal *zehn Punkte*. Wird das "Gelbe vom Ei" durchwandert, so haben die Spieler *zwanzig Punkte* gewonnen.

Aufpassen! Es gibt auch vier "faule Eier" (mit schwarzen Markierungen). Sobald der Kreisel oder der Ball ein solches "faules Ei" durchquert, ist alles wieder gelöscht und das Punkte zählen muss von vorn beginnen.

Über die Punktzahl, die erreicht werden soll, entscheidet der Würfel. Dabei gibt es ein unteres Limit: In jedem Fall *muss* durch mehrmaliges Würfeln die Zahl *zehn überschritten* werden - der Wurf, der als erster darüber hinausgeht, bestimmt die zu erreichende Punktzahl. Diese wird nun freilich nochmals mit zehn multipliziert - also: ein Wert von hundert muss während des Spiels in jedem Fall überboten werden.

Wichtig: Ein Eigeilde, das gerade durchwandert wurde, darf nicht sofort ein zweites Mal anvisiert werden. Die Eigeilde sind in Gruppen geordnet. Ist eine solche Gruppe einmal ganz durchwandert worden, so gilt ebenfalls, dass erst eine neue Gruppe aufgesucht werden muss, bevor man zu dieser wieder zurückkehren kann.

Trifft der Kreisel oder der Ball ganz aus dem Spielfeld ab und fällt zu Boden, so ist diese Runde natürlich ebenso verloren wie beim Nicht-Erreichen der geforderten Punktzahl.

Bei wachsender Geschicklichkeit wird die Punktzahl selbstverständlich erhöht. Es bietet sich die graduelle Steigerung an, indem zunächst eine Zahl über elf gewürfelt werden muss, dann über zwölf usw.

Beim Spiel mit dem Kreisel ergibt sich ein natürlicher Endpunkt des Spiels dann, wenn der Kreisel seine Bewegungen einstellt.

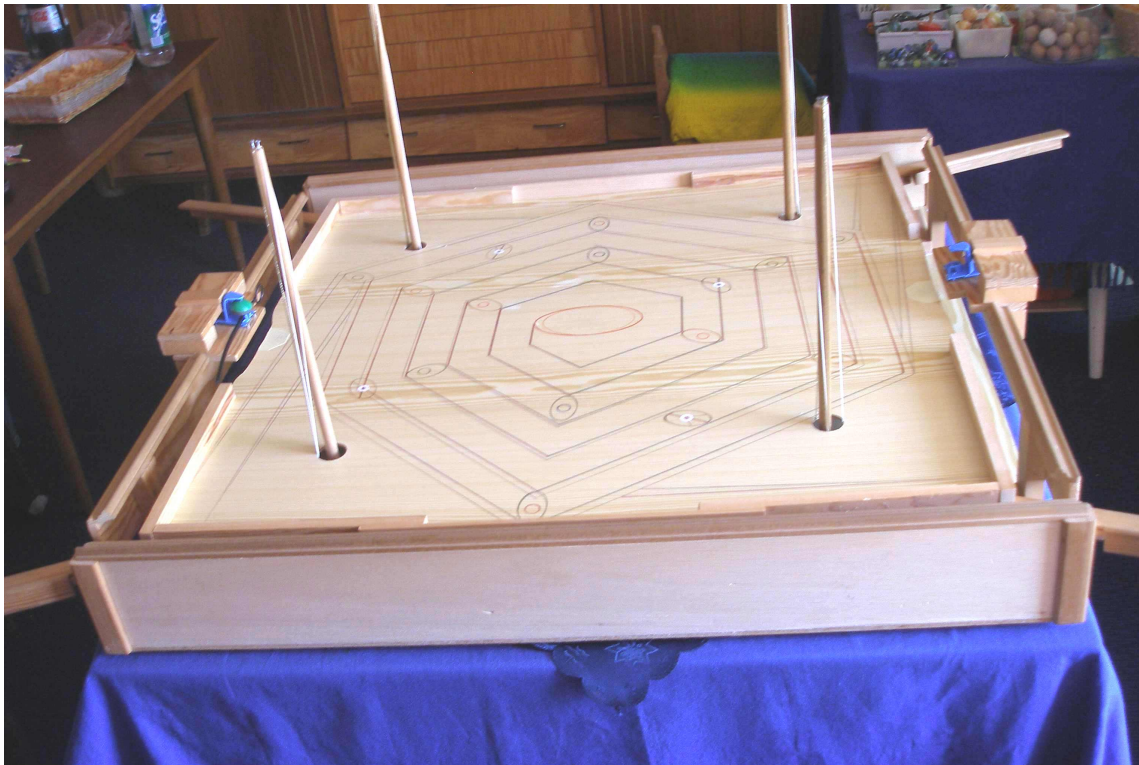
Beim Spiel mit einem Ball muss ein *Zeitlimit festgelegt* werden.

Interessante Varianten sind: Das gleichzeitige Bewegen zweier Kreisel oder auch zweier Bälle usw. Hier natürlich müssen neue Festsetzungen hinsichtlich der Punktezahl getroffen werden.

Auch das Punkte zählen selbst kann variiert werden, indem man Würfel über das Feld verteilt, mit denen zuvor gewürfelt wurde.

Immer wenn ein Würfel durch den Kreisel oder den Ball angestoßen wird, ist die dort sichtbare Punktzahl gewonnen.

Dabei sollte ebenfalls ein speziell markierter "Gefahrenwürfel" seinen Platz auf dem Feld finden: Wie beim "faulen Ei" würde die unbeabsichtigte Berührung alle gewonnenen Punkte wieder löschen.



Bautechnische Hinweise:

Die Spielkonstruktion ist nicht ganz unaufwendig und stellt für den Bastler eine gewisse Herausforderung dar.

Vier Holzsäulen sind stabil auf dem Untergrund zu befestigen und die große "Schwebekastenplatte" muss passgenau mit den entsprechenden Löchern versehen sein. Mit normalen Ziehgummis an den Stangen aufgehängt, muss sie in ihrem Schwebezustand gut und gerade ausbalanciert werden. (Die Gummis führen durch die Löcher auf die Rückseite der Platte und sind mit einfachen Reißzwecken dort zu befestigen.)

Die Stangen dürfen eine gewisse Länge nicht unterschreiten, um den Gummis genug Zuglänge zu geben. Nur so ergibt sich eine angenehme Spannung im Auf- und Abjonglieren der Platte.

Dennoch: die Funktionsweise ist letztlich einfach.

Wie bei vielen dieser Spiele tun hier vor allem *Kantenleisten* einen guten Dienst - etwa bei den Griffen aber bei Befestigung der Rahmen.

Es können sich kleine Zusätze als wichtig erweisen, die eine reibungslose Auf- und Abbewegung der Griffen am Rand erleichtern (etwa der Einsatz flacher Rundhölzer). Dies ergibt sich natürlicherweise im Prozess des Umsetzens und Erprobens selbst.

Bei der hier sichtbaren Spielkonstruktion wurde eine Vorrichtung für Metallkreisel installiert, die durch einen schmalen Zahnradhebel in Schwung gebracht werden und dann von ihrer kleinen Plattform aus auf das Feld springen. (Sie waren käuflich erwerbbar.) Ein solcher Metallkreisel garantiert eine sehr lange Rotierdauer.

In gleicher Funktion könnte allerdings auch ein Brummkreisel eingesetzt werden.

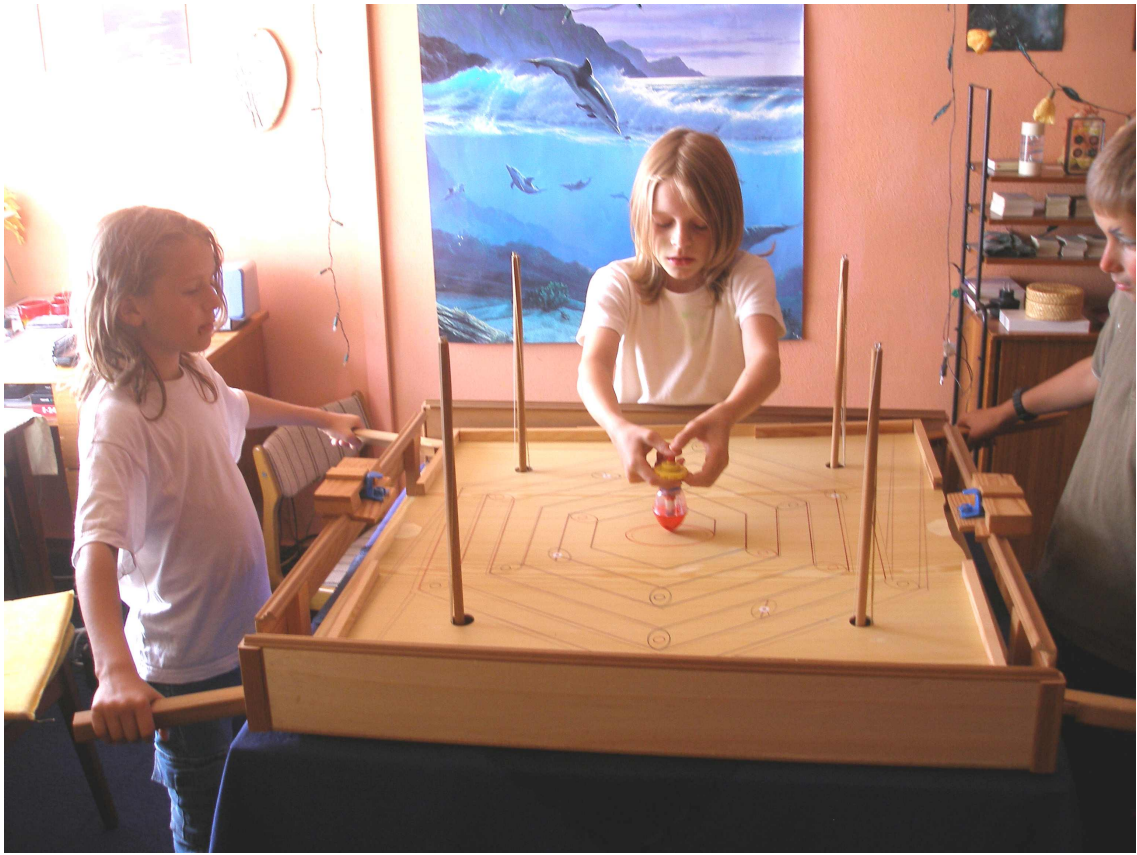
Verfügt man über solche Kreisel nicht und nur über einen normalen Holzkreisel, kommt viel auf die Geschicklichkeit dessen an, der den Kreisel zum Rotieren bringt.

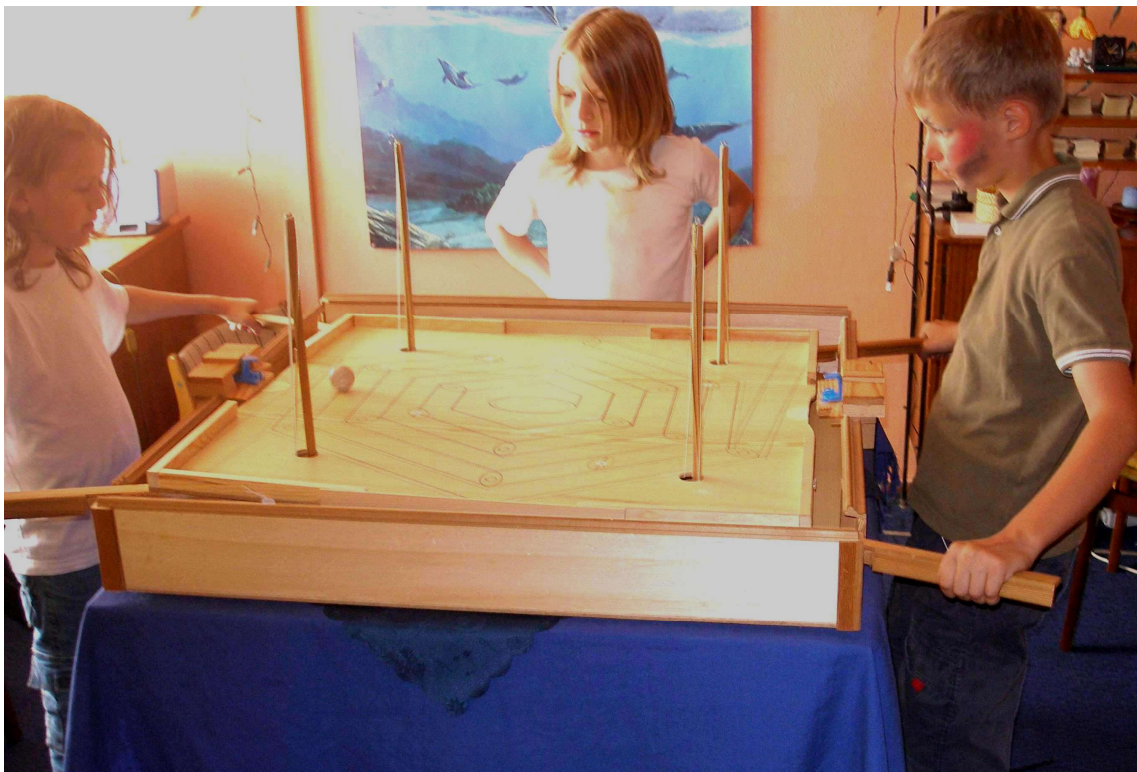
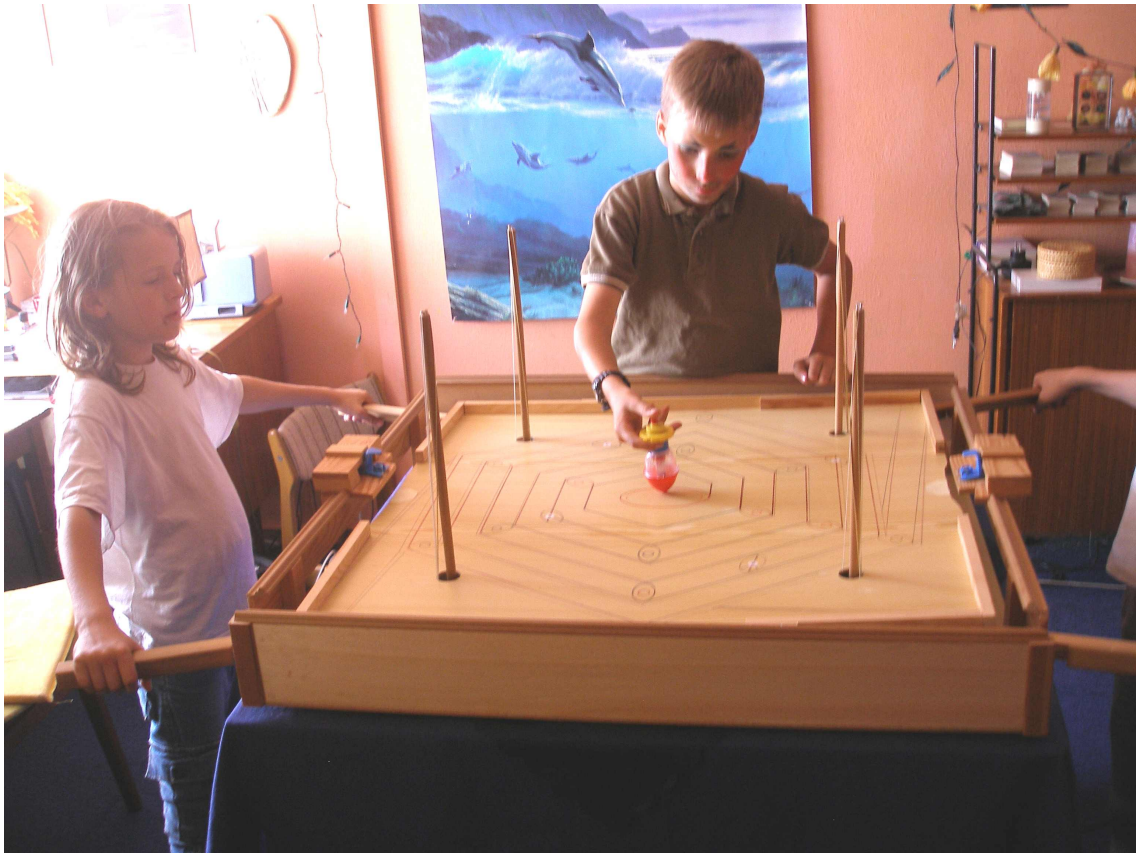
Hier aber lässt sich experimentieren - etwa in der Form, dass man zwei Kreisel nacheinander auf das Spielfeld setzt und sich so ablösen lässt.











LABYRINTH



*Für zwei oder drei Spieler
Außer dem Spielbrett werden gebraucht:
vier bis sechs farblich unterschiedliche Murmeln (Größe
2,5 cm bis 3 cm) /
Drei kleinere Spielfiguren*

Die Aufgabe:

Drei Forscher haben sich ins Zentrum eines weitläufigen Labyrinths vorgewagt und sind dabei abgestürzt. Sie liegen erschöpft und verletzt am Boden. Aus eigener Kraft können sie den Weg nicht mehr zurück ins Freie finden.

Ein Rettungstrupp bricht auf - Sanitäter und gleichfalls erprobte Höhlenkletterer, mit Erster-Hilfe-Ausrüstung und Nachschub

von Nahrungsmitteln.

Die Verunglückten werden bereits seit Tagen vermisst und die Zeit drängt.

Wird es gelingen, alle rechtzeitig zu erreichen?

Und sicher wieder zurückzubringen?

Ein sehr beliebtes, ein sehr lohnendes Spiel. Das Entlangrollen der farbigen Glasmurmeln auf den Holzschienen wird von den Spielern als Spielgenuss und mit Faszination erlebt. Zugleich übt es in hohem Maß Fingerspitzengefühl und Geschicklichkeit ein.

Spielablauf:

Jeder Spieler ist für zwei Leute der "Rettungsmannschaft" (die Glasmurmeln) zuständig.

Die "vergehende Zeit" wird nach Runden gemessen.

Die Kugeln werden mit der flachen Hand oder zwei Fingern angestoßen. (Jeder kann hier seine eigene Stoßtechnik finden.)

Jedes Spiel hat jeweils drei Anstöße in Reihenfolge, bis wieder der nächste zum Zug kommt.

Begonnen wird zunächst mit einer Kugel und die zweite erst ins Spiel gebracht, wenn die erste zwei Runden zurückgelegt hat.

Sodann wird abwechselnd mal mit der einen, dann mit der anderen Kugel gespielt.

Während der ersten zwei Stöße ist das "Nachgreifen" auf die noch rollende Kugel erlaubt. Nach dem dritten Stoß muss das Ausrollen abgewartet werden - gleichgültig in welcher Art die Kugel sich nun bewegt.

Während des gesamten Spiels bleibt jeder Spieler für seine zwei eigenen Kugeln zuständig.

An der Frontseite des Spiels befindet sich eine Zählleiste. Jeder Spieler, der seine Runde mit den drei Anstößen erledigt hat, bewegt den Zeiger einen Schritt nach vorn.

Ist die gesetzte "Frist" vergangen, so würde dies das Ableben

des ersten Forschers bedeuten; nach einem weiteren Aufschub das des zweiten; schließlich des dritten.

Sechzig verfügbare Runden, bei zwei Spielern also für jeden dreißig, haben sich als grundsätzliche Spielregel für den Hinweg bewährt. Sie garantiert ausreichend Herausforderung.

Bei wachsender Geschicklichkeit kann die Zahl der erlaubten Runden natürlich reduziert werden.

Springt ein Ball aus der Bahn ins Spielfeld, so muss er auf den Platz zurück, an dem er die Bahn unkorrekt verlassen hat. Die Runde des betroffenen Spielers ist unterbrochen, er setzt erst nach der Runde des Mitspielers mit seiner nächsten Spielrunde wieder ein.

Dies gilt auch wenn die Kugel auf einer schon weiter innen gelegenen Schiene auftrifft. Keine Bahn darf übersprungen werden.

Landet die Kugel bei diesem Herausspringen auf einer anderen weiter außen gelegenen Schiene, so muss sie ihren Weg von diesem Punkt aus erneut beginnen, der Spieler kann allerdings ohne Unterbrechung weiterspielen.

Die eigentliche Herausforderung besteht jedes Mal darin, bei diesen Anstößen die richtige "Dosierung" zu finden.

Kräftige Anstöße bedeuten das erwünschte rasche Vorwärtskommen. Der zu kraftvolle Schwung allerdings katapultiert den Ball aus der Bahn.

Das mutige - aber besonnene - Riskieren führt zum Erfolg.

Das *Überholen* des Mitspielers ist in jeder Runde erlaubt: Liegt eine andere Kugel auf derselben Bahn im Weg, so darf sie für die Dauer des Schusses hochgehoben und muss dann an dieselbe Stelle zurückplatziert werden.

Alle Spieler müssen sich auf der "Brücke", der großen oberen Querleiste sammeln. Trifft die erste Kugel eines Spielers hier ein, muss er seine zweite dorthin nachholen.

Der Weg durch den Schacht ins eigentliche Innere des Labyrinths ist der Rettungsmannschaft *nur gemeinsam* möglich. (Als erster auf der Brücke mit beiden Kugeln eingetroffen zu sein, zeigt dennoch die eigene gute Leistung.)

Wenn sämtliche Kugeln auf der Brücke versammelt sind, beginnt die Schlussphase des Spiels: der Abstieg durch den Schacht, der rasche Weg zu den Eingeschlossenen und Verletzten.

Gleich am Ende der ersten Runde befindet sich ein Tunnel, in den die Kugel zurückrollen kann, wenn ihr der Übersprung nicht gelingt. Sie muss dann ganz an den Ausgangspunkt zurück. Das Spiel gewinnt durch solche "kritischen Punkte" - eben solche "Springpunkte", an denen die Bahn unterbrochen ist - sehr an zusätzlicher Spannung.

Ist die Rettungsmannschaft ans Ziel im Innern des Labyrinths gelangt, gilt es den Rückweg anzutreten. Auch für diesen besteht, mit dem Transport der verletzten Forscher, eine "Zeitpflicht".

In der hier ausgeführten Bauform ist der Rückweg um zwei Runden verkürzt: die vierte und zweite Innenbahn werden nicht mehr genutzt - eben weil es hier die genannten "Springstellen" gibt (die auf dem Rückweg Blockaden bilden würden).

Mit zwei zusätzlichen Leisten lässt sich die Verkürzung relativ problemlos realisieren - der Ball springt einfach über in die nächste äußere Bahn.

Vierzig Runden haben sich zur Bewältigung dieses Rückwegs bewährt.



