



De

Kompendium der Spiele

SCHLANGE RUNTER, DIE LEITER RAUF

ZIEL DES SPIELS: DER SPIELER GEWINNT; WER ALS ERSTER DAS ZIELFELD DURCH WÜRFELN EINER GENAUEN AUGENZAHL ERREICHT

ZIEL DES SPIELS:

STELLEN SIE ZUSAMMEN DIE SCHLANGEN & LEITERN BESTEIGEN IN DER ANORDNUNG WIE GEZEIGT AUF ZURÜCK VON KASTEN UM DIE SPIELREIHENFOLGE ZU BESTIMMEN, WÜRFELT JEDER SPIELER EINMAL DER REIHE NACH.

WER DANN DIE HÖCHSTE AUGENZAHL GEWÜRFELT HAT, FÄNGT AN. NACH DER GEWÜRFELTEN AUGENZAHL KOMMEN DIE ANDEREN AN DER REIHE. JE NACH GEWÜRFELTER AUGENZAHL RÜCKT MAN AUF DER SPIELMATTE NACH VORNE. MAN ZÄHLT DIE AUGENZAHL UND BLEIBT DANN AUF DEM FELD STEHEN; DAS MAN ABGEZÄHLT HAT.

WENN MAN DANN AM FUß EINER LEITER STEHT, STEIGT MAN BIS ZUM FELD AM ANDEREN ENDE DER LEITER HOCH. STEHT MAN AN EINEM SCHLANGENKOPF, MUß MAN DANN DIE SCHLANGE HERUNTERRUTSCHEN, UND ZWAR BIS ZUM SPITZEN ENDE.

WENN EIN SPIELER AUF DEM FELD "BISSIGER HUND " STEHT MUß ER AUF EINEM BEIN STEHEN UND SO BLEIBEN; BIS ER WIEDER AN DER REIHE IST. DIE GANZE WARTZEIT DARF MAN DIE MATTE MIT KEINEM ANDEREN TEIL DES KÖRPERS BERÜHREN, BIS MAN WIEDER AN DER REIHE IST.

IN DIESEM FALL HEIßT ES: RÜCKWÄRTS BEIM NÄCHSTEN MAL.

BEIM ERREICHEN DES FELDES "DU BIST IN EINE GRUBE GEFALLEN" MUß MAN SICH HINSETZEN UND EINE SPIELRUNDE AUSSETZEN.

ERREICHT MAN DAS FELD "DOPPELT ZÄHLEN",

WIRD DIE AUGENZAHL GEDOPPELT UND MAN MUß DIE ENTSPRECHENDE ZAHL DER FELDER ZÄHLEN; AUCH WENN MAN INS ZIELFELD KOMMT: IN DIESEM FALL MUß MAN DIE FELDER RÜCKWÄRTS ZÄHLEN UND DIE GEWÜRFELTEN WÜRFELAUGEN ALLESSAMT AUFBRAUCHEN.

MEHRERE SPIELER DÜRFEN ZUR GLEICHEN ZEIT AUF EINEM FELD STEHEN

WIE MAN DAS SPIEL GEWINNT: UM INS ZIELFELD ZU KOMMEN; MUß MAN DIE GENAUE AUGENZAHL WÜRFELN.

WÜRFELT MAN EINE HÖHERE ZAHL, ZÄHLT MAN DIE FELDER BIS ZUM ZIEL UND DANN WIEDER RÜCKWÄRTS,

UM DIE GENAUE ZAHL ABZUZÄHLEN.

WER DAS ZIELFELD DURCH WÜRFELN DER GENAUEN AUGENZAHL ERREICHT; HAT DAS SPIEL GEWONNEN.

Nought & Crosses

NOUGHTS & CROSSES NENNEN WIR TIC-TAC-TOE ODER XXO. IN JEDEM LAND DER ERDE WIRD DAS SPIEL ANDERS GENANNT UND ES GEHÖRT WAHRSCHEINLICH ZU DEN ALLEREINFACHSTEN SPIELN ÜBERHAUPT. EIN SPIELER ENTSCHEIDET SICH; MIT DEM SYMBOL 'X' ZU SPIELEN; WÄHREND SEIN GEGNER DEMZUFOLGE MIT DEM SYMBOL 'O' SPIELT. ABWECHSELND SETZT DER SPIELER; DER DARAN IST, SEIN 'X' ODER SEIN 'O' IN EINEN LEEREN RAUM AUF DEM SPIELBRETT. DAS ZIEL IST GANZ EINFACH: EINE REIHE AUF DAS BRETT MIT 3x 'X' ODER 3x 'O' (SENKRECHT, WAAGERECHT ODER DIAGONAL) ZU LEGEN. DER SIEGER IST DERJENIGE; DER DAS ZUERST HINKRIEGT.

SCHLANGEN & LEITERN VERWIRREN

Verwechseln Sie die ganzen Stücke vom Ausschuss dann stellt zusammen den Ausschuss in die Anordnung wie gezeigt auf zurück von Kasten

DAME: SPIELANLEITUNG:

ZIEL DES SPIELS – Jeder Spieler versucht, möglichst viele Damesteine von der einen Seite des Damenbretts zur hintersten Reihe der gegnerischen Seite zu bringen: dabei versucht er, möglichst viele Steine des Gegners zu schlagen. Bei jedem gelungenen Schlag wird das Stein vom Brett genommen..