Bautechnische Hinweise:

Die Herstellung des Spiels verlangt bautechnisch einen größeren Aufwand. Die Ausführung ist auch in vielen Variationen möglich. Doch sollten die Labyrinthbahnen nicht zu sehr reduziert werden. Das Spiel stellt sonst keine wirkliche Herausforderung dar.

Für mehr Abwechslung sorgt der Einsatz unterschiedlicher Kugelsorten -: etwa Holzkugeln oder Flummis. Die Hand muss sich dabei jedes Mal auf ein neues Material einstellen, das seinen eigenen Gesetzmäßigkeiten entsprechend anders reagiert und speziell "gefühl" und "gehandhabt" werden muss.

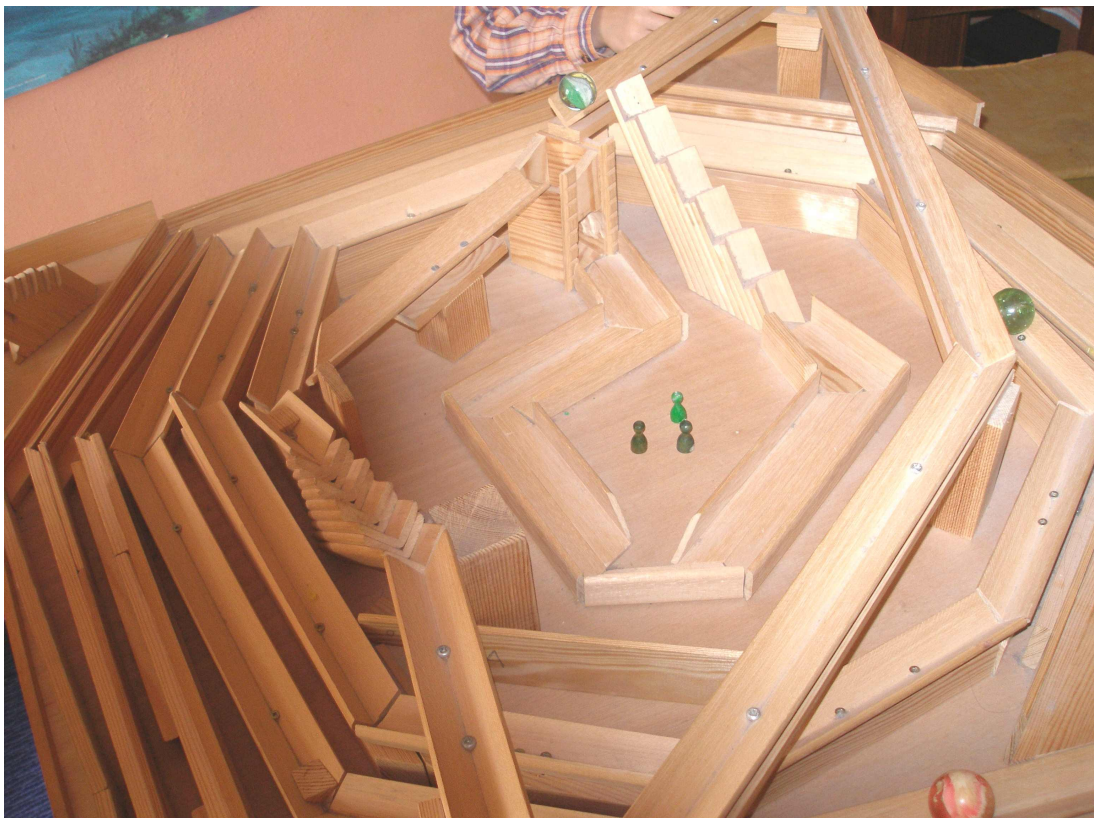
Natürlich lässt sich das Spiel auch in der Form eines üblichen Wettkampfspiels ausführen.

In diesem Fall versucht jeder Spieler mit seinen Kugeln als erster das Zentrum zu erreichen.

Mit seinen Geschicklichkeitsherausforderungen, dem Spaß an der rollenden Kugelbewegung wird das Spiel in jedem Fall in Bann ziehen.







ORAKELPLATZ

Für drei oder vier Spieler

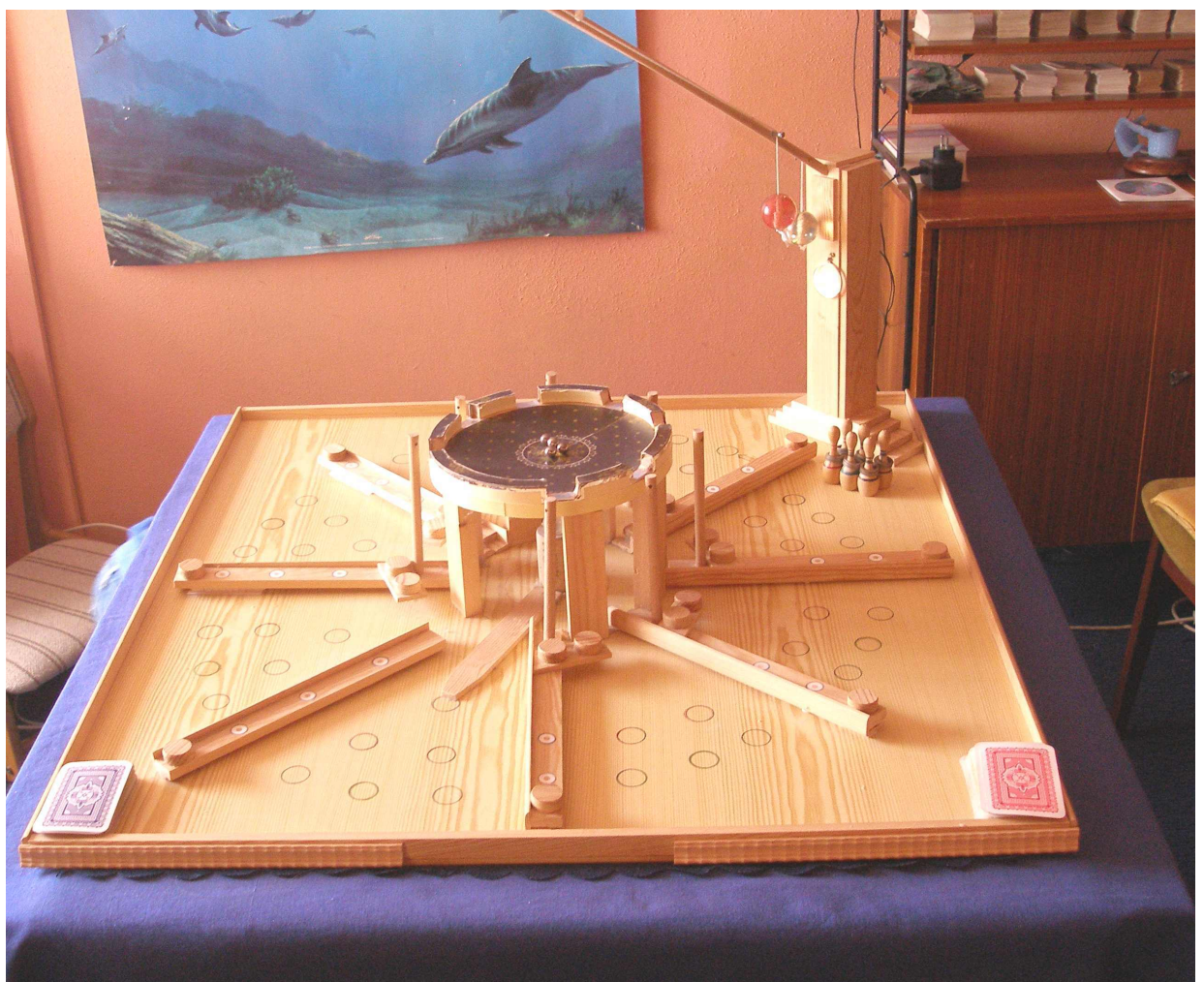
Außer dem Spielbrett werden gebraucht:

Sechs bis acht Spielfiguren

(in der Art größerer Schachfiguren) /

dreißig kleine Metallringe (und ein paar Reserveringe) /

zwei normale Kartensets



Die Aufgabe:

Wir blicken auf einen kleinen Tempel.

Ein Spiralweg führt von einem großen Außenturm in das Innere direkt vor die Eingangstür und ins „Allerheiligste“.

Dort steht, auf einem Altar, ein Glaskolben. Er enthält ein wunderwirksames Kräuterelexir. Wer davon trinkt, erlangt die Fähigkeit des Hellsehens und magische übernatürliche Kraft; darüber hinaus dauernde Gesundheit und Schönheit.

Die Gruppe der Tempelschüler bricht gemeinsam auf, um ins Innere zu gelangen. Jeder der Ankömmlinge ist dabei mit drei Schutzringen - drei "Kraftgürteln" - ausgerüstet. Diese sind unverzichtbar - denn der Orakelplatz ist von geheimnisvollen magischen Kräften bewacht, die sich zunächst gegen jeden fremden Eindringling wehren.

Erst wer ins Zentrum gelangt, darf sicher sein, dass er willkommen geheißen ist. Wie ein Berg, der im harten Aufstieg erobert werden muss und erst am Gipfel das Geschenk des großen Höhenblicks macht, muss sich jeder der Ankömmlinge im beharrlichen, furchtlosen Vorwärtsgen bewähren.

Diese magischen Kräfte äußern sich in Form eines "magischen Blitzes", der vom Turm aus den Tempel umrundet und schließlich an der Tempelwand niedergeht. Reißt er einen der Tempelschüler dabei zu Boden, so ist dieser geschwächt - und er büßt einen seiner Kraftgürtel ein.

Hätte einer der Tempelschüler alle drei Schutzringe verloren, befände er sich in höchster Gefahr: schutzlos *nochmals* getroffen, bedeutete dies seinen Tod.

Nur wenn alle den Innerraum erreichen, kann der magische Trank in einer gemeinsamen Zeremonie geöffnet und an alle verteilt werden.

Ein Spiel, das durch die "kreisende Blitzkugel" sehr viel Spannung und Aufregung schafft. Immer wieder die Frage: Wo wird sie auftreffen?

Spielverlauf:

Alle Spieler, jeder mit drei Schutzringen ausgestattet, beginnen ihren Weg am Turm.

Jeder hat zwei Figuren und beginnt zunächst mit der einen. Sobald der Spiralweg ein erstes Mal wieder am Turm vorbeigeführt hat, bricht auch die zweite Figur auf. Von da ist der Spieler in seiner Wahl frei, die eine oder die andere Figur zu ziehen.

Über die Anzahl der zu gehenden Schritte entscheiden zwei Kartenspiele. Von den verdeckten Kartenstapeln werden jeweils zwei Karten gezogen.

Sind es zwei Zahlenkarten, so trifft der jeweilige Spieler seine Wahl für die eine und geht die entsprechenden Schritte voran.

Handelt es sich bei einer der beiden Karten um eine "Bildkarte" - Bube, Dame, König, As - so setzt er seinen Weg *außerdem* bis zum nächsten waagerechten Tempelbalken fort.

Jede "Bildkarte" bedeutet, dass ein "magischer Blitz" ausgelöst wird: Die am Turmbalken hängende Kugel wird in Bewegung gesetzt und kreisen gelassen, bis sie irgendwo die senkrecht stehenden Tempelbalken streift und zum Halten kommt.

Die ins Zittern gebrachten Tempelbalken bringen auch die waagerechten Balkenfüße ins Zittern, und jede Figur, die sich auf einem dieser Balkenfüße befindet, gerät in Gefahr zu stürzen. Dabei büßt sie einen ihrer Ringe ein.

Neben dem kleinen "magischen Blitz" gibt es den großen: Er reicht (durch die längere Schnur) bis auf die Figuren des Innenspiralswegs selber hinab und kann sie stürzen lassen, auch wenn sie nicht direkt auf einem Balkenfuß stehen.

Dieser "große magische Blitz" tritt nur im Ausnahmefall in Aktion: Wenn zwei *gleiche Bildkarten* zusammentreffen (zwei Damen, zwei Könige usw.).

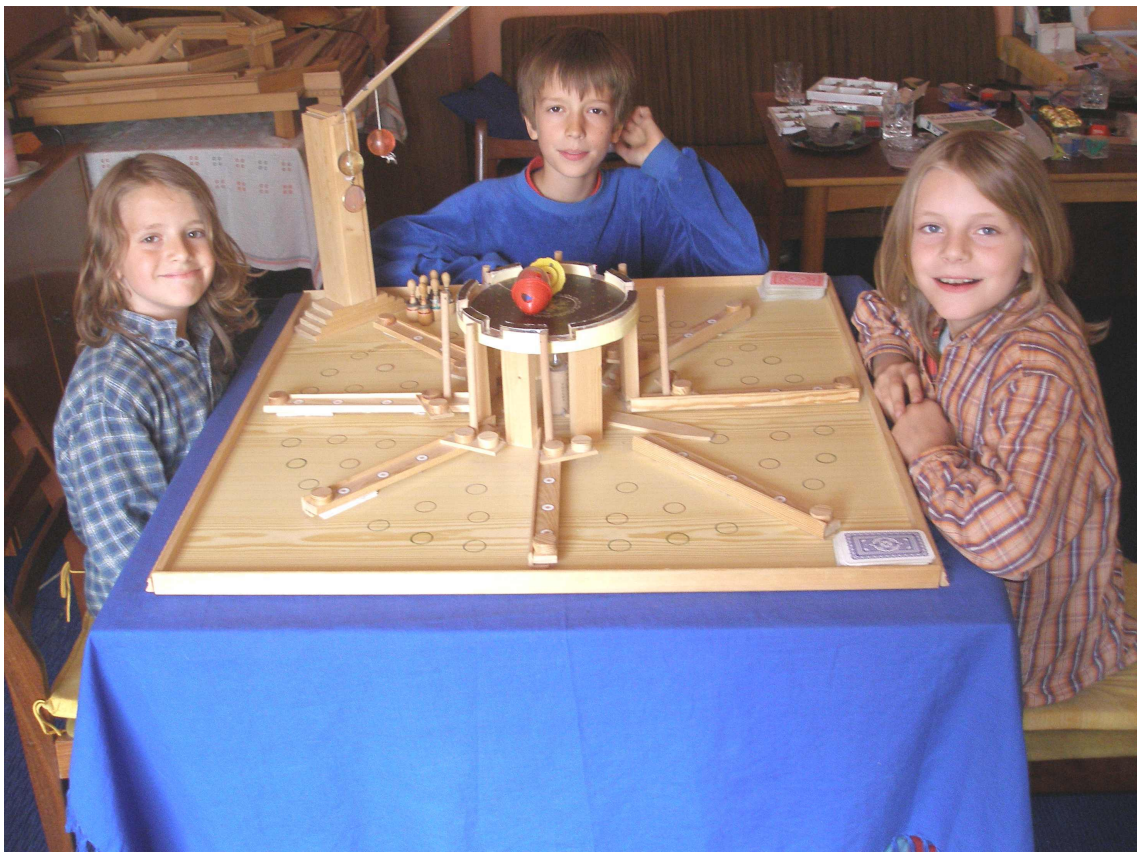
Im Glücksfall gibt es auch die mögliche Regeneration: Wird ein Joker gezogen, so hat der betreffende Spieler einen zusätzlichen Kraftgürtel gewonnen, der ihn wiederum schützt.

Jeder Spieler darf zwischen seinen zwei eigenen Figuren die Ringe austauschen - wenn etwa die eine alle Ringe verloren hat und die andere noch über mehrere Schutzringe verfügt.

An die anderen Mitspieler allerdings dürfen *nur* Ringe weitergegeben werden, die *durch einen Joker* gewonnen wurden.

Der Tempelraum kann nur gemeinsam betreten werden. Wer den Eingang erreicht (es muss mit der genau passenden Zahlenkarte geschehen), wartet dort auf die anderen. Er ist jetzt frei, seine übrigen Schutzringe zu verschenken. Doch auch hier, direkt vor dem Eingang, könnte er noch vom (eher seltenen) "großen magischen Blitz" getroffen werden.

Keiner der Spieler darf verloren gehen und den Tod erleiden. Sobald dies geschieht, hätte der magische Bann der Abwehr gesiegt und die Tempeltür bliebe verschlossen.



Bautechnische Hinweise:

Wichtig ist ein gutes Funktionieren und somit eine solide Konstruktion der waagerechten Tempelbalken.

Sie werden mittels eines kleinen Unterbretts, in das ein Gummi einge-

zogen ist, auf dem großen Spielbrett befestigt. Die Spannung muss dabei stimmen - die Balken sollten einen relative stabilen Halt auf dem Brett haben, durch die aufschlagende Kugel des "magisches Blitzes" aber doch ins Schwanken gebracht werden können. (Durch eine kurze "Spannprobe" ergibt sich die richtige Einschätzung allerdings recht mühelos.)

Das Spiel hat sich in der Form der zweieinhalb Spiralrundungen und der entsprechenden Zwischenschritte bewährt. Sollte eine weitere Spiralrundung geplant werden, so müsste sich die Spielregel dem anpassen - d.h.: die Spieler müssten mit je mindestens einem weiteren Schutzring ausgestattet werden.

Als Metallringe erfüllen kleine Messingringe (wie wie für Gardinenstangen gebraucht werden) voll ihren Zweck.

Die Holzfiguren sollten über das Format von Halmasteinen deutlich hinaus gehen. (Es gibt kleine Kegelspiele mit der genau passenden Größe)

Eine interessante Ergänzung ist eine weitere Gefahrenquelle:

Mit einem Kantenkreisel oder einem Plastikkreisel mit „Kantenfuß“ (wie sie käuflich zu erwerben sind), der auf dem Dach des kleinen Tempelgebäudes in Bewegung gebracht wird, werden zugleich vier Stahlkugeln ins Rotieren versetzt, die durch die offenen Zinnen des Tempeldachs schließlich hinausschießen.

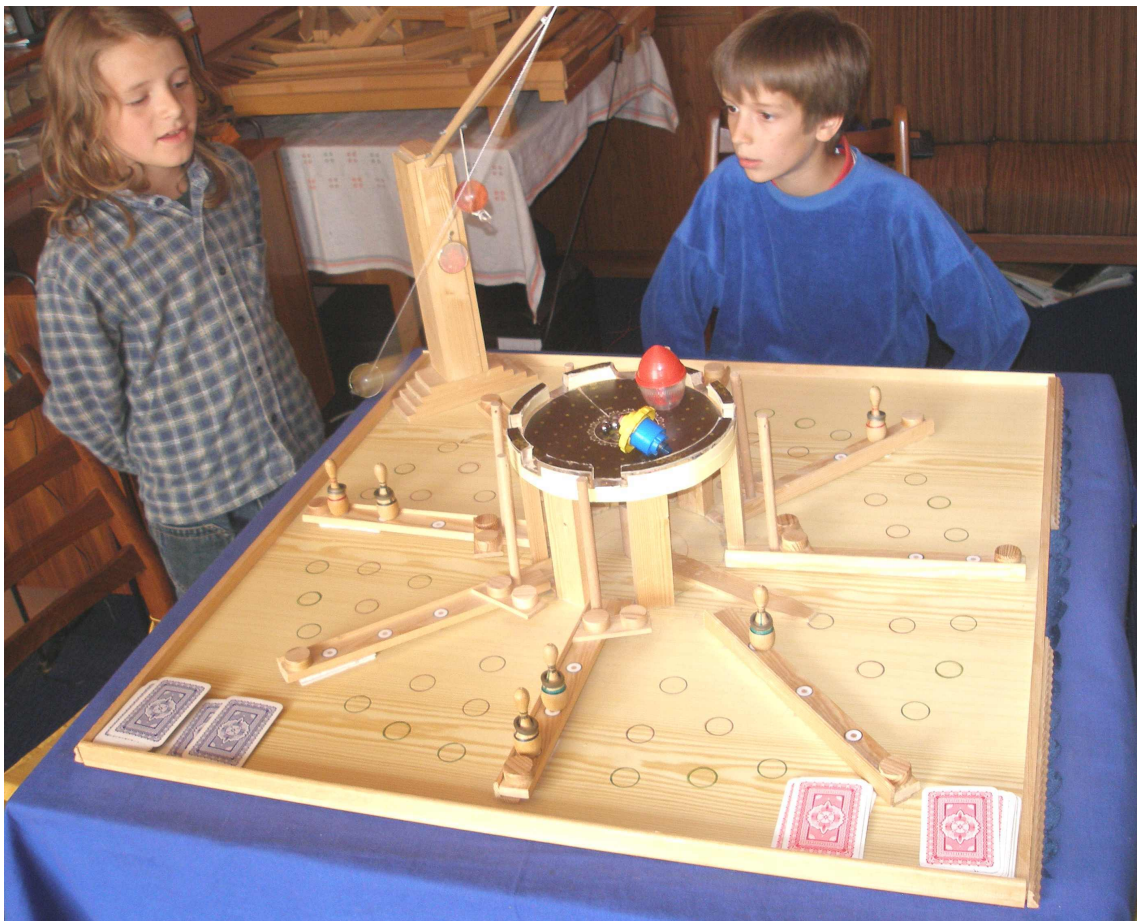
Jede von einer solchen "magischen Kugel" getroffene Figur kann gleichfalls zum Stürzen gebracht werden.

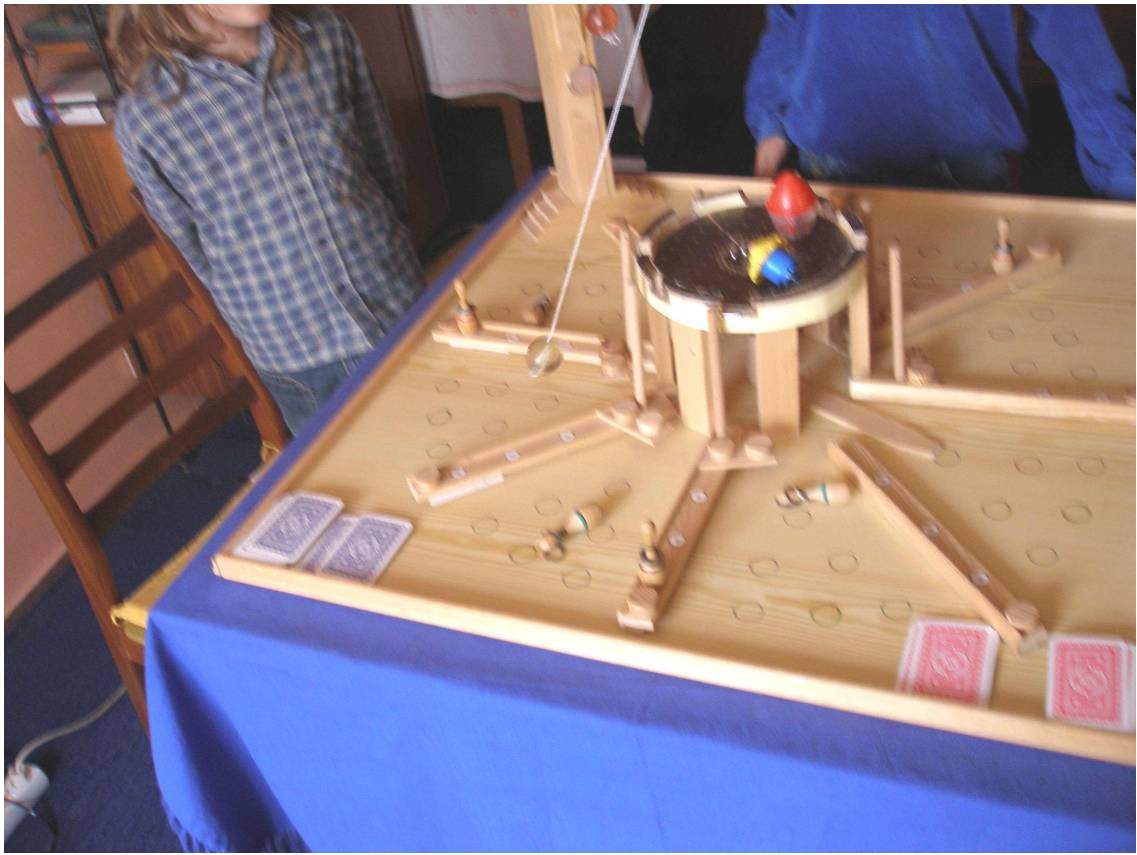
Plant man diese (nicht sehr aufwendige) Erweiterung ein, so ist eine Festlegung notwendig, wann die Kugeln und wann der "magische Blitz" zum Einsatz kommen. Eine solche Festlegung wäre:

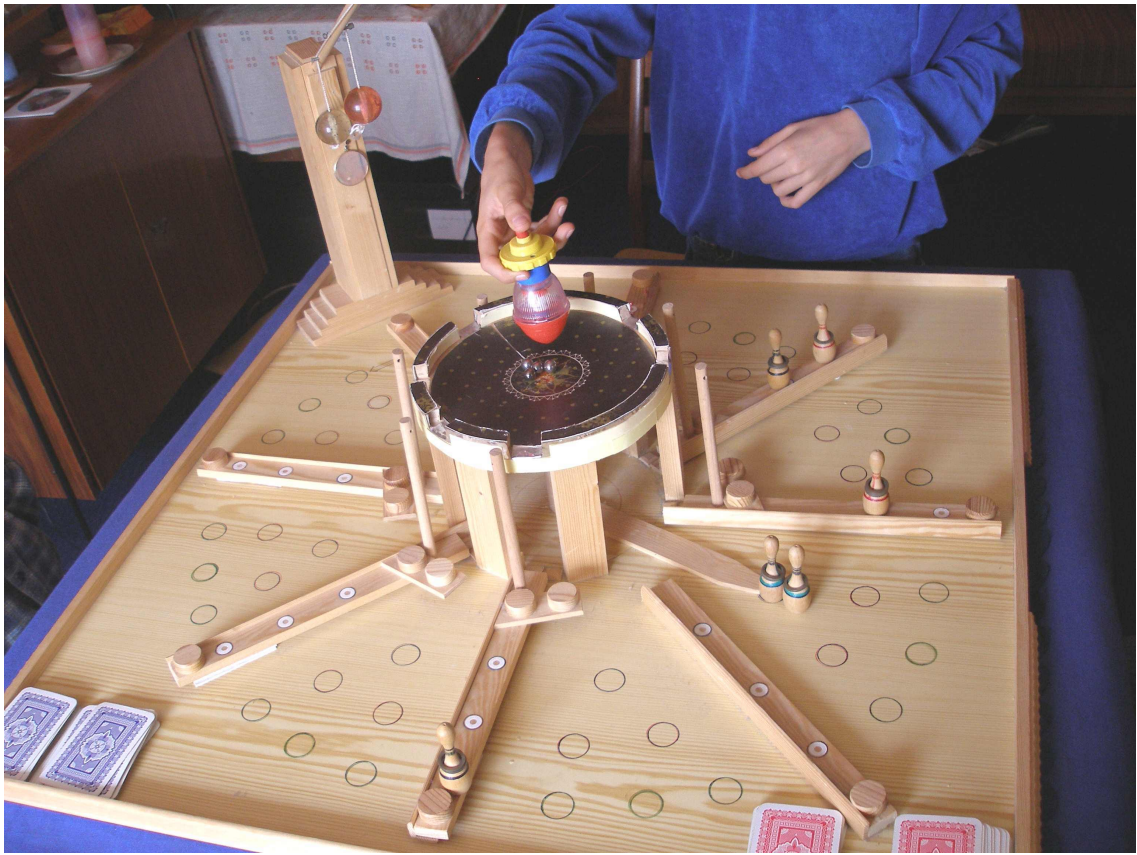
Die roten "Bildkarten" bedeuten: Einsatz des "magischen Blitzes".

Die schwarzen Bildkarten bedeuten: Einsatz der "magischen Kugeln".









SANFTPFOTE

*Für zwei, drei oder vier Personen.
Außer dem Spielbrett werden gebraucht:
ein "Dorn", auf dem das Spiel steht /
ein kleiner und ein größerer Holzrahmen /
ein Set mit Flummis in zwei verschiedenen Farbsorten
und in zwei verschiedenen Größen -: zwölf größere, zehn
kleinere*



Die Aufgabe:

Das Spielbrett steht auf einem "Dorn" und ist so, an den Seiten mit den Händen gegriffen, in allen Richtungen auf- und ab zu balancieren.

Von den zwei Kugelsorten wird eine "eigene" von den Spielern ausgewählt. Diese Kugeln müssen im Spielfeld bleiben, während die anderen - durch geschicktes Auf- und Abmanövrieren der Spielfläche - in die Seitenausgänge fortrollen sollen.

Es handelt sich um ein Balancier- und Geschicklichkeitsspiel. Selten beim ersten Mal, aber mit einiger Übung lassen sich gute Resultate erzielen.

Spielablauf:

Der große Rahmen und der kleine Rahmen werden ineinander liegend auf die Spielfläche gesetzt.

Dann werden *vier große Kugeln von jeder Sorte*, also *acht* insgesamt, in den großen Rahmen gelegt; *drei Kugeln von jeder Sorte*, also *sechs* insgesamt, in den kleinen.

Einer der Spieler beginnt, während ein anderer den großen Rahmen (später auch den kleinen Rahmen) aus dem Spielfeld hebt, so dass die Kugeln nun frei umherrollen können.

Die zwei (oder mehr) Spieler spielen von Runde zu Runde abwechselnd.

Jedes Mal ist es die Aufgabe des einen, *für die Gruppe den Siegpunkt zu holen*.

Dafür besteht folgende Bedingung:

Immer muss es gelingen, *wenigstens die Hälfte der eigenen Kugelsorte* im Spielfeld zu behalten. Beim Start mit einer *ungeraden Zahl* muss *eine Kugel mehr als die Hälfte* im Feld verbleiben.

Das heißt für die erste Runde: Von den vier großen eigenen

Kugeln müssen wenigstens *zwei* auf der Innenfläche "gerettet" werden, wenn alle sonstigen fortgerollt sind.

Im *zweiten Teil dieser Runde* geht es um die kleinen Kugeln. Der kleine Rahmen wird nun gleichfalls herausgehoben. Da es sich hier um drei Kugeln und damit eine ungerade Zahl handelt, müssen wenigstens zwei Kugeln der eigenen Farbsorte auf dem Feld verbleiben.

Jede Runde besteht aus diesen zwei Teilen: einem, in dem sich der Spieler um die großen Kugeln kümmern muss, einem zweiten, in dem es um die kleinen Kugeln geht.

Nachdem der eine Spieler seine Runde abgeschlossen hat, ist der nächste an der Reihe und wiederholt sie in genau dieser Form.

Die nächste Runde bringt eine Steigerung: In den großen Rahmen werden *fünf*, in den kleinen Rahmen *vier* Kugeln gelegt.

Eine weitere Steigerung erfolgt in der dritten Runde: *sechs* Kugeln im großen Rahmen, *fünf* im Kleinen.

Schlussrunde: *Alle* Kugeln werden in den großen Rahmen gelegt.

Diese Runde stellt hohe Anforderungen, und die Zahl der zu rettenden eigenen Kugeln kann durch den Würfel festgelegt werden.

Damit geht diese Zahl über *sechs* in keinem Fall hinaus. Andererseits soll sie auch nicht unter drei liegen - womit ein unteres Limit gesetzt ist.

Spieler, die mehr Kugeln der eigenen Sorte retten, als zum Sieg dieser Runde erforderlich ist, können die überzähligen Punkte an einen ihrer Mitspieler verschenken. Dies gilt allerdings nur für diese jeweils gleiche Runde.

Am Schluss werden sämtliche Siegpunkte und Niederlagepunkte, also die Punkte *aller Spieler*, zusammengezählt.

Reicht es zum Sieg mit einer Mehrzahl von Siegpunkten?

Hier lässt sich ein netter Einfall umsetzen, mit dem die Spannung und der Spielspaß erhöht werden kann:

Als Gegner gibt es die *fiktive Gruppe der "Minusmänner"*. Sie erhalten immer dann einen Punkt, wenn einer der Spieler seine Runde verloren hat. Eine gut überschaubare Tabelle zeigt den Punktestand der Spielergruppe wie jenen der "Minusmänner".

Diese "Minusmänner" gewinnen in der Phantasie der Spieler erfahrungsgemäß nach und nach durchaus reale Gestalt. Die "anschauliche" Gegnerschaft schweißt die Kräfte der Gemeinschaft in besonderer Weise zusammen. Man weiß, dass man für einander kämpft!

Wenn die Gruppe das Kräfteressen untereinander bevorzugt, kann das Spiel natürlich auch als Konkurrenzspiel ausgetragen werden.

Doch auch innerhalb des Gemeinschaftsspiels bleibt die Leistung des einzelnen von Bedeutung, da jeder für seine Runde selbst verantwortlich ist.



Bautechnische Hinweise:

Das Spiel kann in einer komplizierteren und in einer simpleren Form gebaut werden, speziell was die Seitenausgänge anbetrifft.

Eine Polsterung der Ränder (etwa durch Schaumgummi) ist vorteilhaft aber nicht vonnöten.

Der Dorn braucht einen möglichst rutschfesten Ständer und kann aus einem einfachen Holzpflock bestehen, der sich leicht in eine kleine Vertiefung der Unterseite einpassen lässt.







HONIGWABE

*Für zwei Spieler oder zwei Zweiergruppen
Außer dem Spielbrett werden gebraucht:
ein Katapult, der sich beliebig am Rand festklemmen
lässt /*

*zweimal zwölf Spielsteine (Damespiel-Format oder bes-
ser größer) in zwei unterschiedlichen Farbsorten*



Die Aufgabe:

Eine Gruppe von Bienen fliegt vom Rand aus von Blüte zu Blüte - ins Zentrum hinein, zur "Honigwabenblüte".

Von dort muss sie wieder zurückkehren und erneut von Blüte zu Blüte fliegen. Verfehlt sie diesmal eine dieser Blüten, so setzt Gefahr ein: durch schweren Hagelschlag, dessen harte Hagelkörner die Bienen tödlich treffen können.

Alle Bienen brechen in Dreiergruppen auf. Kehrt nur eine Biene mit dem Nektar der Innenblüte lebend zurück, so ist ein "Honig-

stein" gewonnen.

Gelingt es beiden Spielern (oder beiden Zweiergruppen) je drei Honigsteine zu gewinnen, so bedeutet dies den Sieg.

Ein Spiel mit "Gemüt", das aber auch viel Spannung bringt, wenn die Hagelkörner ins Feld geschossen werden.

Gute Einschätzung und Fingergeschicklichkeit ist wichtig.

Spielverlauf:

Alle Eckpunkte sind mit drei kleinen Kreisen markiert. Dort werden beim Start drei Steine - eine Dreiergruppe von "Bienen" - abgesetzt.

Das Spielfeld ist mit großen farbigen Kreisen versehen, die wiederum durch Linien miteinander verbunden sind. Diese Kreise bedeuten die "Blüten", die Linien zeigen die zu nehmenden "Flugstraßen" an. Insgesamt existieren drei Kreissorten in unterschiedlichen Farben: eine äußere, eine mittlere, eine direkt um das Zentrum gelegene.

Die Steine werden mit Schnips-Bewegungen der Finger vorwärtsbewegt: zunächst zum ersten Kreis, dann zu einem Kreis der zweiten Farbsorte, schließlich zu einem Kreis der dritten Farbsorte.

Der antretende Spieler verfügt mit seinen drei Steinen auch jeweils immer über drei Schüsse: *Wenigstens eine "Biene" muss dabei in der nächsten "Blüte" landen können.* Dies genügt!

Ist es gelungen, setzt sich die Runde fort und der Aufbruch zur nächsten Blüte beginnt - wieder hat der Spieler für jeden Stein einen Schuss, wieder genügt, dass wenigstens einer dieser Schüsse erfolgreich ist.

Der Stein muss ganz im Kreis zum Stillstand kommen und darf nicht über den Rand sehen.

Für die "Schnips-Technik" gilt: Sie kann mit dem einzelnen Finger, mit dem Daumen oder auch mit der ganzen Hand ausgeführt werden. *Wichtig jedoch:* Der Arm selber darf sich nicht bewegen dabei. (So dass es nicht zu einem simplen "Schiebeverfahren" kommt.)

Verfehlt jeder der drei Steine den nächsten Farbkreis, so ist die Runde unterbrochen und der Spieler auf der gegenüberliegenden Seite (oder einer dieser Zweiergruppe) kommt zum Zug: Von seiner Seite aus nimmt er den gleichen Weg von Farbkreis zu Farbkreis.

Erst mit dem Rückweg tritt Gefahr ein!

Dieser *Rückweg muss ohne Unterbrechungen bewältigt werden.*

Wenn diesmal keine der "Bienen" einen Farbkreis erreicht, bedeutet dies "Hagelschlag":

Das Schussgerät wird an der Seite befestigt, genau gegenüber der Bienengruppe, und drei kleine Spielsteine-"Hagelkörner" werden ins Feld katapultiert.

Steine einer zweiten Bienengruppe, die von der anderen Seite aus möglicher Weise gleichfalls unterwegs ist, werden zuvor vorsorglich aus dem Feld geräumt und später wieder zurückgestellt.

Der in seiner Runde betroffene Spieler kann das Hagel-Schussgerät selbst in Gang setzen. (Die Bahn, die die Schusssteine nehmen, bleibt wenig beeinflussbar.)

Jede der vom Hagelschlag getroffenen Bienen hat ihr Leben eingebüßt.

Es genügt, dass eine Biene sicher den letzten Außenkreis erreicht. Von dort wird sie gegen die kleine schräge Eckleiste geschlagen und der entscheidende Punkt, der "Honigstein", ist gewonnen.

Jeder Honigstein wird aus zwei übereinander gelegten Steinen gebildet und in dem kleinen Randdreieck abgestellt.

Drei Honigsteine auf jeder Seite reichen zum Sieg.

Natürlich ist auch die Wettkampfspielform möglich.



Bautechnische Hinweise:

Das Spielfeld ist relativ einfach zu bauen.

(Es kann sich dabei, wie in diesem Fall, um die Rückseite eines anderen großen Spielbretts handeln - etwa das Spinnenschlacht-Spiel.)

Die Gestaltung mit den Farbkreisen und das Honigwabengebilde in der Mitte sollte auch für das Auge eine Freude sein.

Die Ränder müssen überall die gleiche Dicke haben, damit sich an jeder Stelle das HagelSchuss-Gerät anbringen lässt. Dieses Schussgerät muss in jedem Fall gut funktionieren, damit der Hagelschlag zur wirklich ernstzunehmenden Bedrohung wird.









SPRENGSÄTZE ENTSCHÄRFEN

Für zwei Spieler

Außer dem Spielbrett werden gebraucht:

Zweimal zwölf runde Spielsteine in einer dunklen und einer hellen Farbsorte (Damespiel-Format oder größer) / einige Aufsatzklötzchen in Würfelform / zwei verschieden farbige Schusssteine



Die Aufgabe:

Zwei "Sprengsätze" müssen entschärft werden.

Die beiden Spieler sind zu einem mutigen "Feuerwehreinsatz" gerufen worden.

Die "Sprengsätze" werden Stein für Stein abgetragen. Stürzen sie dabei mehrmals um, so droht die Explosion.

Ein Spiel mit viel Spannung und Nervenkitzel. Darüber hinaus führt es zu viel "gemeinschaftlicher Beratung".

Spielablauf:

Die Spieler sitzen Seite an Seite den zwei "Sprengsätzen" gegenüber.

Diese sind aus jeweils *sechs übereinandergeschichteten* weißen Spielsteinen gebaut und haben ihren Platz in den zwei Kreisen am anderen Ende der Spielfläche. Auf der Spitze jedes dieser kleinen "Rundtürme" befindet sich ein würfelförmiger Stein - der eigentliche "Sprengsatz".

Die Schusstechnik ist nun die, dass mit dem runden Schussstein immer ein *unterer Stein* unter dem "Sprengsatz" fortgeschossen wird. (Diese Schusstechnik ist nicht so schwierig, wie es scheinen mag. Wir alle wissen, dass wir unter einem kleinen Turm aufgeschichteter Markstücke die untere Münze leicht fortschießen können, indem wir eine andere Münze auf der glatten Tischfläche dagegen schleudern.)

Die beiden Spieler lösen sich ab. Jeder hat für seine Runde *zwei Schüsse*. Damit gibt es immer zunächst einen Schuss, mit dem er sich dem "Sprengsatz" vorsichtig nähern kann. Liegt der Schussstein in einem guten Abstand zum "Sprengsatz" (etwa eine Handbreit davon entfernt, also auch nicht zu nah), besteht eine gute Chance für einen erfolgreichen Schuss.

Natürlich können in einer Runde auch zwei Steine nacheinander fortgeschossen werden. (Manchmal gelingt sogar mit einem Schuss das Fort-Katapultieren zweier Steine.)

Zielt der erste Schuss am "Sprengsatz" vorbei und bleibt hinter ihm liegen, so darf er im gleichen Radius nach vorn verschoben werden - so dass der Spieler von seinem Platz aus in gerader Richtung erneut auf den Turm zielen kann. Der Abstand bleibt aber unbedingt gleich.

Jeder der Spieler wendet sich natürlicher Weise zunächst direkt dem vor ihm stehenden "Sprengsatz" zu. Dies ist aber keine Bedingung. Wenn nach dem ersten Schuss der "Sprengsatz" des Mitspielers in einer gut erreichbaren Position liegt, kann er ebenfalls anvisiert werden.

Ohnehin spielt es keine Rolle, welcher Turm als erster abge-

baut ist. Zum Sieg gehört, dass *beide* "Sprengsätze" völlig entschärft wurden. D.h.: Alle Steine müssen Stück für Stück aus dem Kreis verschwunden sein - zuletzt auch der "Sprengsatz" selbst.

Stürzt ein Steine-Turm um, so führt dies zunächst nicht zur "Explosion". Doch es wird eine neue "Verschlusskappe" aufgesetzt: Ein *dunkler Stein* wird dem Steine-Turm direkt unter dem Sprengsatz *hinzugefügt*. Dies heißt, dass nun auch ein solch zusätzlicher Stein mit der beschriebenen Schusstechnik unter dem Sprengsatz entfernt werden müssen.

Dreimal darf jeder Turm einstürzen. Dreimal wäre in diesem Fall ein neuer dunkelfarbiger Stein, eine neue "Verschlussklappe", hinzugefügt worden.

Ein nochmaliges Einstürzen bedeutet: Der "Sprengsatz explodiert". Beide Spieler hätten das Spiel verloren.



Das Spiel ist in seinen Spielregeln in verschiedener Art ausbaufähig. So kann - mit wachsender Geschicklichkeit der Spieler - auch der Steine-Turm von Anfang an gleich einen, vielleicht sogar zwei Steine zusätzlich enthalten.



Oder es werden auf die Spitze eine Schachfigur oder zwei Würfelklötzer statt eines gesetzt; vielleicht sogar drei.



Eine beliebte Variante, die allerdings nun als *Wettkampfspiel* gespielt werden kann, ist das Spiel

Türme-Schießen

Die Spieler sitzen sich in diesem Fall gegenüber; zu zweit oder in zwei Zweiergruppen.

Auf jeder Seite sind, wieder in den markierten Kreisen, zwei Türme gebaut. (Sie stehen direkt auf dem münzgroßen kleinen Kreis des größeren).

Die Türme der einen Seite bestehen aus den dunklen, die zwei der anderen Seite aus den hellen Spielsteinen - mit einer kleinen Differenzierung:

Jeder Turm enthält *fünf Steine der einen Farbe* und *einen oberen sechsten der anderen Farbe*.

Wieder verfügt jeder Spieler über einen Schussstein, der vom mittleren Kreis aus (zwischen den eigenen zwei Türmen) geschossen wird. Wieder wird mit derselben Schnips-Technik gespielt. - Auch hier gilt die Regel: Jeder Spieler hat in *jeder Runde zwei Schüsse*. Er kann sich also zunächst an den gegnerischen Turm "heranarbeiten", um eine gute Schussposition zu erlangen.

Stürzt ein Turm ein, muss er wieder aufgebaut werden - mit der Menge an Steinen, die er vor dem Schuss gehabt hatte. Der möglicherweise gleichzeitig weggeschossene Stein wird also wieder hinzugefügt. (Dagegen wird der Turm selbst nicht vollständig wieder aufgebaut.)

Bringt gleich der erste Schuss den Turm zum Stürzen, so ist die Runde unterbrochen und der nächste Spieler kommt zum Zug.

Wieder können unter dem Turm auch mehrere Steine mit einem Schuss zugleich weggeschossen werden - was manchmal gelingt. Hier gibt es kein Limit. Wichtig bleibt, dass der *obere andersfarbige Stein seine Position behält*: Er darf den kleinen Kreis, auf dem der Turm errichtet ist, zunächst nicht verlassen.

Der Sieg-Schuss, also der letzte an einem Turm, ist immer der, der den verbliebenen andersfarbigen Stein aus dem kleinen Kreis schlägt.





Auch hier sind interessante Varianten möglich:

So kann man etwa die Spielregeln so ändern, dass mehr als zwei Schüsse pro Runde erlaubt sind.

Jeder erfolgreiche Schuss zieht sofort einen weiteren nach sich. Man kann also allein in einer Runde beliebig viele Steine beider Türme fortkatapultieren.

Eine nochmals andere Spielregel wäre die, dass ein einstürzender Turm tatsächlich vollständig wieder aufgebaut werden muss. Dies aber verlangt in der Tat gute Nerven!