SPIELANFANG – Es wird entschieden, wer mit weißen und wer mit schwarzen Damensteinen spielt.

Beide Spieler setzen die Steine auf die schwarzen Felder der ersten drei Reihen auf seiner Seite des Damenbretts - (wie hinten auf dem Karton abgebildet). Der Spieler mit den schwarzen Damensteinen ist zuerst am Zug. Abwechselnd wird dann weitergespielt: dabei wird immer mit einem Stein gezogen.

SPIELVERLAUF – Der Spieler, der gerade am Zuge ist, zieht mit einem Stein diagonal nach vorne. Der Stein bleibt stets nur auf schwarzen Feldern und darf niemals auf weißen Feldern stehen. Wenn ein Feld bereits 'besetzt' ist, darf kein weiterer Stein auf das Feld rücken, auch wenn dieser zur eigenen 'Mannschaft' gehört.

SCHLAGEN DER GEGNERISCHEN STEINE – Steht ein Stein des Gegners auf einem diagonal angrenzenden Feld und sollte das Feld dahinter noch unbesetzt sein, darf der Spieler mit seinem Stein darüber springen und den Stein des Gegners zugleich vom Brett entfernen. Steht noch ein Stein des Gegners dahinter und sollte das Feld hinter diesem Stein auch unbesetzt sein, darf der Spieler diesen Stein auch schlagen. Man darf auch im Zickzack (aber nur vorwärts) ziehen. In dieser Weise kann man mehrere Steine des Gegners schlagen. Das Überspringen der eignen Steine ist nicht erlaubt.

WENN DIE REGELN ES ZULASSEN; MÜSSEN STEINE IMMER GESCHLAGEN WERDEN – Sollte ein Spieler einen Stein vorwärts rücken, ohne dabei zu erkennen, daß er einen Stein/mehrere Steine des Gegners hätte schlagen müssen, darf der Gegner den Stein des ersten Spielers vom Brett entfernen. Denn es muß geschlagen werden, wenn die Möglichkeit besteht. Hat der Spieler in der oben beschriebenen Spielsituation aber die Wahl zwischen mehreren Zuschlagmöglichkeiten, kann er dann selber entscheiden, welchen Stein zu entfernen. Dieser Zug bezeichnet man als 'Huffen'. Ein alternativer Zug: der Gegner darf den Zug des Spielers annullieren und den eignen Stein wieder auf das Feld zurückstellen. Er kann aber auch gar nichts unternehmen und nur weiterspielen.

KÖNIGSSTEINE – Wenn ein Stein auf der äußersten Reihe der gegenüberliegenden Brettseite steht, wird der Stein zu einem Königsstein gekrönt: ein bereits vom Feld genommenen Stein wird auf den Stein gesetzt, der die erste Reihe des Gegners erreicht hat. Den Königsstein darf der Spieler erst bei seinem nächsten Zug ziehen. Ein Königsstein setzt sich aus zwei Damensteinen zusammen, die aufeinander liegen. Sollte bis dahin nur einen Stein/Steine des Gegners nicht mehr auf dem Brett stehen, wird in diesem Fall einen Stein des Gegners als zweiten Stein genommen. Auf diesen Stein wird dann der Stein gesetzt, der gerade die letzte Reihe erreicht hat. An der Farbe des oberen Steines erkennt man zu welchem Spieler dieser Königsstein gehört. Den Königsstein kann man diagonal vorwärts und rückwärts ziehen, um einen Stein des Gegners zu schlagen. Manchmal stehen mehrere Königssteine auf einmal auf dem Spielbrett. Einen Königsstein kann man wie jeden anderen Spielstein schlagen.

SPIELENDE – Gesiegt hat der Spieler, der zuerst sämtliche Spielsteine des Gegners geschlagen oder eine Falle gestellt hat, damit jeder Zug für den Gegner unerlaubt ist.

RINGWERFEN

SPIELAUFBAU: Zu Beginn wird entsprechend den Fähigkeiten und des Alters der Spieler die Wurfdistanz festgelegt. Üblich sind z.B. sechs Schritte, gemessen von der markierten Wurflinie. Hinter dieser Wurflinie stehen die Spieler beim Werfen. Das Kreuz mit den Stäben, auf die die Ringe geworfen werden sollen, dass sich die Stäbe mit den niedrigsten Punktzahlen vorne, d.h. auf der näher zu der Wurflinie gelegenen Seite, befinden.

DAS SPIEL: Ringwerfen kann mit Einzelspielern oder mit Teams aus mehreren Spielern gespielt werden. Die Spielfolge können Sie selbst frei wählen. Der Spieler, der an der Reihe ist, wirft nacheinander alle vier Wurfringe. Die erzielten Punkte werden sorgfältig aufgeschrieben. Die erste Runde ist zu Ende, wenn jeder Spieler einmal geworfen hat. Wird in Teams gespielt, so wird wie folgt verfahren: Zunächst wirft der erste Spieler des ersten Teams seine Ringe, dann der erste Spieler des zweiten Teams usw., dann der zweite Spieler des ersten Teams usw., bis jeder Spieler einmal an der Reihe war. Dann beginnt die nächste Runde. Die erzielten Punkte eines jeden Spielers bzw. eines jeden Teams werden von Runde zu Runde zusammengezählt, bis die für den Spielgewinn angesetzte Höchstpunktzahl erreicht ist.