DACHGESCHOSS

Für zwei Spieler.

*Außer dem Spielgestell werden gebraucht:
verschiedene Kugeln - Holzkugeln oder Glasmurmeln in
unterschiedlicher Größe*



Die Aufgabe:

Das Spielbrett, ein "Dachgeschoß", ist schräg aufgestellt. Kugeln oder Murmeln, die ins Feld gelassen werden, müssen wieder nach oben katapultiert werden.

Das Ziel ist, die Kugeln in zwei obere Löcher hineinzumanövrieren.

Die Spieler müssen ein geschicktes Zusammenspiel entwickeln, indem sie auf die von der anderen Seite zu ihnen herüberspringenden Kugeln sofort reagieren.

Geht eine Kugel verloren und fällt auf den unteren "Korridor", bedeutet dies einen Punkt Abzug. Zu viele verlorene Kugeln kosten den Sieg.

Ein Spiel, das in seinen Spielfunktionen an ein abgewandeltes "Kickerspiel" erinnert. Wie dort werden die Bälle durch Seitenkurbeln bewegt und es gibt ein "Tor" - die beiden Löcher unter dem Dach.

Der "Gegner" allerdings ist die Schwerkraft, die die Kugeln immer wieder nach unten treibt und die beide Spieler gemeinsam zur Abwehr herausfordert.

Spielverlauf:

Die Spieler sitzen nebeneinander. Auf dem "Dach" des Spielbretts befinden sich rechts und links jeweils sechs Kugeln oder Murmeln. Eine davon wird auf jeder Seite von jedem Spieler in das Spielfeld rollen gelassen. Dann beginnt das Wieder-Hinaufkatapultieren mit den Seitenkurbeln.

Eine Kugel, die in die *untere* Kreisöffnung eingeschossen werden kann, bringt *fünf Punkte*. Für die *obere* Kreisöffnung gibt es *zehn Punkte*.

Hinter den Kurbelarmen ist ein Gummiband gespannt. Dieses kann die Kugeln zunächst auffangen, wenn sie beim versuchten Aufhalten und Zurückschlagen verfehlt wurde. Die Kugel lässt sich von dort aus durch den Kurbelarm mühelos wieder aufnehmen.

Härter auftreffende Kugeln allerdings kann das Gummiband nicht stoppen. Jede auf den Boden durchrollende Kugel bleibt dort liegen. Sie bedeutet *fünf Punkte minus*.

Für ein **Wettkampfspiel** beider Spieler gegeneinander können dieselben Spielregeln beibehalten werden.

Hier entwickelt sich natürlicherweise eine andere Spieltechnik - : den Gegner mit harten Kurbelschlägen zu überraschen und so das Durchschlagen der Kugel durch das Gummiband zu erreichen.

Es ist hier vorteilhaft, einen dritten Spieler zu haben, der die Bälle ins Spiel rollen lässt (möglicherweise auch drei und vier gleichzeitig) und der auf einer Tabelle die Punkte zählt.



Bautechnische Hinweise:

Der richtige Schrägwinkel des Spielbretts ist wichtig. Zu flach gestellt, bleibt das Spiel langweilig, zu steil gestellt, wird es überfordernd.

Es empfiehlt sich eine kleine Lochleiste am Rücken des Spielbretts, mit der dieses beliebig steiler und flacher gestellt werden kann. So sind von Runde zu Runde auch beliebige Steigerungen möglich.

(Auch eine nur kleine Steigerung ändert den Spielverlauf manchmal

dramatisch!)

Als Gummiband genügen ein paar einfache aneinandergelockte Schießgummis. (Es soll eine kleine Barriere geschaffen werden. Zu starke Bänder allerdings ließen die Kugeln nicht durchrollen.)

Wichtig ist auch, unter den Einschusslöchern einen kleinen Tunnel zu bauen, durch den die Kugeln nach unten und zur Seite rollen können; dort werden sie am besten in einer kleinen Kastenvorrichtung aufgefangen.

Die Kurbelstangen sollten aus Metall bestehen und feste Griffe haben. (Wie eben bei einem Kickerspiel.) Holzleisten verbiegen sich leicht mit der Zeit.

Außerdem ist die Anbringung leichter Puffer an den Metallstangen von Vorteil, so dass diese eine klar begrenzte Bahn bei ihren Rechts-Links-Bewegungen haben. Diese Puffer lassen sich leicht durch eine dicke Umwicklung mit Tesafilm herstellen.





BERGHOCKEY

Für zwei Spieler

Außer dem Spielgestell werden gebraucht: eine kleine Metallkugel /

zwei kleine Hockeyschläger

Zwei Lochleisten zur stufenweisen Schrägstellung des Spielgestells



Die Aufgabe

Bergauf spielender Weise muss der Ball durch die Spielerreihen hindurch in das Tor am oberen Ende manövriert werden.

Dies geschieht abwechselnd durch beide Spieler.

Das Durchrollen auf der unteren Seite bedeutet das Gegentor.

Das Spiel kann durch gelochte Stützleisten an der Seite in unterschiedliche Schräglagen gebracht werden. Damit sind große Steigerungen in der Herausforderung möglich.

Ein Spiel zum schnellen Reagieren, das viel Gemeinschaftsgeist mobilisiert.

Spielverlauf:

Die Kugel wird am oberen Rand der schräggestellten Spielfläche auf das Spielfeld rollen gelassen.

Der andere Spieler fängt sie mit seinem Hockeyschläger auf - allerdings muss er dabei zunächst innerhalb der schwarzen Kreismarkierung warten.

Anschließend hat er nun *drei Schüsse* in Reihenfolge, mit denen er das obere Tor erreichen und die Kugel einschießen kann.

Gelingt ihm der Torschuss, wird der Ball erneut in das Feld eingelassen, und der andere Spieler beginnt seine Runde - ebenfalls mit drei Schlägen.

Für *jede Runde* sind *drei Schläge* vorgesehen, dann sollte der andere Spieler übernehmen. (Der erfolgreiche Torschuss schon beim ersten Anlauf ist natürlich die Ausnahme.)

Diese Drei-Schüsse-Vorschrift ist allerdings *nicht zwingend*. Jeder Spieler kann *jederzeit* mit seinem Schläger *eingreifen*, wenn es etwa ein Rettungsmanöver zu übernehmen gilt.

Auch lassen sich von dem einzelnen Spieler mehr als drei Schläge in Reihenfolge ausführen. Doch nur *mit den ersten drei Schlägen ist der Tor-Schuss erlaubt*. Ein später geschossenes Tor wäre ungültig.

Es ist gut, sich gemeinsam auf den genannten Dreier-Rhythmus - drei Schläge pro Runde - einzuspielen. Dies bringt eine gewisse Zuverlässigkeit in den Spielablauf.

Zehn Tore müssen erzielt werden, um den Sieg zu erringen.

Man beginnt mit einer nur flachen Schrägstellung des Spielbretts und erhöht diese von Runde zu Runde.

Jede auch nur kleine Veränderung in eine steilere Stellung steigert den Schwierigkeitsgrad merklich!

Jede nach unten durchrollende Kugel gilt als Gegentor.

Es erhöht den Spaß, die Mannschaft der Gegner zu "personifizieren" und ihr einen Namen zu geben. Da die Spieler symbolisch als Schrauben auf die Spielfläche montiert sind, bietet sich als Benennung "Die Mannschaft der Schraubköpfe" an. (Darauf jedenfalls einigten sich zuletzt meine Schüler.)

Erzielt diese Mannschaft zuerst die genannten zehn Tore, hat sie das Spiel gewonnen.

Dem Grad der Schrägstellung des Spielfelds entsprechend kämpft man gegen eine schwächere oder stärkere Mannschaft.



Je stärker die Mannschaft, desto größer die Herausforderung und desto schöner der Sieg!

Eine "Zählleiste" zum Anzeigen des Torestands - hier sind es zwei auf einer Zierleiste zu verschiebende Holzperlen - sollte nicht fehlen.

Bautechnischer Hinweis:

Um die zurückrollende Kugel direkt auf das Tor zu lenken, sollte man zwei Streifen mit Plastikfolie einsetzen, die trichterförmig genau auf das Tor zuführen. Andernfalls gibt es "tote Ecken", indem der Ball einfach auf der Unterlage neben dem Tor liegen bleibt.

Diese Folienstreifen sind leicht an den Schrauben selbst zu befestigen.

Eine grüne Bespannung der Unterlage (ein einfaches Tuch genügt) suggeriert leicht einen grünen Rasen und eine adäquate Hockeyspielfläche.





Natürlich ist mit dieser Spielvorlage auch ein normales

Minihockey

als *Wettkampfspiel* möglich.

Für diesen Fall muss das Spielbrett selbstverständlich in Flachlage gebracht werden.

Es empfiehlt sich folgende Spielweise:

Die Spieler sitzen sich an jedem Tor-Ende gegenüber. Jeder kann mit *drei Schlägen in Reihenfolge* einen Angriff ausführen und versuchen, ein Tor zu erzielen.

Der erste Spieler beginnt auf der schwarzen Mittelpunktmarkierung. Nach drei Schlägen übernimmt der Gegenspieler die Kugel auf dem Platz, wo sie zum Stehen kam. Auch er hat wieder *drei Schläge in Reihenfolge*, mit denen er das Tor erreichen kann.

Gelingt ein Torschuss, so wird der Ball für den folgenden Angriff des Gegenspielers wieder auf den schwarzen Punkt in der Mitte gelegt.

Es ist sinnvoll, das rasche Erreichen eines Torschusses in besonderer Art zu belohnen. Das heißt:

Für ein mit dem *ersten Schuss* erzieltes Tor gibt es *drei Punkte*.

Für ein mit dem *zweiten Schuss* erzieltes Tor gibt es *zwei Punkte*.

Für ein mit dem *dritten Schuss* erzieltes Tor gibt es *einen Punkt*.

Der direkte Kampf von "Hockeyschläger gegen Hockeyschläger" hat sich nicht bewährt.

Das Spiel profitiert entscheidend, wenn jeder Spieler seine Angriffsrunde einzeln durchführen kann.

Gratwanderung

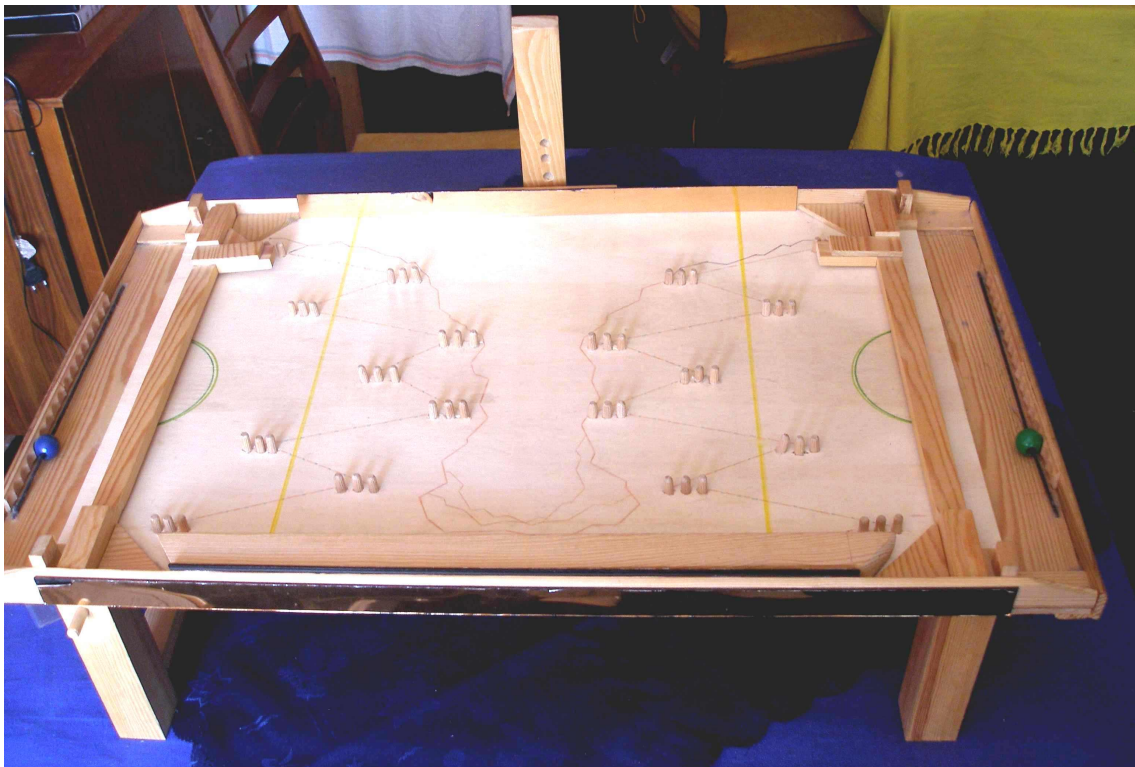
Für zwei Personen

Außer dem Spielbrett wichtig:

Vier kleine Metallkugeln - je zwei von unterschiedlicher Größe (einmal ca. 6 mm / einmal ca. 4 mm)

Acht größere Metalldruckknöpfe

Zwei zugkräftige Magnete



Die Aufgabe:

Man blickt auf eine Gegend steiler Bergwege. Recht und links befindet sich ein Berggipfel.

Eine Familie bricht zu einer Bergwanderung auf: Mutter und Tochter, Vater und Sohn. (Die zwei großen Kugeln und die zwei kleinen.)

Von der linken Seite aus führt der Weg über Serpentinaen zu nächst ins Tal, direkt an die Schlucht. Dann beginnt, erneut über Serpentinaen, der Aufstieg. Auf dem anderen Gipfel erwartet die kleine Truppe endlich die verdiente Rast und ein grandioser Ausblick, dazu ein kleines Bergrestaurant.

Der Weg über die Serpentinaen ist steil und nicht ohne Gefahren. Ein unbedachter Schritt kann durchaus zum Absturz führen.

Wenn es tatsächlich zu diesem Absturz kommt, sind die Bergwachtführer zur Stelle. Sie werden die abgestürzte Person über die weitere Strecke begleiten. Doch stürzt sie ein zweites- und drittes Mal, gibt es keine Garantie mehr für ein sicheres Erreichen des Ziels.

Ein Spiel, das einen sehr bedachtsamen, feinfühlihen Umgang mit Kugeln und Magnet erfordert; und sehr zur Identifizierung mit den Wandernden auf ihrem gefahrenreichen Serpentinaenweg anregt.

Spielregel:

Das Spielbrett ist mit einer leichten Neigung schräg gestellt.

Die Metallkugeln werden *hinter der Spielfläche durch einen Magneten* geführt. Sie "wandern" *immer zu zweit, von Serpentine zu Serpentine*. Auf den drei kleinen *Holzpflocken* wird jedes Mal *Rast* gemacht.

"Vater und Sohn" bilden eine Gruppe, Mutter und Tochter die andere. (Jeweils eine große und eine kleine Kugel) Der eine Spieler entscheidet sich für Vater und Sohn, der andere für Mutter und Tochter.

Eine der beiden Gruppen beginnt auf der *linken Seite den Abstieg*. Sie bewegt sich, immer Seite an Seite, *über zwei Serpentinaen* voran.

Dann bricht die zweite Gruppe auf, zu den Holzpflocken *am Ende der ersten Serpentine*.

Nun werden die beiden Gruppen von Serpentine zu Serpentine

immer abwechselnd bewegt - bis sie das Tal und dort eine breite Almwiese erreichen. Dort wandern sie auch an der gefährlichen Schlucht vorbei.

Wenn der Magnet eine der Kugeln verliert und sie die Bergwand hinab rollt, muss sie dort unter liegen bleiben, bis alle anderen "Familienmitglieder" nachkommen.

Doch wird "per Funk" ein Mann der "*Bergwacht*" herbeigerufen, der sich um den Abgestürzten kümmert.- Im Gegensatz zu den leicht rollenden Kugeln sind dies die eher "rutschfesten" Metalldruckknöpfe. Sie brechen ebenfalls am Berggipfel auf, können aber den Weg am Steilhang ohne Unterbrechung zurücklegen und sind sofort an der Unglücksstelle.

Alle treffen sich wieder im Tal, wo der Abgestürzte inzwischen ärztlich versorgt wurde. Aus Sicherheitsgründen allerdings muss dieser Abgestürzte - oder müssen die Abgestürzten, wenn es zwei oder drei sind - den weiteren Weg in Begleitung des Mannes oder der Männer von der "*Bergwacht*" gehen.

Nach Durchqueren des Tals beginnt der Aufstieg auf der anderen Gipfelseite. Wie die beiden Zweiergruppen sich die Serpentina abwechselnd hinab bewegt haben, so bewegen sie sich nun von Holzpflöck zu Holzpflöck hinauf.

Jeder Spieler bleibt für seine Kugeln - für seine "Familienmitglieder" - *zuständig*.

Wenn der eine "Partner" - die große oder die kleine Kugel - durch einen Absturz verloren ging, so wandert der eine allein weiter, und der Mann von der *Bergwacht* folgt mit dem Verunglückten hinterher.

Wieder gilt, dass bei Hinabrollen einer Kugel ein Mann von der *Bergwacht* sich dieses Abgestürzten annehmen muss. Nur in Begleitung dieses "*Bergretters*" kann sie den Weg, nochmals vom Tal aus beginnend, über die Serpentina fortsetzen.

Kommt es zu einem *zweiten Absturz derselben Kugel*, so muss ein zweiter "*Bergretter*" herangerufen werden. Der Abgestürzte muss vom Tal aus, nun in Begleitung zweier Männer von der *Bergwacht*, nochmals den Aufstieg beginnen.

Beim dritten Absturz wird es ganz kritisch.

Ein Rettungshubschrauber muss eingesetzt werden (es genügt ein kleines flaches Metallstück, das ebenfalls mit dem Magneten hinter der Spielfläche bewegt wird). Der Verunglückte wird auf den rechten Berggipfel geflogen und von dort erwartet ihn sein "Abtransport in die Unfallklinik".

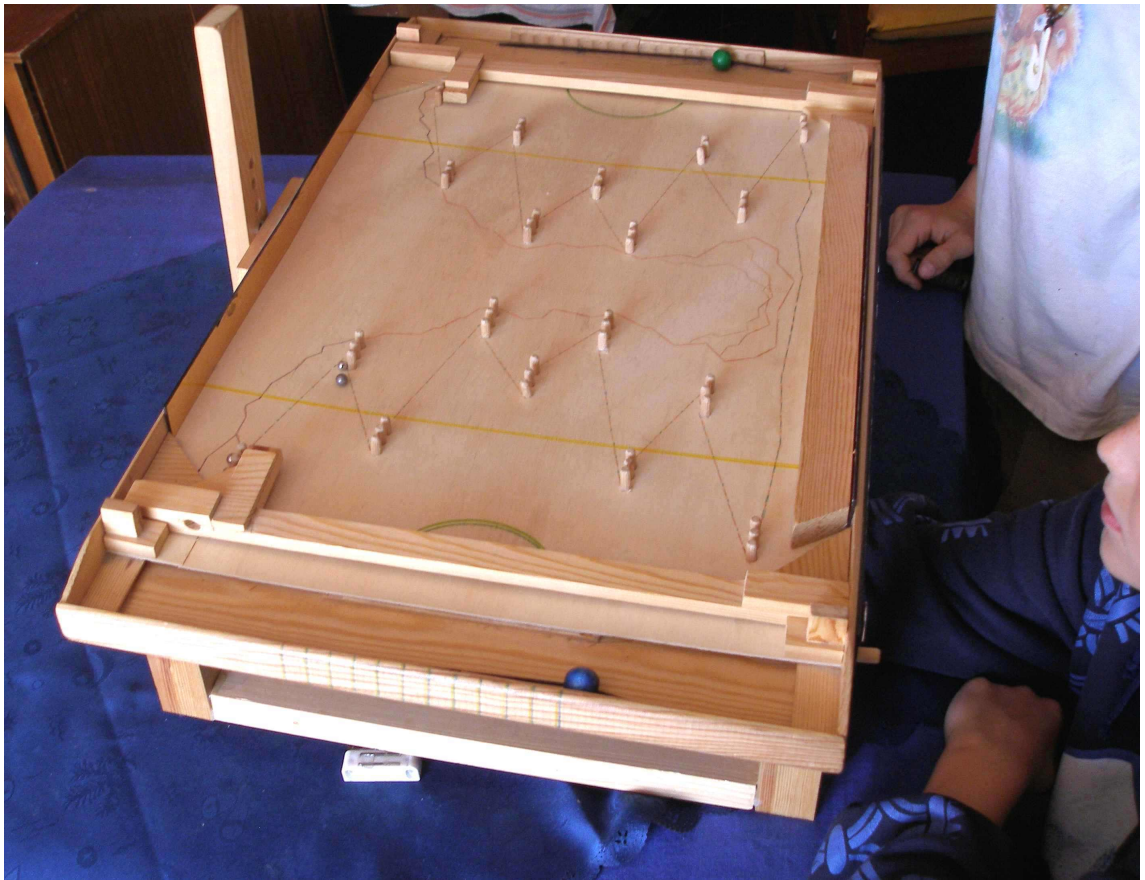
Ein Würfel gibt Auskunft über die Anzahl der Monate, die er in dieser Klinik verbringen muss.

Der "glänzende Triumph" wäre, ohne Verletzte das Bergrestaurant auf der anderen Gipfelseite zu erreichen.

Werden nur zwei Männer von der Bergwacht benötigt, bedeutet dies immer noch eine akzeptable Leistung und den Sieg.

Vier und mehr Abstürze sind kein erfolgreicher Abschluss dieser Bergwanderung mehr.





Bautechnische Hinweise:

Wieder bietet sich für die Spielunterlage eine Lochleiste an, mit der sich die Schräglage beliebig verstellen und so der Schwierigkeitsgrad variieren lässt.

Die Spielfläche ist auch in anderer Form zu verwenden.

Dafür sind allerdings erneut **bautechnische Hinweise** nötig:

Die rechte und linke Seitenleiste im Spiel müssen nicht befestigt, sie können nur eingelegt und somit austauschbar sein.

Für jede dieser Leisten lässt sich eine andere einsetzen: mit einer "Tor-Vorrichtung".

Somit ist dieses Spielbrett wiederum für ein *Hockeyspiel* zu nutzen.

Mit einer glatten hellen Holzfläche bietet sich dieses Spiel auch zum *Eishockey* an. Entsprechend wird es nun mit einem "Puck" gespielt - wozu sich eben die Metalldruckknöpfe eignen.

Beide bereits beschriebenen Spielformen sind so durchzuführen -:

Das "*Berghockey*"

und das normale "*Minihockey*" als Konkurrenzspiel.

Für das *Berghockey* wären wieder zwei Lochleisten wichtig, die das Spiel an dem einen Brettende in eine Schräglage bringen.

Und auch hier sollten zwei Folienstreifen oder zwei einsetzbare schmale Holzleisten trichterförmig direkt auf das untere Tor zuführen.

MAGNETHOCKEY

Diese Spielform hat sich als eine nochmals interessante Variante bewährt.

Obwohl sie nur in *Wettkampf*form ausgetragen werden kann, bietet sie doch durch die Spieltechnik selbst einen hohen Anreiz:

Der "Puck" wird *unter der Spielfläche, also für den anderen unsichtbar, mit einem Magneten bewegt*.

Auf der Spielfläche selbst tritt der andere Spieler mit seinem Hockeyschläger an (der, wie auf den Fotos zu sehen, auch ein Pinsel sein kann).

Noch eine bautechnische Veränderung ist notwendig:

Auf der Tor-Seite, wo der Magnet seinen Start nimmt, wird diesem ein gewisser "Schutzraum" eingerichtet: durch einen kleinen Querbalken, den der Hockeyschläger nicht überspringen darf.



Hinter diesen kleinen Querbalken kann sich der Magnet jederzeit zurückziehen. Von hier aus kann er seine Angriffe starten. Da der Hockeyschläger in der direkten Begegnung mit dem Magneten immer der stärkere ist, ist eine solche Schutzzone unerlässlich.

Um das Spiel ausgewogen zu halten, sollten beide Spieler abwechselnd einmal mit dem Magneten und einmal mit dem Hockeyschläger zum Zug kommen.

Die erprobte Spielregel sieht folgendermaßen aus:

Der Spieler, der als erster den Magneten führt, sitzt direkt an der Breitseite des Spielbretts.

Der andere Spieler sitzt mit seinem Hockeyschläger auf der rechten Tor-Seite.

Der Hockeyschläger-Spieler darf von einer markierten Linie vor seinem Tor aus *drei Direktschüsse* versuchen.- Dies wieder ist zur Ausgewogenheit des Spiels wichtig, da der Magnet in seiner "unsichtbaren" raschen Bewegungsführung auf dem Spielfeld leicht eine taktische Überlegenheit entwickelt.

Der Magnet muss diesen Direktschuss zunächst abwarten. Immer wenn kein Torschuss gelungen ist, setzt der direkte Zweikampf ein: Magnet gegen Hockeyschläger - bis ein Tor erzielt ist.

Nach diesen drei Direktschüssen erhält der Magnet seine Chance: Von seiner Schutzzone aus kann er zum Angriff aufbrechen und den Weg zum gegenüberliegenden Tor nehmen.

Auch er hat *drei Versuche*. Der Hockeyschläger darf sich bis an den Balken der Schutzzone vorbewegen und den Ausbruch so gleich zu vereiteln versuchen.

Sodann werden die *Plätze gewechselt*. Der Spieler mit dem Hockeyschläger nimmt den Magneten, und umgekehrt.

Wieder wird um insgesamt *sechs Punkte* gekämpft.

Insgesamt sind in einer solchen Runde also *zwölf Punkte* zu gewinnen.

Auf den Zählleisten am Rand werden die Siegpunkte angezeigt.

Nach drei solcher Runden mit Platzwechsel ist der Kampf abgeschlossen.



ERDBEBEN

*Für zwei oder drei Spieler
Außer der Spielfläche werden gebraucht:
zwanzig Kugeln (am besten Flummis) /
zwei Queuestöcke (die aber auch einfache Rund-Leisten
sein können)*



Die Aufgabe:

Eine Gruppe von Leuten ist auf einer Wiese zu einem Gartenfest versammelt.

Ein kleiner Erdstoß hat plötzlich den Garten erzittert und die Nachricht trifft ein, dass weitere Erdstöße - vielleicht ein größeres Erdbeben - zu erwarten sind.

Alarm! Alle müssen in Sicherheit gebracht werden.

In jeder der vier Ecken gibt es einen "Sicherheitsbunker", und auch die drei schmalen "Seitenbojen" können zur sicheren Unterbringung genutzt werden.

Die Zeit aber ist begrenzt. (Sie wird in Spielrunden gemessen.)

Nur wenn vor Eintritt des Erdbebens alle untergebracht und in Sicherheit sind, ist das Spiel gewonnen.

Ein sehr simples Spiel, das auch den Namen "Flummibillard" gewonnen hat. Trotz der einfachen Spielstrategie ist es sehr beliebt.

Spielablauf:

Ein Zahlgerät zum Vermerken der Runden ist vorteilhaft (am besten ein altes Rechengerät mit Schiebekugeln).

Die achtzehn Kugeln werden zu einem Kreis angeordnet - wie er sich vorgezeichnet auf der Spielfläche befindet.

Die Spieler wechseln sich von Runde zu Runde ab.

Jeder versucht, die Kugeln in die Ecklöcher oder "Seitenkojen" zu schießen. Wer erfolgreich getroffen hat, darf sofort den nächsten Schuss anfügen - solange, bis ein Fehlschuss unterläuft. *Dann wäre die Runde beendet*, und der nächste Spieler versucht sein Glück.

Pro Ecke und "Seitenkoje" dürfen allerdings nur *vier Kugel* untergebracht werden. Dann sind die Sicherheitsbunker "voll".

Beide Spieler haben *zwölf Runden* Zeit, um die "Evakuierung" erfolgreich abzuschließen. Jede Kugel, die danach auf der Spielfläche bleibt, geht durch das Erdbeben zu Grunde.

Können nicht alle gerettet werden - und sei es nur eine einzige Kugel (die natürlich für eine zu rettende Person steht) - *ist das Spiel verloren*.

Bautechnischer Hinweis:

Auch hier ist es wichtig, dass die Seitenleisten vor den jeweiligen Eingängen sich verschieben lassen. Das Spiel wird um vieles interessanter, wenn es immer neue Steigerungen zulässt.



WÜRFELGLÜCK

Für drei und mehr Spieler

*Dieses kleine Spiel, das als normales Wettkampfspiel gespielt wird, ist eine mögliche Vorbereitung für das später beschriebene mit dem Namen **Jackpot***

Gebraucht wird ein Farbwürfel, der statt der Punkte sechs verschiedene Farben enthält: blau / grün / lila / gelb / rot / schwarz (in jedem Spielwarenladen erhältlich)



Spielablauf:

Es wird nacheinander gewürfelt.

Alle Farben bedeuten Zahlenwerte:

BLAU = 10

GRÜN = 20

LILA = 30

GELB = *die bisher gewürfelte Zahl verdoppelt sich*
(ist "gelb" der erste Wurf, wird lediglich 2 ge
zählt)

ROT = *die bisher gewürfelte Zahl verzehnfacht sich*
(ist "rot" der erste Wurf, gilt es 10)

SCHWARZ = *es ist alles wieder gelöscht*

Jeder Spieler bestimmt selbst, wie lange er seine Würfelrunde fortsetzt.

Alle gewürfelten Werte werden zusammengezählt und, wenn der Spieler den Abschluss seiner Runde ansagt, auf einem Zettel vermerkt.

Jeder (weitere) Wurf bedeutet das Risiko, mit der Farbe Schwarz die bisher gewonnen Zahlenwerte der Runde wieder zu löschen.





Wie man alles wieder verlieren kann, so kann man mit der Farbe **Gelb** das bisherige Zahlenkonto natürlich auch **verdoppeln**, mit der Farbe **Rot** sogar **verzehnfachen**.

(Rekordwürfe mit über eine Million sind keine Seltenheit. Es kann aber auch über eine Milliarde hinausgehen.)

Jeder Spieler muss klug selbst abschätzen, wie lange er einen neuen Wurf riskiert.

Einmal notierte Zahlenwerte einer Runde, deren Abschluss man angesagt hat, gehen nicht mehr verloren.

Sinnvoller Weise setzt man ein zeitliches Limit oder eine bestimmte Anzahl von Runden fest, mit denen das Spiel beendet ist.

Ein Spiel mit wenig Aufwand, das als Spielleiter einen raschen Rechner haben sollte. Der Spielspaß ist üblicherweise groß.

GLÜCKSSCHUSS

Für zwei, drei oder vier Spieler

Außer dem Spielbrett werden gebraucht:

ein Set mit hellen und eines mit dunklen runden Spielsteinen (Damespiel-Format und größer) - mindestens je zwölf /

ein gelber ("goldener") Spielstein und ein grauer derselben Größe



Die Aufgabe:

Aus dem Spielfeld müssen die **dunklen Steine vertrieben** werden - **durch die hellen**, die gegenüber den dunklen zunächst in der Minderzahl sind.

Eine Runde reicht nicht zum Sieg. Der ersten abgeschlossenen Runde folgen zwei weitere, in denen die dunklen Steine immer nochmals eine Übermacht darstellen.

Erst mit der erfolgreichen **dritten Runde** ist der **Sieg** gesichert.

Das Spiel erhält zusätzlich Leben, wenn die Gruppen der hellen und dunklen Steine konkret benannt werden. Bewährt hat sich ein "Szenarium" aus den Regionen des nördlichen Polarkreises:

Bei den dunklen Steinen handelt es sich um "Wölfe", bei den hellen um "Schlittenhunde". Ein Rudel hungriger Wölfe verfolgt das Schlittengespann, die weißen Hunde versuchen, sie in die Flucht zu treiben.

Entsprechend hat auch der "Glücks-Schuss" der Reisenden seinen sinnvollen Platz: ein Joker, der im Moment der größten Bedrängung eine neue Chance ermöglicht.

Die Spielbrettkonstruktion erinnert ein wenig an das (vor allem in Indien weit verbreitete) Carrom.

Sie erfordert in gleicher Weise Geschick der Finger und Treffsicherheit. Das Spielkonzept freilich ist ein sehr anderes.

Spielablauf:

*Jeder Spieler hat in seiner Runde **drei Schussmöglichkeiten in Reihenfolge**.* Es ist also möglich und meist auch sinnvoll, seinen Schuss vorzubereiten - durch eine günstige Position der Steine, in der ein heller Stein einen dunklen aus dem Feld schlagen kann.

Das Spielfeld ist mit farbigen Kreisen bedeckt: einem kleinen Innenkreis, einem großen Mittelkreis, vier kleineren Kreisen an den Rändern.

Der Aufbau sieht folgendermaßen aus:

Zehn dunkle Steine werden auf dem großen Mittelkreis aufgestellt, immer in Zweiergruppen. Dazwischen liegt jeweils ein heller. Es gibt dort also fünf helle Steine.

Auf den vier kleinen Randkreisen ist die Anzahl von dunklen und hellen Steinen ausgeglichen: Dort stehen - in gegenüberliegender Position - je zwei dunkle und zwei helle Steine.

Insgesamt existieren auf dem Feld also zwölf dunkle und sieben helle Steine.

Auf dem mittleren kleinen Kreis werden der graue und der "goldene" Stein aufgebaut, der "goldene" über dem grauen liegend.

Die Spieler lösen sich rundenweise ab. Die Aufgabe ist, mit drei Schüssen wenigstens **einen dunklen Stein** in eines der Seitenlöcher einzuschießen. Dies kann immer **nur mittels eines hellen geschehen**.

Gelingt dies **nicht**, so ist ein **weißer Stein verloren** - genau der, mit dem der Einschuss eines dunklen vergeblich versucht wurde.

Die **dunklen Steine** dürfen mit dem „schnipsenden“ Finger **ebenso** wie die **hellen** direkt bewegt werden. Es ist also erlaubt, einen dunklen Stein vor einen der Ausgänge und damit in eine günstige Abtreff-Position zu schießen.

Ein **dunkler Stein** allerdings, der **versehentlich im Direktschuss** eingeschossen wird, muss auf das Feld und auf den Mittelkreis **zurück**. Ihm folgt nun ein **zweiter dunkler**, der direkt neben ihm aufgestellt wird.

(Dies sorgt für eine gewisse Spannung, wenn es um eine geeignete Vorlage geht: Der dunkle Stein sollte mit einem ersten Schuss möglichst nah an eines der Ecklöcher herangeschossen werden - **doch er darf zunächst selbst nicht hineinfallen**.)

Gelingt es einem Spieler, mit seinen Schüssen **zweimal direkt nacheinander erfolgreich** zu sein, also gleich **zwei dunkle Steine** in seiner Runde einzuschießen, so ist **ein zusätzlicher heller Stein gewonnen**. Er erhält seinen Platz ebenfalls auf dem Mittelkreis.

Die erste Spielrunde ist beendet, wenn **entweder alle dunklen oder alle hellen Steine aus dem Feld verschwunden** sind.

Mit dem Verlust aller hellen Steine wäre diese erste Spielrunde verloren. Doch es gibt in jedem Fall eine **neue Chance**.

Die Steine werden zu einer zweiten Spielrunde aufgebaut - wieder zwölf dunkle, wieder sieben weiße.

Dunkle Spielsteine, die aus der ersten Spielrunde als **überzählig zurückgeblieben** sind, müssen in das Spiel dieser zweiten Spielrunde aber unbedingt **wieder eingefügt** werden. Immer wenn

ein dunkler Stein erfolgreich aus dem Feld vertrieben wurde, nimmt ein anderer Stein aus diesem Restbestand nochmals seinen Platz ein.

Die Restbestände einer verlorenen Runde sind also nicht folgenlos. Doch mit verstärkter Anstrengung können sie gleichfalls beseitigt werden.

Dies gilt natürlich in der positiven Bilanz auch für **überzählige helle Steine**, die nun einen gewissen Bonus darstellen. Sie können als **Reservesteine** an den Rand gelegt werden und kommen zum Einsatz, wenn der Vorrat an weißen Steinen wieder knapp werden sollte.

Auch eine **zweite Spielrunde** dürfte noch einmal **verloren** gehen.

Eine dritte Spielrunde nicht mehr.

Kommen die weißen Steine in tatsächliche Bedrängnis, so gibt es noch einen möglichen "Joker" -: den gelben "**Glücksstein**" in der Mitte.

Der Zweierturm wird mit einem hellen Stein zerschossen. Aufgabe ist es nun, den "Glücksstein" **mit Hilfe des grauen Steins einzuschießen**.

Dafür gibt es ebenfalls **drei Versuche**, also drei Schussmöglichkeiten.

Gelingt der Einschuss, so dürfen **drei neue helle Steine** aufs Feld.

Schlägt der Versuch *fehl*, so bevölkern **drei weitere dunkle Steine** das Feld.

Der Versuch darf nach dem ersten Fehlschlag wiederholt werden. Wie immer hat der Spieler drei Schüsse in Reihenfolge. Erneut gilt: Der erfolgreiche Einschuss wird mit drei weiteren hellen Steinen belohnt, der Misserfolg hat drei neue dunkle zur Folge.

So ist auch ein *dritter Versuch* noch gestattet; *keiner darüber hinaus*.

Sobald der "Glücksstein" erfolgreich eingeschossen wurde, gibt es noch eine Sonderregel - einen besonderen "Clou": den

"Glücksschuss".

Das heißt: Es dürfen anschließend **die dunklen Steine mit direktem Anschuss** in die Ecklöcher eingeschossen werden, also ohne Hilfe eines weißen.

Dies kann unter Umständen ein ganzes "Schussfeuerwerk" auslösen, da in dieser Situation meistens viele dunkle Steine das Feld besetzt halten.

Der erste Fehlschuss allerdings würde bedeuten, dass diese Sonderregelung außer Kraft tritt und die Einschuss-Runde für den Spieler abgebrochen ist.

Besondere Vorsicht bei Einschuss des "Glückssteins" ist geboten! Dieser Einschuss ist immer nur mit Hilfe des grauen Steins möglich. Doch sollte dieser graue Stein gleichfalls in eines der Ecklöcher eingeschossen werden, so müssten **alle dunklen Steine** aus den Ecklöchern wieder zurück auf die Spielfläche!

Vom "Glücksstein" kann im Prinzip *jederzeit Gebrauch* gemacht werden. Doch auch mit diesem "Joker" verbindet sich ein gewisses Risiko, das nüchtern einzukalkulieren ist.

Ein Spiel, das rasch Beliebtheit erringt.



DOPPELSCHUSS

Für zwei oder vier Spieler.

Außer dem Spielbrett werden gebraucht: Neun helle und neun dunkle Steine / ein gelber ("goldener") Stein und ein grauer Stein.

Hier handelt es sich um die gleiche Spielvorlage wie bei "Glücks-Schuss". Auch Aufbau und Spielregel sind weitgehend identisch.

Es ist die Version des Wettkampfspiels.

Dieses hat sich in der Stimmigkeit und Eingängigkeit seiner Spielregeln in einer Weise bewährt, dass ihm hier eine eigene vollständige Darstellung eingeräumt sein soll.

***Besonders zu viert gespielt** - das heißt: in zwei Zweiergruppen - gespielt, sorgt es für viel Spannung.*



Die Aufgabe:

Beide Spielparteien müssen versuchen, ihre Spielsteine aus dem Spielfeld in die Ecklöcher zu schießen.

Immer werden *die eigenen Steine durch eigene Steine weitergeschossen*.

Mit dem "goldenen" Stein in der Mitte ist ein Glücks-Schuss möglich. Dies ist allerdings wiederum mit einem speziellen Risiko verbunden.

Spielablauf:

Auf dem großen Mittelkreis werden vierzehn Steine aufgebaut - immer abwechselnd nebeneinander ein heller und ein dunkler, von jeder Sorte also sieben.

Auf die vier kleinen Randkreise kommen - in sich gegenüberliegender Position - zwei dunkle und zwei helle Steine.

In der Mitte wird ein kleiner "Turm" mit dem gelben und dem grauen Stein aufgebaut; der graue liegt zuunterst.

Jeder Spieler hat - dem Namen "DoppelSchuss" entsprechend - prinzipiell zwei Schüsse in Reihenfolge. (Es ist sinnvoll, dies konsequent zu nutzen und sich gute Einschuss-Positionen vorzubereiten.)

Über die *Farbsorte*, mit der gespielt wird, entscheidet zu Spielbeginn der *erste erfolgreiche Einschuss*.

Für den Start empfiehlt es sich, die zwei Steine an den Rändern zu nutzen. Sie sind relativ leicht in gute Schusspositionen zu bringen.

Gezielt wird immer mit einem eigenen Stein auf einen andern der eigenen Farbsorte. Soweit ein *erfolgreicher Einschuss* gelingt, schließt sich *eine weitere Runde* für den Spieler an.

Jeder eingeschossene Stein bringt 100 Punkte.

Prinzipiell könnten so beliebig viele Steine in Reihenfolge eingeschossen werden. Erst nach einer erfolglosen Runde mit zwei

Fehlschüssen käme die Gegenpartei an die Reihe.

Steine die *ohne einen Anschluss-Stein* in den Ecklöchern verschwinden, müssen auf das Feld zurückgelegt werden, und zwar auf die Linie des Mittelkreises.

Der "*Glücksstein*":

Der gelbe Stein ist (wie bei "*Glücks-Schuss*") der "*Glücksstein*". Ihn einzuschießen, bringt *500 Punkte*.

Die Bedingung allerdings ist: Er muss - nachdem der Zweierturm zerschossen wurde - mit Hilfe des grauen Steins in die Ecklöcher eingeschossen werden. Ein anderer Einschuss bringt keine Punkte. Der "*Glücksstein*" müsste dann einfach auf seinen Platz in der Mitte zurück.

Vorsicht! Für den Fall, dass der *graue Stein* gleichfalls im Einschussloch verschwindet, bedeutet dies *1000 Punkte minus!* (Der graue Stein kehrt in diesem Fall zu seinem Platz in der Mitte zurück.)

Sobald ein "*Glücks-Schuss*" gelungen und fünfhundert Punkte gewonnen sind, werden gelber und grauer Stein wiederum in der Mitte aufgebaut.

Das Spiel bringt besonderen Spielspaß, wenn vom "*Glücksstein*" reichlich Gebrauch gemacht und hier immer noch ein "*Trumpf drauf gesetzt*" wird.



STEINSCHLAG

Für drei Spieler.

Außer der Spielunterlage werden gebraucht:

*Murmeln, Holzkugeln und Flummis - in größerer Anzahl
/ zwei handliche Holzklötze*



Die Aufgabe:

Zwei Spieler müssen, nebeneinandersitzend, einen Steinschlag abwehren.

"Steine" rollen in größerer Anzahl auf sie herab und drohen sie zu begraben.

Es gibt in jeder Spielrunde eine festgelegte Zahl von "Steinen", von denen sie sich in jedem Fall wieder „befreien“ und die sie wieder nach oben katapultieren müssen.

Wenn dies nicht gelingt, ist das Spiel verloren.

Ein Spiel, das von viel Aufregung begleitet und von viel Vitalität und zugleich Gemeinschaftsgeist bestimmt ist. Eines der beliebtesten seiner Art.



Spiel Aufbau / Spieltechnik:

Die unterschiedlichsten Kugeln können eingesetzt werden - kleine, große, Glasmurmeln, Holz- oder Metallkugeln. Alle haben ihren eigenen Reiz.

Es empfiehlt sich, am Beginn einer Runde die Entscheidung für eine bestimmte Sorte zu treffen und die Anzahl zunächst zu begrenzen; bewährt hat sich eine Menge von vierzehn Kugeln.

Das Holzbrett wird, mittels einer Unterlage (etwa zwei Bücher), auf einer Seite hochgestellt - eine kleine Schräglage genügt. (Spätere Steigerungen sind möglich.)

Die Kugeln selbst werden am oberen erhöhten Teil in einer Holzvorrichtung untergebracht, die ihnen mit ihrer leicht trichterartigen Form zunächst einen festen Platz bietet.

Diese Holzvorrichtung hat rechts und links kleine Seitenöffnungen; außerdem lässt sie sich herausheben; sie ist also an den Rändern lediglich festgeklemmt.

Eine zweite Holzvorrichtung ist notwendig, die ganz am unteren Ende eingesetzt wird. Sie schafft über die Spielbrettbreite hin einen kleinen separaten Raum - einen "Sperrbezirk".

Die Kugeln, auch die größeren, müssen unter dieser größeren Breitleiste hindurchrollen können. Für die Holzklötze, mit denen sodann gespielt wird, bildet sie eine Sperre.



Sobald die Kugeln von oben ins Feld rollen, werden die zwei am unteren Ende sitzenden Spieler mit ihren Abwehrmanövern tätig. Dazu dienen die beiden handlichen Holzklötze.

Ihre Aufgabe ist es, das "herabstürzende Geröll" abzufangen und wieder hinter die trichterförmige Holzvorrichtung zurückzuschlagen. Dies geschieht durch die zwei kleinen Seiteneingänge.

Da es so gut wie nie gelingt, alle Kugeln beim ersten "Steinschlag" sofort abzuwehren, besteht die Chance zu einem weiteren Befreiungsschlag.

Dies ist mit zwei Kugeln möglich, die als spezielle "Schlagkugeln" zunächst in den unteren Seitennischen verwahrt werden.

Eine davon wird nun ins Feld gesetzt und durch die untere Breitleiste hindurch mit einem der Klötze in den "Sperrbezirk" eingeschlagen - genau auf die Kugeln, die sich dort angesammelt haben. (Sie dürfen zu einem kleinen "Kugelhaufen" zusammengeschoben werden.)



Mit einer geschickten Schlagtechnik kann man erneut in Besitz der zunächst verlorenen Kugeln gelangen: Am Rahmen abfedernd, springen diese wieder ins Spielfeld zurück.

Damit gibt es erneut Gelegenheit, sich dieser Kugeln durch reaktionsschnelle Aufwärts-Schießmanöver zu entledigen.

Doch Vorsicht! Bereits "sicher verwahrte" Kugeln können sich durch den Aufprall der nachfolgenden an der oberen Holzvorrichtung nochmals lösen und wieder ins Feld rollen. Aufmerksamkeit und rasches Reagieren ist wichtig.

Diese beschriebene Schlagtechnik muss ein wenig trainiert werden. Sie ist auch keine Garantie, das Spiel in jedem Fall zu gewinnen.

Geht eine der "Schlagkugeln" verloren, so kann die zweite ins Spielfeld geholt werden.

Geht auch diese zweite verloren, so könnte noch immer eine andere Kugel, die im Feld behalten wurde, dieselbe Aufgabe erfüllen: die Kugeln aus dem "Sperrbezirk" wieder herauszuschlagen.

Wenn tatsächlich jede Kugel, einschließlich der "Schlagkugeln" aus dem Feld verloren wurde, besteht in der Tat keine Aussicht auf Rettung mehr.

Spielregeln, Spielverlauf:

Die zwei Spieler, die den Kampf bestreiten wollen, würfeln. Mit ihrer Würfelzahl entscheiden sie, mit welcher Anzahl von herabrollenden "Steinen" sie diesen Steinschlag überstehen müssen - oder im anderen Fall tatsächlich begraben wären.

Dabei gibt es ein unteres Limit der Würfelzahl, das in jedem Fall überschritten werden muss. Bei *vierzehn herabrollenden Kugeln* ist die Festlegung sinnvoll, dass *mindestens neun Kugeln* in die obere Holzvorrichtung zurückgeschlagen werden müssen. Die Spieler würfeln nacheinander, bis die Zahl neun gerade erreicht *oder auch überschritten* ist. (Acht wäre nicht gültig)

Im Beispiel: Bei einem Würfelendstand von *elf* wäre es nun die Aufgabe, wenigstens elf Kugeln wieder nach oben zu manövrieren. *Drei Kugeln* dürften unten im "Sperrbereich" bleiben. (Es ist die "Geröllmenge", bei der die Spieler diesen Steinschlag noch eben überleben.)

Der dritte Spieler nimmt am oberen Ende Platz und mit den Worten "Steinschlag Start" wird er die trichterförmige Holzvorrichtung anheben und damit die Kugeln alle gleichzeitig in das Feld rollen lassen.

Die Abwehrschlacht beginnt.

Je mehr Kugeln sogleich abgefangen und wieder nach oben gestoßen werden können, desto besser.

Doch auch wenn viele Kugeln in den unteren "Sperrbezirk" rollen, gibt es noch gute Chancen: Solange die beiden "Schlagkugeln" im Feld gehalten werden können, dürfen sie auch beliebig oft wieder eingesetzt werden.

Umsichtige Spieler kommen sich in Notsituation sofort zu Hilfe. Abwechselnd sollte einer immer die gerade im Feld befindliche "Schlagkugel" verwahren, während der andere die Aufschuss-Manöver mit den wieder vorgeschungenen Kugeln fortsetzt.

Ist eine Runde beendet, können die Spieler sich ablösen.

Der dritte bestreitet nun gleichfalls einen Kampf, während sich einer der beiden andern eine wohlverdiente Ausruhpause gönnt – und den kleinen Job übernimmt, den trichterförmigen Sammelrahmen anzuheben und die Steine ins Feld rollen zu lassen.

Durch den Austausch der Kugelsorten lässt sich das Spiel reich variieren - und schließlich auch die Spielidee selbst:

Ein mit kleinen Metallkugeln gespieltes Spiel eignet sich für den Namen "Hornissenschlacht". Ein Schwarm gefährlicher Hornissen jagt auf die Spieler zu und muss gemeinsam abgewehrt werden.

Und natürlich gibt es wieder die Variante des gesteigerten Schwierigkeitsgrades durch eine veränderte Schrägstellung.



RAHMENROLLI

Hier wird die gleiche Spielunterlage genutzt.

Es handelt sich um eine Variante in Form eines Wettkampfspiels.

*Die Herausforderung zu Treffsicherheit und schnellem Reagieren, dazu die relativ einfachen Spielregeln machen es zu einem beliebten Spiel - vor allem bei Jungen und **wenn es zu viert gespielt wird.***

Außer dem Spielbrett werden gebraucht: zweimal zwölf Murmeln oder andere Kugeln einer unterschiedlichen Farbsorte



Die Aufgabe / der Spielablauf:

Die beiden Spielparteien sitzen sich an jedem Ende der Spielfläche gegenüber.

Jede Spielpartei verfügt über *zwölf Kugeln*, die jeweils in der rechten Seitennische verwahrt sind.

Eine Kugel wird durch einen der Spieler in das Feld geschossen. *Sie muss an der gegenüberliegenden Seite abprallen und*

wieder zurückrollen, so dass sie auf der Seite ihres Starts ein zweites Mal abprallt.

Wenn sie jetzt ins Feld zurückrollt, ist der gegenüberliegende Spieler aufgerufen. Er hält eine eigene Kugel bereit, mit der er die andere abzutreffen versucht. Dies muss gelingen, bevor die Kugel die Mittellinie überquert.

Prinzipiell kann eine Kugel immer nur in der gegenüberliegenden Spielhälfte abgetroffen werden.

Der Spieler, der die rollende Kugel getroffen hat, erhält den Siegpunkt: Er sortiert seine Schusskugel auf die linke Seitennische um.

Hat die Kugel die Mittellinie ungehindert überquert, hat der andere Spieler den Siegpunkt gewonnen und sortiert seine Kugel in die linke Seitennische.





Danach setzt sich das Duell umgekehrt fort.

Der Spieler, der zuvor die rollende Kugel treffen musste, "jagt" seinerseits eine Kugel über die Spielfläche. In gleicher Art muss diese zweimal am Rahmen abprallen und wird von dem gegenüberstehenden Spieler mit einer Abschusskugel erwartet - bevor sie die Mittellinie überquert.

Wie zuvor wird der Siegpunkt mit einem Umsortieren der Kugel angezeigt.

Die Spielpartei, die zuerst alle Kugel in die linke Seitennische umsordieren konnte, ist Sieger.

Bautechnische Hinweise:

Es ist wichtig, die Ränder der Spielfläche mit einem Breitgummiband gut abzupolstern.

Das lässt viele der herabrollenden Kugeln beim "Steinschlag-Spiel" zunächst von selbst wieder ins Feld zurückspringen.

Doch besonders profitiert das "Rahmenrolli-Spiel" davon: ohne gut abfedernde und zurückspringende Kugeln lässt es sich nach der hier beschriebenen Spielregel kaum spielen.

Auch die Schrägleisten in den Ecken erfüllen ihren Zweck. Werden sie mit den Kugeln angeschossen, verändern sie deren Bahn in kaum vorhersehbarer Weise und sorgen für viele Überraschungen in der Rollbewegung.

Beim "Steinschlag-Spiel" sollte eine angemessene Trichterform für die obere Holzvorrichtung gefunden werden.

Ein zu flacher Winkel lässt die Kugeln wieder ins Feld zurückrollen. Ein zu steiler Winkel schließt ein solches Zurückrollen von vornherein aus - was wieder nicht der eigentliche Zweck ist.

Zu stark oder nicht "passgenau" eingeschlagene Kugeln sollen durchaus wieder zurückrollen können und damit nochmals zur Gefährdung werden.

Natürlich ließe sich für das "Steinschlag-Spiel" eine Ziehvorrichtung konstruieren, durch die sich ein dritter Spieler erübrigt.

Eine solche Ziehkonstruktion müsste mit dem oberen Holztrichter verbunden sein und den beiden Spielern ermöglichen, diesen Holztrichter nach vorn "aufzuklappen" - so dass er seine Kugellast entladen kann und dann wieder auf die Spielunterlage zurückkippt.

Hier wäre ein gewisses Tüftelgeschick gefragt.



RATTENJAGD

Für zwei und mehr Spieler.

Außer der Spielunterlage wird gebraucht: acht größere und sechzehn kleinere runde Schusssteine / ein größerer Schussstein in "Doppellage"

Spielvariante: acht größere und sechzehn kleinere Holzkugeln / eine größere in einer Extrafarbe



Die Aufgabe:

Auf der Holzfläche ist ein großer Clan von Ratten versammelt.

Acht große Ratten auf den kleinen Außenkreisen, sechzehn noch junge Ratten, der "Nachwuchs", auf dem Innenkreis. Ganz

in der Mitte befindet sich die "Urratte", die alte Großmutter des Clans.

Die Spieler sitzen rings um das Spielbrett. Runde für Runde müssen alle Ratten aus dem Feld vertrieben werden.

Fehlschüsse bedeuten, dass sich das Feld erneut mit Ratten bevölkert.

Erfolgreiche Schüsse in Reihenfolge erlauben ein zusätzlich schnelleres Abräumen des Felds.

Ein Spiel mit gut überschaubarem Spielverlauf, das Treffsicherheit und (bei Einsatz der Kugeln) rasches Reaktionsvermögen einübt.

Der Schwierigkeitsgrad kann beliebig variiert werden - durch größer oder kleine einzustellende Eingänge zu den Ecklöchern.

Spielverlauf:

Die "Ratten" sind auf der Spielfläche verteilt: Acht große auf den Außenkreisen, sechzehn kleine auf dem Innenkreis; die "Urratte" in der Mitte.

Die Spieler wechseln sich ab. *In jeder Runde sind zwei Schüsse erlaubt. Wenigstens eine "Ratte" muss dabei in eines der Ecklöcher eingeschossen worden sein.* (Die Steine oder Kugeln werden direkt geschossen, ohne Anstoßstein oder Anstoßkugel.)

Gelingt dies *nicht*, so muss *eine weitere "Ratte" aufs Feld* - eine kleine auf einen freien Platz auf dem Innenkreis oder eine große auf einen freien Platz auf den kleinen Außenkreisen.

Glücken *zwei erfolgreiche Schüsse in Reihenfolge*, darf der Spieler seine *Runde fortsetzen*. Er hat nochmals *zwei Schüsse*. Wenn er dieses Mal nicht trifft, so ist dies *folgenlos*.

Trifft er aufs Neue *zweimal*, so dürfen *zusätzlich zwei Ratten aus dem Feld genommen* werden. So *immer wieder*, wenn er *zweimal hinter einander erfolgreich* war: beim drittenmal drei zusätzliche Ratten, beim viertenmal vier usw. (Ob große oder kleine Ratten bleibt Entscheidung der Spieler.)

Hat ein Spieler seine Runde ohne erfolgreichen Schuss beendet, so hat dies Folgen auch für den nächsten:

Wenn dieser Spieler gleichfalls mit seinen *zwei Schüssen nicht trifft*, so müssen *zwei weitere "Ratten" zusätzlich ins Feld*; sollte anschließend auch der dritte Spieler *nicht treffen*, *drei* zusätzliche "Ratten" usw.

Eine *Sonderregel gilt für die "Urratte"*:

Wer die "Urratte" aus dem Feld zu vertreiben wagt, dem muss dies *immer wenigstens mit dem zweiten Schuss* gelingen.

Schafft er dies nicht, so hat dies zur Folge, dass *fünf weitere Ratten* das Feld bevölkern.

Doch gibt es für den mutigen Einsatz auch eine Belohnung: Sollte die "Urratte" sogleich *mit dem ersten Schuss* aus dem Feld verschwinden, so verschwinden *fünf weitere "Ratten"* mit ihr.

Die Spielrunde ist siegreich abgeschlossen, wenn alle Ratten aus dem Feld vertrieben sind.

Die nächste Runde hat den gleichen Spielaufbau und die gleichen Spielregeln. Doch sie bringt eine kleine Steigerung - indem die Eingänge zu den Ecklöchern nun enger gestellt werden.- Hier sollte es für die verschiebbaren Leisten vor diesen Ecklöchern exakte Markierungsstriche geben.

Haben die Spieler ein wenig Übung erlangt, ist es gut, zusätzlich ein Zeitlimit zu setzen. Dies kann durch eine festgelegte Anzahl von Runden geschehen, die nicht überschritten werden darf.

Die Spieler entscheiden, wie viele Spielrunden sie bestreiten wollen und welchen Schwierigkeitsgrad in der Engerstellung sie für sich selbst für zumutbar halten.

Bautechnische Hinweise:

Die Innenränder des Spiels sollten mit einem breiten Gummiband gut abgepolstert sein.

(Fehlgeschossene Steine katapultieren so ins Innenfeld zurück und lagern sich nicht an den schusstechnisch ungünstigen Rändern an.)



Das Spiel mit Holzkugeln entwickelt einen besonderen Reiz, weil diese über einen Schuss hinweg in Bewegung gehalten werden können - und manchmal auch noch andere Kugeln unvorhersehbar ins Rollen bringen. Dies verleiht dem Spielgeschehen ein gewisses "Eigenleben".

Sobald die "Rollbahn" einer Kugel sich auf eines der Ecklöcher zubewegt, kann die Kugel mit schneller Reaktion dort eingeschlagen werden.

Die Kugeln allerdings müssen auf der Spielfläche zunächst einen sicheren Stand haben.

Dies kann mit einer etwas raueren Stoffunterlage auf der Spielfläche erreicht werden oder durch kleine Einbuchtungen im Holz, jeweils auf den Plätzen der Anfangsaufstellung.

Es gibt auch Holzkugeln mit einer größeren Lochdurchbohrung (in Blumenläden erhältlich). Auch ein solches Loch genügt als Standfläche.

Die verschiebbaren Leisten vor den Ecklöchern sind ein wichtiger Zusatz, auf den nicht verzichtet werden sollte. Die mit dem Engerstellen wachsende Herausforderung hält den Spielspaß über eine Reihe weiterer Runden wach.







JACKPOT

Für drei oder vier Spieler

*Außer dem schon beschriebenen Farbwürfel **wird gebraucht:** eine Drehscheibe mit Zahlenkreis-Unterlage (- genauso wie sie für das bekannte "Denkfix" genutzt wird, nur dass die Buchstaben mit Zahlen ausgetauscht sind; eine solche Denkfix-Drehscheibe lässt sich in dieser Art leicht abändern). Der Zahlenkreis enthält die Zahlen von 1 bis 49.*

Außerdem: eine Sammlung von Lottoscheinen mit 49 Feldern. Günstig für die Übersicht ist ein vorgefertigter Papierbogen, auf dem sieben Lottoscheine abgebildet sind und sich am unteren Rand nochmals eine Zahlenreihe zum Abhaken befindet. (Siehe beigefügtes Muster) Sieben Lottoscheine dürfen pro Spiel genutzt werden.

Schließlich: ein normaler Würfel.



Die Spielidee:

Die Gruppe ist eine "**Spieler-Gemeinschaft**", die sich zusammen das Ziel gesetzt hat, den **Jackpot zu knacken**.

Ausgangspunkt und Grundlage sind die bekannten Bedingungen eines Lottospiels. In diesem Fall des Spiels **7 aus 49**.

Die Lottospieler-Gemeinschaft kann es sich leisten, eine größere Anzahl von Lottoscheinen zu erwerben und so ihre Gewinnchancen zu erhöhen.

Vor allem doch wünscht sie den "Jackpot" zu knacken: Der Hauptgewinn ist über eine längere Zeit hin nicht mehr vergeben worden und eine größere Summe von mehreren Millionen hat sich angesammelt.

Ein Spiel, das mit dem alten bekannten Traum vom "Reichsein" spielt. Ein Reichtum, der allerdings allen zu Gute kommt und am Ende brüderlich geteilt wird:

Ist der Jackpot geknackt und kennt jeder Spieler die ihm zustehende Summe, schreibt er auf, wie er das gewonnene Geld anlegen oder welche Wünsche er sich damit erfüllen will.

Spielablauf:

Das Punktesammeln findet genau nach den Spielregeln des *Würfelglück-Spiels*: statt:

Jeder Spieler würfelt zunächst für sich und versucht einen möglichst hohen Zahlenwert zu erreichen. Dieser Wert wird mit den Zahlenwerten der anderen Spieler nach Abschluss einer Runden-einheit summiert.

Zur Übersicht noch einmal die Zahlenwerte:

BLAU = **10**

GRÜN = **20**

LILA = **30**

GELB = *die bisher gewürfelte Zahl verdoppelt sich*
(ist Gelb der erste Wurf, wird lediglich 2 gezählt)

ROT = *die bisher gewürfelte Zahl verzehnfacht sich*

(ist Rot der erste Wurf, gilt es 10)
 SCHWARZ = *es ist alles wieder gelöscht*

Während des Spielverlaufs geht es zunächst darum, jeden neu erworbenen Lottoschein mit möglichst **vielen neuen Zahlen** auszufüllen zu können - Zahlen, die in gemeinschaftlicher Absprache ermittelt werden.

Die Menge der **neuen Zahlen**, die auf einem Lottoschein angekreuzt werden dürfen, bestimmt sich aus dem erreichten Wert der vorangegangenen Würfelrunde.

Je mehr neue Zahlen auf jedem Lottoschein - desto größer die Gewinnchancen. Denn: **Am Schluss kommen a l l e angekreuzten Zahlen aller erworbenen Lottoscheine zur Geltung** (auch wenn sie über die unterschiedlichen Lottoscheine verteilt sind.)

Auf dem einzelnen Lottoschein kann allerdings am Ende auch die Zahlenkombination selbst von Bedeutung sein. Eine hier gelungene Kombination entscheidet über die Anzahl der Ziehungen, an denen die Spielergemeinschaft teilnehmen darf. (Erklärung am Schluss)

Die Menge der Millionen, die sich im **Jackpot** angesammelt haben, wird zu Beginn des Spiels durch Würfeln mit einem normalen Würfel ermittelt:

Jeder Spieler würfelt einmal, *jede gewürfelte Zahl* bedeutet *eine Million*, alle Zahlen werden zusammengezählt.

Ein **erster Lottoschein** darf am Anfang von der Gruppe **gratis ausgefüllt** werden - vollständig mit sieben Zahlen.

Die Rundeneinheiten:

Es wird in Rundeneinheiten gespielt.

Bei **vier Spielern** besteht jede Rundeneinheit aus **zwei Würfelrunden**; bei **drei Spielern** - um die gleichen Chancen zu garantieren - natürlich aus einer Würfelrunde mehr, also **drei**.

Beim Ausfüllen *des zweiten Scheins* und aller weiteren Scheine können *nicht beliebig neue Zahlen* eingesetzt werden.

Diese müssen zunächst "verdient" werden - mit Würfelpunkten. Und dies in folgender Weise:

Immer muss mindestens der **Wert 1000 in einer Rundeneinheit** erreicht worden sein, um auf dem nächsten Schein **eine neue Zahl anzukreuzen**. Mit jedem weiteren Wert von 1000 ist wieder eine neue Zahl gewonnen.

In der Übersicht:

1000 Punkte = 1 neue Zahl

2000 Punkte = 2 neue Zahlen

3000 Punkte = 3 neue Zahlen

4000 Punkte = 4 neue Zahlen

5000 Punkte = 5 neue Zahlen

6000 Punkte = 6 neue Zahlen

Und nun ein kleinerer Sprung:

10 000 Punkte = 7 neue Zahlen, die vollständige Menge.

Was in den Zahlenwerten darunter bleibt, bedeutet einfach:

Die schon eingetragenen Zahlen des vorangegangenen Lottoscheins müssen nochmals angekreuzt werden.

Alles was in einer Rundeneinheit **über den Wert von 10 000** hinaus erreicht wird, fließt zusätzlich in den Jackpot. Es wird mit **100 multipliziert** und den Jackpot-Millionen hinzugerechnet.

Sollte es einer Gruppe gelingen, sämtliche Lottoscheine mit neuen Zahlen auszufüllen, so ergäbe dies bei sieben Lottoscheinen 49 verschiedene Zahlen - und der Jackpot wäre in jedem Fall geknackt. Dies allerdings wird der sehr unwahrscheinliche Glücksfall bleiben.

Wichtig: Jeder Spieler verspielt in einer solchen Rundeneinheit mit der Farbe Schwarz nur seinen eigenen Punktgewinn, nicht den der Mitspieler und der Gruppe. Dennoch: Im Mut zum Weiterwürfeln liegt die eigentliche Herausforderung – ein Mut, der mit Besonnenheit einhergehen muss.

Zwischenrunde und Risikorunde:

Ist die Gruppe mit dem Zahlenwert einer Rundeneinheit unzufrieden oder liegt dieser sogar unter 1000, so kann sie über eine **Zwischenrunde** noch eine **Risikorunde** gewinnen.

Eine **Zwischenrunde** bedeutet:

Es wird von jedem Spieler pro Runde nur einmal gewürfelt, ohne dass die Werte gezählt werden. Die Rundenanzahl bleibt die gleiche wie zuvor. (Bei vier Spielern also zwei Runden, bei drei Spielern drei.)

In einer solchen **Zwischenrunde** ist **einmal die Farbe Schwarz erlaubt**. Wird ein zweites Mal Schwarz gewürfelt, so ist die Chance verspielt und die Rundeneinheit muss als abgeschlossen gelten.

Verläuft diese **Zwischenrunde** allerdings **erfolgreich**, so kann eine zusätzliche Rundeneinheit angetreten werden - eine **Risikorunde**.

Für diese **Risikorunde** bestehen die gleichen Bedingungen beim Punkteerwerb wie in den üblichen Rundeneinheiten - mit diesem **Unterschied**:

*Wird diesmal **Schwarz** gewürfelt, so ist auch der Würfelwert aller anderen Spieler wieder **gelöscht**.*

Der Zahlenwert der vorangegangenen *normalen Rundeneinheit* bleibt davon allerdings *unberührt*. Er sollte entsprechend vermerkt werden. Der hier notierte Wert *kann nicht mehr verloren gehen*.

Auch in der **Risikorunde** wird über zwei Runden (bei vier Spielern), bzw. über drei Runden (bei drei Spielern) gespielt.

Selbst wenn der vorletzte Spieler mit der Farbe Schwarz alles verspielt haben sollte, kann doch der letzte Spieler diese Risikorunde noch zum Erfolg führen.

Das Spiel setzt sich über insgesamt **sechs Rundeneinheiten** fort, so dass am Ende **alle Lottoscheine ausgefüllt** sind.

Innerhalb **jeder Rundeneinheit** kann eine **Zwischenrunde** beansprucht werden, die - nach erfolgreichem Abschluss - eine **Risikorunde** erlaubt.

Es ist ratsam, eine gesondert notierte Zahlenreihe von 1 bis 49 zu nutzen, um die in den Lottoscheinen eingetragenen Zahlen abzuhaken. (Siehe Muster, auf diesem befindet sich diese Zahlenreihe am unteren Rand.)

Damit wird die versehentliche Wiederholung einer schon angekreuzten Zahl vermieden wie auch die Suche nach noch verfügbaren "freien Plätzen" auf den Lottoscheinen erheblich reduziert.

Das Ermitteln der "Richtigen":

Zum Ermitteln der eigentlichen Gewinnzahlen kommt nun die ***Drehscheibe*** zum Einsatz.

Es ist der spannende Moment, auf den sich alles hin entwickelt: die "Ziehung der Lottozahlen". Wird der Jackpot geknackt werden?

Wie schon gesagt wurde: ***Es zählen alle Zahlen aller Lottoscheine zusammen*** (so als handele es sich um *einen* großen Lottoschein).

Da in der Regel in jedem Fall über dreißig, möglicherweise auch über vierzig Zahlen eingetragen worden sind, ist die Chance auf den "großen Coup" nicht gering.

Stellt sich heraus, dass Zahlen durch die Drehscheibe ermittelt werden, die *nicht* auf den insgesamt sieben Lottoscheinen vorzufinden sind, so bleibt dennoch Hoffnung:

Auf die Teilnahme an einer nachfolgenden Ziehung - die gewissermaßen die des nächsten Wochenendes ist.

Dafür sind nun die ***zutreffenden Zahlenkombinationen*** ausschlaggebend:

Befinden sich auf *einem Lottoschein gleichzeitig zwei richtige Zahlen*, so darf an einer ***zweiten Ziehung*** teilgenommen werden.

Gibt es auf einem einzelnen Lottoschein *drei richtige Zahlen*, so ist die Teilnahme an einer dritten Ziehung möglich.

(Bei vier richtigen Zahlen an vier - usw.)

Erfahrungsgemäß ist allerdings eine solch richtige "Viererkombination" bereits ein Glücksfall.)

Konnte der Jackpot trotz alledem nicht geknackt werden, gibt es die kleineren Gewinne:

Bei sechs Richtigen ein Zehntel der ursprünglichen Jackpot-summe.

Bei fünf Richtigen ein Hundertstel dieser ursprünglichen Jackpot-summe.

(Was bei einem Start mit der Summe von 12 Millionen immerhin noch 120 000 ergibt.)

Dieses Geld muss natürlich wieder gerecht unter allen Spielern aufgeteilt werden.

Auch dann schreiben die Spieler am Ende auf, welche Wünsche sie sich mit dem gewonnenen Geld erfüllen wollen.



Die Spielregeln erscheinen zunächst kompliziert, sie haben sich aber in genau dieser Form bewährt. Es muss (anders als beim realen Lotto) die Chance, den Jackpot zu knacken, immer in erreichbarer Nähe liegen – er darf den Spielern jedoch auch nicht als ein selbstverständliches Geschenk zufallen.

Der Ablauf im Beispiel:

Erste Rundeinheit:

```

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 |10 |11 |12 |13 |14 |
|15 |16 |17 |18 |19 |20 |21 |
|22 |23 |24 |25 |26 |27 |28 |
|29 |30 |31 |32 |33 |34 |35 |
|36 |37 |38 |39 |40 |41 |42 |
|43 |44 |45 |46 |47 |48 |49 |
=====

```

Mögliches Ergebnis:

Die Gruppe hat den Gesamtwert von **5 000** in ihrer ersten Rundeneinheit erreicht.

Ein weiterer Lottoschein kann mit **5 neuen Zahlen ausgefüllt** werden.

Zweite Rundeneinheit:

```

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 |10 |11 |12 |13 |14 |
|15 |16 |17 |18 |19 |20 |21 |
|22 |23 |24 |25 |26 |27 |28 |
|29 |30 |31 |32 |33 |34 |35 |
|36 |37 |38 |39 |40 |41 |42 |
|43 |44 |45 |46 |47 |48 |49 |
=====

```

Mögliches Ergebnis::

Die Gruppe hat als Gesamtzahl über **10 000** erreicht. Der Lottoschein darf mit **7 neuen Zahlen ausgefüllt** werden.

Aller sonstige Überschuss fließt in den Jackpot.

Dritte Rundeneinheit:

```

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 |10 |11 |12 |13 |14 |
|15 |16 |17 |18 |19 |20 |21 |
|22 |23 |24 |25 |26 |27 |28 |
|29 |30 |31 |32 |33 |34 |35 |
|36 |37 |38 |39 |40 |41 |42 |
|43 |44 |45 |46 |47 |48 |49 |
=====

```

Mögliches Ergebnis:

Die Gruppe der Spieler hat den Wert von **1000** nicht erreicht.

Sie kann eine "Zwischenrunde" beanspruchen und sich damit eine "Risikorunde" erwerben.

Fortsetzung dritte Rundeneinheit:

```

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 |10 |11 |12 |13 |14 |
|15 |16 |17 |18 |19 |20 |21 |
|22 |23 |24 |25 |26 |27 |28 |
|29 |30 |31 |32 |33 |34 |35 |
|36 |37 |38 |39 |40 |41 |42 |
|43 |44 |45 |46 |47 |48 |49 |
=====

```

Mögliches Ergebnis:

Zum zweiten Mal wurde die Zahl 10 000 erreicht oder überschritten. Ein zweiter Lottoschein darf mit allen 6 Zahlen vollständig ausgefüllt werden.

(Überschuss an den Jackpot)

So verläuft das Spiel bis sieben Lottoscheine ausgefüllt sind. Anschließend kommt es, mit Hilfe der Drehscheibe, zur Ermittlung der eigentlichen Glückszahlen.

```

=====
| 1| 2| 3| 4| 5| 6| 7|
| 8| 9|10|11|12|13|14|
|15|16|17|18|19|20|21|
|22|23|24|25|26|27|28|
|29|30|31|32|33|34|35|
|36|37|38|39|40|41|42|
|43|44|45|46|47|48|49|
=====

```

```

=====
| 1| 2| 3| 4| 5| 6| 7|
| 8| 9|10|11|12|13|14|
|15|16|17|18|19|20|21|
|22|23|24|25|26|27|28|
|29|30|31|32|33|34|35|
|36|37|38|39|40|41|42|
|43|44|45|46|47|48|49|
=====

```

```

=====
| 1| 2| 3| 4| 5| 6| 7|
| 8| 9|10|11|12|13|14|
|15|16|17|18|19|20|21|
|22|23|24|25|26|27|28|
|29|30|31|32|33|34|35|
|36|37|38|39|40|41|42|
|43|44|45|46|47|48|49|
=====

```

```

=====
| 1| 2| 3| 4| 5| 6| 7|
| 8| 9|10|11|12|13|14|
|15|16|17|18|19|20|21|
|22|23|24|25|26|27|28|
|29|30|31|32|33|34|35|
|36|37|38|39|40|41|42|
|43|44|45|46|47|48|49|
=====

```

```

=====
| 1| 2| 3| 4| 5| 6| 7|
| 8| 9|10|11|12|13|14|
|15|16|17|18|19|20|21|
|22|23|24|25|26|27|28|
|29|30|31|32|33|34|35|
|36|37|38|39|40|41|42|
|43|44|45|46|47|48|49|
=====

```

```

=====
| 1| 2| 3| 4| 5| 6| 7|
| 8| 9|10|11|12|13|14|
|15|16|17|18|19|20|21|
|22|23|24|25|26|27|28|
|29|30|31|32|33|34|35|
|36|37|38|39|40|41|42|
|43|44|45|46|47|48|49|
=====

```

```

=====
| 1| 2| 3| 4| 5| 6| 7|
| 8| 9|10|11|12|13|14|
|15|16|17|18|19|20|21|
|22|23|24|25|26|27|28|
|29|30|31|32|33|34|35|
|36|37|38|39|40|41|42|
|43|44|45|46|47|48|49|
=====

```

1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9 / 10 / 11 / 12 / 13 / 14 / 15 / 16 / 17 / 18 / 19 / 20 / 21 /
22 / 23 / 24 / 25 / 26 / 27 / 28 / 29 / 30 / 31 / 32 / 33 / 34 / 35 / 36 /
37 / 38 / 39 / 40 / 41 / 42 / 43 / 44 / 45 / 46 / 47 / 48 / 49 /

DAS AUGE DES TAIFUN

Für zwei Spieler oder vier Spieler

Außer dem Spielbrett und der "wandernden Taifun-Scheibe" mit ihrem frei kreisenden Gewicht werden benötigt:

12 „Fischerboote“ - es sind 8 grüne und 4 rote, jeweils 6 mit etwas unterschiedlicher Markierung; außerdem ein spezielles Kartenset – es sind Karten mit den Zahlenwerten 2 bis 6, jeweils 8, alle mit Pfeilmarkierungen, die in die unterschiedlichen Richtungen - oben - unten - rechts - links - zeigen; schließlich vier Spezialwürfel mit den Zahlenwerten 1 bis 4.



Die Aufgabe:

Zwölf Fischerboote fahren auf Fischfang aus. Auf dem Rückweg werden sie von einem Taifun überrascht. Sie bemühen sich nun, rasch und möglichst unversehrt in den Heimathafen zurückzukehren. Doch der Taifun wütet unerbittlich über der ganzen Breite der Meeresbucht. Boote, die ernsthaft in Seenot geraten sind, können darauf hoffen, dass andere Boote zu Hilfe eilen. Angesichts dieser akuten Notlage gibt es keinen Wettkampf der Fischer untereinander. Der einzige Gegner ist der Taifun. Wenn mehr als drei Boote verloren gehen, wäre das Spiel für beide Spieler verloren. Angestrebt werden sollte ein gemeinsamer Sieg, bei dem jedes der Schiffe sicher in den Hafen zurückfindet.



Spielverlauf:

„Ausfahrt“:

Zunächst werden von allen Spielern die „Fischfanggründe“ festgelegt. Dies sind insgesamt 36 Ringe, die über die Meeresbucht hin verteilt werden. Dann brechen die Fischerboote vom „heimatlichen Hafen“ am unteren Spielfeldrand auf. Es sind 12, jeder Spieler oder jede der zwei Spielergruppen - ist also für 6 Schiffe zuständig.

Die 36 Ringe sollten so verteilt werden, dass in jeder Reihe – mit dem oberen Spielfeldrand angefangen – 6 Ringe liegen; zwischen diesen „Ring-Feldern“ sollte sich jeweils wenigstens ein freies Feld befinden. Die Aufstellung der Schiffe am unteren Spielfeldrand sieht aus wie folgt:



Jeder der beiden Spieler würfelt mit zwei Würfeln und bewegt in jeder Runde, diesen beiden Würfelzahlen entsprechend, zwei Schiffe. Immer wenn ein Boot mit diesem Zahlenwert schließlich direkt auf einen der Ringe stößt, somit auf einen der „Fischfanggründe“, ist dieser Ring gewonnen - er wird um den Mast gehängt. Es kann in allen Richtungen „gefahren“ werden, auch schräg (allerdings ohne dass die Richtung während eines Zuges geändert wird). Rote und grüne Boote werden zunächst gleich bewegt.

Spielen vier Spieler, so verfügt jeder Spieler pro Runde über *einen* Würfel und bewegt *ein* Boot.

Im Prinzip ist jeder Spieler für seine eigenen Boote verantwortlich. Das „Verschenken“ von Würfelzahlen ist aber möglich. Es wird immer dann sinnvoll sein, wenn ein Spieler mit seinem Wurf einen Ring nicht direkt erreichen kann, während diese Augenzahl für ein Schiff des Mitspielers gerade benötigt wird. Schließlich kommt es allen Spielern zugute, wenn viele Ringe eingesammelt werden.



Der Anzahl der Ringe entsprechend könnte jedes Boot mit drei Ringen versorgt werden. Das wird nur selten gelingen. Doch auch das Einsammeln von vier Ringen ist möglich, gerade auch wenn sich Boote mit einem Ring oder zwei Ringen begnügen müssen.

Die Anzahl der gewonnenen Ringe ist für den Rückweg sehr wichtig. Diese Ringe bedeuten einen Schutz. Sie können im Kampf mit dem Taifun nach und nach verloren gehen, doch solange sie existieren, zeigen sie den relativ unbeschädigten Zustand des Bootes an. Solange nur ein Ring noch den Mast umgibt, mag das Boot zwar beschädigt sein, aber es kann nicht untergehen.

Gleich mit Aufbruch der Boote nimmt der Taifun seinen Weg - am linken Seitenrand Schritt für Schritt näherkommend. Mit jeder Runde, also immer wenn 2 Boote einer Gruppe (also insgesamt 4 Boote) weiterbewegt worden sind, macht auch der Taifun einen Schritt.

Die Stufenleiter enthält 18 Markierungen, die „Stunden“ entsprechen. Zu Beginn also bleiben „18 Stunden“, bis der Taifun die Meeresbucht mit den Fischern erreicht, jeder weitere Schritt bedeutet eine Stunde des Näherrückens. Vom unteren Ende der Stufenleiter aus springt der Taifun direkt in die Mitte der Bucht.

Alle Boote müssen bis zu diesem Zeitpunkt im offenen Meer treiben.

Nun beginnt die eigentliche Herausforderung.

Heimweg: der Kampf mit dem Taifun

Die Boote rüsten eilig zur Heimfahrt, der Fischfang wird eingestellt. Bei dieser Heimfahrt kann pro Runde nur noch ein Feld „vorangefahren“ werden, allerdings in allen Richtungen, auch schräg. Nur die roten Boote können sich zwei Felder pro Runde voran bewegen.

Gleichzeitig bewegt sich der Taifun über die Meeresbucht - in dem markierten Bereich, einem Trapez. Die Anzahl seiner Schritte und die eingeschlagene Richtung bestimmen sich nach der jeweils gezogenen Karte des Kartenstapels – der genannten Zahl und der Pfeilmarkierung. Stößt der Taifun dabei an den Rand des markierten Feldes, so kehrt er dort um und setzt seinen Weg in gegenläufiger Richtung fort, genau dem angezeigten Zahlenwert entsprechend, der also immer voll genutzt wird.

„Positionsanzeiger“ ist dabei der „Fuß“ an der Vorderseite der Scheibe, mit dem sich die gegangenen Schritte auf dem markierten Feld ohne Mühe auszählen lassen.

Wieder gilt, dass *pro Runde* von jedem der beiden Spieler (oder jeder Spielerpartei) zwei Boote bewegt werden, also insgesamt *vier Boote*. Anschließend wird von jedem Spieler eine Taifun-Karte gezogen, es kommen also *pro Runde zwei Taifun-Karten* zum Einsatz; in der Reihenfolge in der sie gezogen wurden, wird der Taifun im Trapez bewegt.

Im Prinzip wird das Trapez vom Taifun nicht verlassen – mit einer Ausnahme: wenn der Taifun bei Aufheben einer neuen Karte direkt am Trapezrand steht und die Richtung des Pfeils den Weg genau über diesen Rand hinaus anzeigt. Für diesen Fall wird der Rand tatsächlich um ein Feld überschritten und der Taifun wendet anschließend in die entgegengesetzte Richtung. Auch die relativ sicheren Randfelder können für diesen Ausnahmefall vom Taifun erreicht werden.

Stößt der Taifun bei seinen Rechts- Linksbewegungen auf die seitliche Schräglinie des Trapezes und hat weitere Schritte zu gehen, so wandert er diese Linie hinauf oder hinab, logischerweise der gerade begonnenen Richtung entsprechend.



Es gibt in dem Kartenstapel auch „Sternchenkarten“. Taucht eine solche Karte auf, so heißt dies, dass der Taifun für diese Runde stillsteht - eine Atempause für die Boote der Fischer.

Im Taifunwirbel:

Alle Boote, die bei der Bewegung des Taifuns über das Spielfeld hin durch die Scheibe berührt werden, sind unentrinnbar in den „Wirbel“ geraten. Das heißt, sie werden auf den Rand der Scheibe gesetzt, und **sobald der Taifun seine Endposition gefunden hat, kommt es zum spannendsten Moment: Das auf der Taifunscheibe befestigte Dreieck wird ins Rotieren gebracht** und die Boote sind nun diesem wirbelnden Gewicht ausgesetzt, das bei seiner Annäherung an die Scheibe genau in Höhe der Bootsmaste kreist.

Boote, die schließlich von der Scheibe hinunter geschlagen werden, verlieren einen Ring. Anschließend werden sie wieder „ins offene Meer“ hinausgeschleudert – sie werden rechts oder links des hinteren schwarzen Pfeils wieder aufs Spielfeld gesetzt.



Überstehen die Boote den Wirbel, so können sie ohne Verlust wieder im „Meer“ abgesetzt werden, genau an derselben Stelle außerhalb des Rings auf das davor markierte Feld. Dies gilt als Zug - und die nächste Taifun-Karte entscheidet, ob sich der Taifun anschließend entfernt oder sie wieder in seinen Wirbel zieht.

Wenn die Ringe zur Neige gehen, wird es kritisch: ein Fischerboot, das alle Ringe verloren hat und wieder von der Scheibe gestoßen wird, wäre endgültig gekentert und von den Wellen für immer begraben.



Rettungsmanöver:

Boote, die noch gut mit Ringen ausgerüstet sind, dürfen anderen zu Hilfe kommen. Sobald sie eine Position direkt vor, hinter oder neben dem gefährdeten Boot erreichen, können sie diesem einen Ring abgeben. Diese Hilfseinsätze können den eigenen wie auch den Booten der anderen Gruppe gelten.

Für Rettungsmanöver eignen sich vor allem die roten „Schnellboote“, die auch Ringe von dem einen Boot „abholen“ und zu einem der gefährdeten weitertransportieren können. Sie sollten deshalb vorerst länger im Spielfeld gehalten werden. Für den Fall

dass sie bereits den sicheren Hafen erreicht haben, dürfen sie nochmals für einen Hilfseinsatz aufbrechen.

Das bemerkenswerte Phänomen -:

„IM AUTE DES TAIFUNS“ HERRSCHT RUHE.

Bekanntlich gibt es das erstaunliche Phänomen, dass im Innern des gewaltigen Wirbels eine relative Ruhe herrscht. Boote sind dort nicht vom Untergang bedroht.

Sobald ein Boot die Attacke durch das rotierende Gewicht überstanden hat, hat es die Wahl: Es kann sich wieder ins Meer begeben oder das Zentrum der Scheibe, das „Auge des Taifuns“, aufsuchen. Dort kann es sich ungefährdet mit dem Taifun hin und her bewegen, bis der Taifun eine günstige Position in Küstennähe, möglichst direkt vor dem Heimathafen, erreicht.

Bevor es wieder von der Scheibe gesetzt werden darf, muss es sich allerdings noch einmal dem rotierenden Gewicht aussetzen. Im Innern der Scheibe, im „Auge des Taifun“, dürfen sich höchstens vier Boote aufhalten. Alle vier könnten gleichzeitig vom Scheibenrand aus den Sprung in den Heimathafen versuchen. Werden sie von der Scheibe geschlagen, so treibt sie der Taifun freilich wieder ins offenen Meer – sie müssen auf der gegenüberliegenden Seite, direkt hinter dem schwarzen Pfeil, ihre Fahrt fortsetzen.

Alle Boote sollten in den Heimathafen zurückkehren.

Drei verlorene Schiffe heißt: Das Spiel ist verloren.

Ob es darüber hinaus ein glänzender Erfolg im Kampf mit dem Taifun war, entscheidet sich nach der Anzahl der erhalten gebliebenen Ringe.

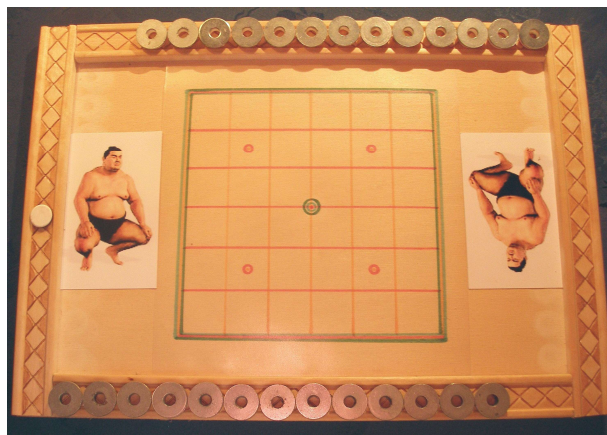
Nur ein Drittel der Ringe zu verlieren, wäre ein glänzender Sieg, zwei Drittel zu verlieren immerhin noch eine bravourös bestandene Schlacht.

Sumo

Sumos sind bekanntlich die japanischen Ringer, die sich jahrelang mästen, um viele Zentner auf die Waage zu bringen. Beim Wettkampf geht es dann darum, aus der Hockstellung heraus den Gegner im blitzschnellen Überraschungsangriff aus dem Ring zu drängen.

Zum Spielverlauf:

Zu Beginn liegen alle Steine, die eine unterschiedliche Stärke haben, verdeckt.

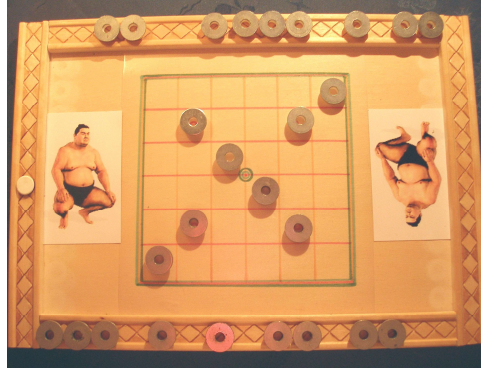


Jeder Spieler greift zunächst vier Spielsteine und baut sie in der folgenden Weise diagonal zu einander auf.

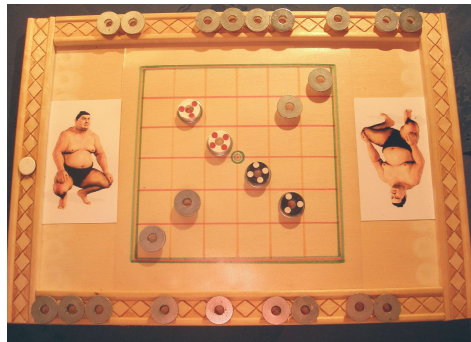


Mit einem Chip wird entschieden, wer beginnt.

Er macht einen ersten Zug auf den Gegner zu.
Der Gegner antwortet, indem er ebenfalls vorrückt.



Nun werden alle vier Steine aufgedeckt.



Wer in der Summe die höhere Punktzahl hat, kann den Gegner an den Rand drücken.



Nach diesen Eröffnungszügen beginnt das eigentliche Spiel.
Schwarz muss nun taktisch geschickt reagieren. Dies kann ein Ausweichmanöver wie auch ein eigener Angriff sein.

Es gibt Ringer mit der Stärke 2 bis 6.

Von den Ringern mit 6 Punkten gibt es jeweils nur einen, er ist der Supersumo.

Von den Ringern mit der Punktstärke 5 gibt es jeweils zwei.

Die Ringer mit der Stärke 4 und mit der Stärke 3 existieren auf jede Seite je viermal.

Schließlich gibt es jeweils zwei Ringer mit der Stärke 2. Für diese an sich schwachen Ringer gilt allerdings eine Besonderheit: Es sind „fliegende Ringer“, das heißt: Sie dürfen an jeden beliebigen Punkt springen immer dann (und nur dann), wenn sie so einen Angriff verstärken können.

Ansonsten ist die Strategie: Immer versucht ein stärkerer Ringer oder eine Ringerkette – zwei oder drei Steine sind als Ringerkette erlaubt – einen gegnerischen Ringer aus dem Spielfeld zu drücken. Wichtige Regel: Jeder Zug, der eine Angriffsposition herbeiführt, darf sofort fortgesetzt und zum tatsächlichen Angriff genutzt werden.

Ist ein Ringer verloren, so darf sogleich ein neuer gegriffen werden (von den am Rand verdeckt liegenden Steinen.). Er wird auf einen der roten Punkte gesetzt und bleibt verdeckt, bis er zu einem Angriff eingesetzt wird. Dies gilt *n i c h t* als Zug. Der betreffende Spieler darf mit seinem neuen Zug nun die eigene Angriffsstrategie fortsetzen.

Alle Steine dürfen in jede Richtung bewegt werden, also auch diagonal. (Der „Krebsgang“, also die Seitwärtsbewegung einer ganzen Ringerkette, bedeutet einen weiteren Schwierigkeitsgrad und sollte erst bei guter Kenntnis des Spiels zum Einsatz kommen.)

Schnelles Kombinieren und Taktieren ist wichtig – wie ein intelligenter Umgang mit Überraschungen. Denn die Spielstärke eines neu aufgehobenen Steines kann nie voraus gewusst werden.

Erweiterung:

Alle vom Gegner eroberten Steine werden immer sogleich zurück übergeben und wieder *v e r d e c k t* am Spielfeldrand aufgebaut.

Sie können am Schluss, wenn sich nur noch vier Steine auf dem Feld befinden, wieder eingesetzt werden – im Tausch mit einem vielleicht schwachen Ringer dieser letzten vier.

Wer sich gut merken kann, wo ein starker Ringer in dieser abgelegten Ringerkette deponiert ist, kann dem Spiel in dieser Schlussphase noch einmal eine entscheidende Wende geben.

Es handelt sich um ein Konkurrenzspiel, das allerdings seinen besonderen Reiz erhält, wenn es von vier Spielern gespielt wird, wobei je zwei Spieler eine Gruppe bilden. Die Spieler dürfen sich untereinander beraten – womit sie allerdings riskieren, dass sie die gegnerische Seite über ihre Spielpläne informieren.

Es gilt, ein Geschick darin zu entwickeln, die vorausgedachten Spielzüge seines Spielpartners intuitiv zu erfassen, um sie in der entsprechenden Richtung fortzusetzen – oder auch zu korrigieren.

Für Kinderparty und Unterhaltung

EHRlich GEWINNT

Für drei bis fünf Spieler

Außer dem Spielbrett werden gebraucht: drei bis fünf verschieden farbige kleine Murmeln (je nach Anzahl der Spieler) /

Zwei Würfel, wobei einer ein Spezialwürfel sein muss: Statt der sechs Punkte muss er auf dieser Seite einen gut sichtbaren gelben Punkt haben /

Ein Stapel mit "Ehrlichkarten" (Beispiele folgen)

Die Aufgabe:

Grundlage ist das bekannte Schneckenhausprinzip:

Auf dem Spielbrett gibt es einen vorgezeichneten Spiralweg, hier in Form von Löchern. Jeder Spieler hat eine farbige Murmel, die er in seiner Runde über die Löcher hin weiterschiebt.

Auf dem Weg ins Zentrum gibt es verschiedene "*Sprungmöglichkeiten*": Mit der passenden Würfelzahl kann man sofort in die nächste Reihe nach Innen springen.

Dieser Sprung ist allerdings nur in Zusammenhang mit einer aufgenommenen "Ehrlich-Karte" möglich: Der Spieler muss die Frage dieser Karte beantworten und die Richtigkeit mit einem Würfelwurf bestätigen.

Als richtig bestätigte Ehrlich-Karten kommen als Plus auf das Konto der ganzen Spielergruppe; nicht bestätigte werden als Minus vermerkt.

Haben alle Spieler das Zentrum erreicht, wird Bilanz gezogen.

Ein Spiel, dass gut zum Anlass einer Geburtstagsparty gespielt werden kann und das in der Regel für viel Stimmung und Heiterkeit sorgt.

Spielverlauf:

Die Anzahl der Schritte bestimmen zwei Würfel. Allerdings gibt es hier einige Zusätze.

Zu Beginn legt jeder Spieler *selbst fest*, mit welcher Zahl er aufbrechen will. *Diese Zahl muss er durch seinen Würfelwurf bestätigen.* Die Zahlen beider Würfel werden zusammengezählt.

Es existiert ein Würfel mit einer gelben Seite. *Ein Gelb-Wurf gilt immer als Bestätigung der gewünschten Zahl.*

Hat man die selbst bestimmte Zahl verfehlt, ist *ein zweiter Würfelwurf* erlaubt. Man darf eine der beiden neuen Zahlen - oder auch beide neue Zahlen - *zu dem bisherigen Zahlenwert hinzuzählen.*

Erst dann ist der Aufbruch gestattet.

(Nach Abschluss einer Runde darf man seine Startzahl beim nächsten Würfelwurf auch wieder neu festlegen.)

Dann wird - wie bei jedem "Schneckenhaus-Spiel" - vorangewandert.

Ist die passende Startzahl gefallen, darf gleich mit dem nächsten Wurf weitergemacht werden.

Andere Murmeln, die bereits auf der Bahn stehen, *werden übersprungen.* Hält eine andere Kugel genau den selbst gewürfelten Platz *besetzt*, wird sie durch den "Neuankömmling" *ein Feld weitergeschoben.*

Grundsätzlich wird immer mit beiden Würfeln gewürfelt. Für das erstrebte schnelle Vorankommen ist dies auch sinnvoll.

Dennoch kann sich ein Spieler entscheiden, nur von einer Zahl Gebrauch zu machen. Das kann entscheidend für die markierten "*Sprungstellen*" sein:

Sobald man genau auf einer solchen "Sprungstelle" zu stehen kommt, besteht die Chance, *sofort eine Reihe weiter nach Innen zu springen.*

Diese Chance allerdings kann nur genutzt wird, wenn man eine *"Ehrlichkarte"* zieht und sie *korrekt beantwortet*.

Hier nun gilt die gleiche Spielregel wie zu Beginn, als die Startzahl festgelegt werden musste.

Auf eine Frage wie: "Wie viele Stunden hast du letzte Woche vor dem Spiegel gestanden?" oder: "Wie viele Tortenstücke isst du bei jeder Geburtstagsfeier?" nennt der betreffende Spieler *selbst eine Zahl*.

Wie beim Start muss er diese *nun bestätigen*.

Dies kann - eher in Ausnahmefällen - gleich mit dem ersten Wurf gelingen. Es wäre auch immer möglich mit der Farbe gelb des einen Würfels.

Doch prinzipiell besteht eine zweite Chance: Ein weiteres Mal darf gewürfelt werden und eine der beiden neuen Zahlen - oder auch beide neuen Zahlen - können dem bisherigen Zahlwert hinzugerechnet werden. (Und wie immer zählt auch beim zweiten Würfeln Gelb als erfolgreicher Wurf.)

Alle Spieler werden rasch begreifen, dass es *immer günstiger ist, eine möglichst hohe Zahl zu nennen*. Das erhöht die Chancen einer Bestätigung beträchtlich, da sich mit dem zweiten Wurf ja immer noch "aufstocken" lässt.

Alle Ehrlich-Karten, *die korrekt beantwortet worden sind* und damit eingelöst werden konnten, kommen auf einen eigenen Stapel - *die Positiv-Seite*.

Alle nicht eingelösten Ehrlich-Karten werden zu einem anderen Stapel sortiert - *die Negativ-Seite*.

Ziel des Spiels ist für jeden einzelnen Spieler, möglichst rasch ins Innere des Schneckenhauses zu gelangen. Damit gibt es durchaus einen Einzelsieger.

Für die Gruppe allerdings ist das Ziel, möglichst viele Ehrlich-Karten auf der Positiv-Seite zu unterzubringen.

Am Schluss wird festgestellt, ob die Truppe als ganze eher zur Ehrlichkeit neigt - oder in dieser Hinsicht erhebliche Schlagseite hat.

Nach Wunsch kann auch ein Rückweg verabredet werden, der wieder von innen nach außen führt.

Die Resultate lauten am Schluss wie folgt:

**1: Gleichstand der Ehrlich-Karten
(gilt noch bei der Differenz von zwei Karten):**

Es gibt Hoffnung. Einigen in der Truppe scheint der Wert einer ehrlichen Antwort schon ein bisschen bewusst zu werden. Andere haben in dieser Hinsicht noch viel zu lernen.

Seien wir nicht gleich zu anspruchsvoll! Zugegeben: Auch andere suchen manchmal Ausflucht zu unwahren oder nur halb-wahren Auskünften. Schließlich hat man ja auch einen Ruf zu verlieren.-

Trotzdem: Man verliert ihn leider auch, wenn man es mit der Ehrlichkeit nicht genau nimmt. Unaufrichtigkeit verdirbt die beste Freundschaften und Beziehungen.

Es ist ein schwieriger Balanceakt, wie schließlich das ganze Leben.

Stellen wir fest: Der gute Ruf ist nach beiden Seiten gefährdet.-

Trotzdem: Es gibt noch Hoffnung!

**2: Überzählige Ehrlich-Karten auf der Positiv-Seite -
mit mindestens fünf Karten Vorsprung:**

Die Truppe ist auf dem richtigen Weg! Es reicht noch nicht ganz zum dicken und großen Lob, aber das Ziel liegt in Reichweite.

Ein bisschen Flunkern ist schließlich ein Teil des Lebens und manchmal vergleichbar mit einem kleinen erfrischenden Flirt, der direkt aus dem Herzen kommt und nicht erst umständlich nach

den Folgen fragt.

Wir ermutigen die Truppe aufrichtig, den eingeschlagenen Weg ihrer Wahrheitsliebe weiter voranzugehen. Auch wenn er in mancher Hinsicht noch steinig erscheinen mag, er wird mit den schönsten Früchten belohnt werden - wie:

Ein endlich reines Gewissen, ein gerader und strahlender Blick, die Beseitigung jeglicher Schlafstörungen, das Ende aller nervösen Herzbeschwerden, wie überhaupt Glück und Gesundheit.

Wem dies kein lohnender Preis erscheint, dem ist nicht zu helfen.

Dass dies gewiss keine leeren Worte sind, hat hier jeder bereits begriffen. Bravo!

3: Überzählige Ehrlich-Karten auf der Positiv-Seite - in mindestens der doppelten Menge und darüber:

Kompliment! Die Truppe überschlägt sich in Ehrlichkeit und schreckt auch nicht vor Offenheit zurück, wo es um größte Peinlichkeiten geht.

Jeder Mensch ist schließlich auch nur ein Mensch - so könnte die Parole lauten, zu der man sich in dieser Truppe einhellig bekennt. Die Chancen sind einmalig, in jeder Hinsicht das große Familiengefühl zu entwickeln.

Wir wollen der Truppe sagen: Seid stolz auf euch! Ihr habt das Zeug, den andern ein leuchtendes Vorbild zu sein. Gäbe es einmal viele von eurem Schlag, ein neues Kapitel der Menschheit hätte seinen Anfang genommen.

Dennoch hier eine kleine Mahnung: Acht haben vor Gegnern und Feinden, denen es in den Sinn kommen kann, dieses Ausmaß an Ehrlichkeit auszunutzen und selber daraus Kapital zu schlagen!

Manchmal sitzen sie in den eigenen Reihen und täuschen Ehrlichkeit lediglich vor.

(Nochmals: aufpassen!)

Für diese wiederum gilt, was unter Punkt 5 notiert ist.

4: Überzählige Ehrlich-Karten auf der Negativ-Seite - mit mindestens fünf Karten mehr:

Eine Ermahnung ist angesagt! Auch wenn wir die Maßstabe nicht mit übertriebener Härte und nicht ohne menschliche Toleranz anlegen wollen, so bleibt doch die Feststellung, dass moralische Qualitäten in dieser Truppe nicht hoch im Kurs stehen.

Speziell die Ehrlichkeit hat wieder einmal kläglich Schiffbruch erlitten. Wahrscheinlich ist den wenigsten in der Truppe bewusst, dass Aufrichtigkeit das Fundament jeder guten Beziehung ist und den Erhalt der Gesellschaft ganz allgemein garantiert.

Ihre Vernachlässigung und im Weiteren ihre Preisgabe bedeutet das Gegenteil: gestörte, verdorbene Beziehungen, Verfall der Gesellschaft.

In den weiteren Konsequenzen: allgemeine Verwahrlosung, Dekadenz und Untergang.

Für den einzelnen markiert sie fast immer den ersten Schritt in eine Karriere der Minusqualitäten, schließlich krimineller Verstrickungen: beginnend bei kleinem, dann großem Betrug, kleinem, dann großem Diebstahl, Raub, endlich Mord, häufig Selbstmord.

Unehrllichkeit ist aller Laster Anfang, so ließe sich sagen.

Fazit: Besinnung tut not!

5: Überzählige Ehrlich-Karten auf der Negativ-Seite - in mindestens der doppelten Menge wie auf der anderen Seite:

Entsetzlich! Die Truppe ist kurz davor, das zu werden, was nur noch ein verkommener Haufen genannt werden kann. Die Moral hat einen Tiefpunkt erreicht. Lüge und Verstellung sind ein ausgeprägter Charakterzug jedes einzelnen und gehören zu den täglichen Umgangsformen.

Die Hoffnung auf Besserung ist gering.

Man muss nicht überall mit seiner Ehrlichkeit bei den anderen Leuten sogleich durch die Tür fallen. Doch dieses Ausmaß an

Unaufrichtigkeit ist einfach ein Schlag unter die Gürtellinie. Wie kann man sich in solch einer Gruppe überhaupt noch offen und ungeniert in die Augen sehen? Wie kann man glauben, sich bei überhaupt irgendjemandem Vertrauen und Freundschaft zu erwerben?

Vielleicht aber ist die Truppe auch nur einfach verklemmt und bekennt sich nicht freimütig zu den Wahrheiten, die allen letztlich bekannt sind. Es wäre immerhin eine Hoffnung.

In diesem Fall bedarf es einiger Lockerungsübungen! Wofür sich z.B. ein Spiel wie dieses wunderbar eignet.

Wir empfehlen deshalb: Das ganze noch einmal von vorn!

Vorschläge für die Ehrlichkarten:

- 1: Wie oft hast du dich im letzten halben Jahr total überfressen?
- 2: Wie viele gute Taten tust du an einem Tag?
- 3: Wie oft hast du in der letzten Woche einen kleinen Flirt begonnen?
- 4: Wie viele Löcher hast du in deinen Socken?
- 5: Mit wie viel Schwimmtchen und Plastiktieren gehst du am liebsten in die Badewanne?
- 6: Wie viele Tortenstücke isst du bei jeder Geburtstagsfeier?
- 7: Wie oft hast du schon heimlich gedacht: Eigentlich bin ich doch ein Genie!
- 8: Wie viele Kaugummis hast du im letzten Schuljahr unter deiner Schulbank verklebt?
- 9: Wie viele Warzen sind heimlich dein Eigentum?
- 10: Wie oft hast du letzten Monat bei Klassenarbeiten geschummelt?
- 11: Wie viele Teddys und Puppen brauchst du zum Einschlafen?
- 12: Wie oft möchtest du täglich geknudelt werden?
- 13: Wie viele Stunden hast du letzte Woche vor dem Spiegel gestanden?
- 14: Wieviel ungewaschene Kleidungsstücke (drei Wochen getragen) hast du an deinem Körper?
- 15: Wie viele Kinnhaken hast du letzte Woche verteilt?

- 16: Bis zu welchem Alter hast du einen Schnuller zum Einschlafen gebraucht?
- 17: Wie viele Cent hast du auf deinem Sparkonto?
- 18: Wie viele Feinde hast du, die du unterdingt unter die Erde bringen möchtest?
- 19: Bis zu welchem Alter hast du Pampas getragen?
- 20: Wie häufig warst du bereits verliebt?
- 21: Wie viele Nächte hast du im letzten Monat im Müllcontainer verbracht?
- 22: Wie viele feste Freundinnen (bei Mädchen: Freunde) hast du zurzeit?
- 23: Wie oft hat man dich letzte Woche beim Schlafwandeln überrascht?
- 24: Wie oft hast du dich schon vor dem Spiegel geschminkt?
- 25: Wie viele Küsse hast du letzte Woche erhalten?
- 26: Wie oft hast du letzten Monat deinen Lehrern einen Vogel gezeigt?
- 27: Wieviel Dutzend Kraftausdrücke hast du auf Lager? (Kostprobe von den ersten drei)
- 28: Wie viele Küsse wünschst du dir jeden Tag?
- 29: Mit wie viel Notlügen hilfst du dir täglich?
- 30: Wie viele Male möchtest du verheiratet sein?
- 31: Wie oft möchtest du deinen Mitspielern in der Runde umarmt werden?
- 32: Wie oft hast du in den letzten drei Tagen jemanden einen "Hornochsen" genannt?

DER "MAGISCHE FINGER"

Das runde Spielbrett lässt sich auch gut für ein anderes Gemeinschaftsspiel nutzen - das als "Flaschendreher" bekannt ist.

Man muss es dafür nur mit einem feststeckbaren Drehzeiger ergänzen.

Man dreht es um und montiert diesen Drehzeiger auf die andere Seite.

Wie beim Spiel "Flaschendreher" wird dieser in Drehbewegung versetzt, um schließlich unmissverständlich auf einen der Spieler zu deuten.

Motto: *Der magische Finger weiß immer Bescheid.*

Es empfiehlt sich, das Feld in verschiedene Abschnitte aufzuteilen - was sehr einfach mit einem entsprechend bemalten Papier geschehen kann, das mit dem Drehzeiger auf der Holzfläche festgeklemmt wird.

Damit hat jeder Spieler ein ihm zugewiesenes Feld und es erübrigen sich lange Debatten, "wer gemeint ist", wenn der Zeiger irgendwo "zwischen den Spielern" zum Stehen kommt.

Auch ist es von Vorteil, eine Frageliste vorbereitet zu haben. Sie kann durchnummeriert sein und die Spieler nennen nacheinander jeweils eine Zahl. Die dort vermerkte Frage wird von einem Spielleiter vorgelesen.

Vorschläge für den "magischen Finger"

Über Humor und Witz lässt sich bekanntlich streiten - erst recht über Kinderwitze und Schülerhumor.

Eine Liste von Witzfragen, wie sie gemeinsam mit Kindern entstanden sind und wie sie bei diesen nachweislich beliebt sind, sei hier dennoch vorgestellt.

- 1: Wer hat seit sechs Wochen die Socken nicht gewechselt?
- 2: Wer ist total und bis über beide Ohren verliebt?
- 3: Wer hat absolut nichts als Stroh im Kopf?
- 4: Wer ist schrecklich verfressen und wird einmal so dick werden, dass er platzt?
- 5: Wer ist heimlich der schlaueste?
- 6: Wer sieht aus wie ein rosa Marzipanschweinchen?
- 7: Wer möchte von allen umarmt und geknudelt werden?
- 8: Wer hat heimlich Mordgedanken?

- 9: Wer hat das letzte Wochenende in einer Gummizelle verbracht?
- 10: Wer macht in zwei Jahren eine Weltreise?
- 11: Wer hat letzten Monat fünfundzwanzig Liebesbriefe geschrieben?
- 12: Wer kann fünf Meter weit spucken?
- 13: Wer hat seit sechs Monaten Liebeskummer?
- 14: Wer ist mit Abstand der schönste?
- 15: Wer hat letzte Woche drei Stunden lang Rotz und Wasser geweint?
- 16: Wer hat Schuhgröße 61 und lackierte Zehen?
- 17: Wer ist letzte Woche kopfüber in einen Gully gefallen?
- 18: Wer wird in den nächsten acht Jahren Millionär?
- 19: Wer hat nichts als einen großen roten Pickel als Kopf?
- 20: Wer wird in zwanzig Jahren zum Mond fliegen?
- 21: Wer ist seit kurzem eingefleischter Kannibale?
- 22: Wer ist zum Knudeln niedlich und süß?
- 23: Wer ist nachts als Gespenst unterwegs zum Spuken?
- 24: Wer läuft seit Jahren mit einer Kugel im Kopf herum?
- 25: Wer wird in seinem Leben neunmal heiraten?
- 26: Wer hat Puddingreste in den Haaren und Mostrich zwischen den Zehen?
- 27: Wer wird später einmal fünfundzwanzig Autos zu Schrott fahren?
- 28: Wer ist ein Fan von Hundefutter?
- 29: Wer hat gestern beim Niesen eine Fensterscheibe zertrümmert?
- 30: Wer steht täglich vor dem Spiegel und singt leise vor sich hin: "Ich bin der schönste, der allerschönste, keiner ist so schön wie ich!"
- 31: Wer züchtet Pilzkulturen auf seinen Füßen?
- 32: Wer verzehrt Weinbergschnecken am liebsten roh und noch gartenfrisch?
- 33: Wer ist heimlich ein verkanntes Genie?
- 34: Wer hat geheime Zauberkräfte (ist jedoch völlig ahnungslos)?
- 35: Wer wird in seinem fünfundvierzigsten Lebensjahr im Kamin stecken bleiben, dort vergessen werden und fünf Jahre lang ge-

räuchert werden?

36: Wer lügt, lügt und lügt, dass sich die Balken biegen?

37: Wer ist heimlich ein Vampir (mit zwar kleinen aber schon recht scharfen Vampir-Zähnen)?

38: Wer wird sich einmal zu Tode lachen?