

## Kurzspielregel

### Jeder Spieler erhält:

- 1 Spielfigur, die er auf das Startfeld stellt;
- 1 Stück Knete;
- 1 Plättchen, das er in der Knete versteckt.

Reihum wird mit dem Stäbchen in ein gegnerisches „Knetversteck“ gestochen.

- **Wird das Plättchen nicht gefunden**, darf der Spieler, dem das Knetversteck gehört, würfeln und seine Figur entsprechend vorrücken.
- **Wird das Plättchen gefunden**, darf der Spieler, der gestochen hat, würfeln und seine Figur entsprechend vorrücken. Das Knetversteck wird vom Plan genommen.

Ein Durchgang ist beendet, wenn auch das letzte Plättchen gefunden wurde.

Auf dieselbe Weise werden noch zwei weitere Durchgänge gespielt.

Es gewinnt, wer schließlich mit seiner Figur am weitesten vorne steht.

Haben Sie Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel?  
Wir stehen Ihnen jederzeit zur Verfügung. Schreiben Sie uns oder rufen Sie an.

© 1994 G. Baars  
© 1995 F.X. Schmid  
D-83209 Prien



Mat.Nr. 7863

Art.Nr. 70534.6

# ÄTSCHE!

Knapp daneben ist auch vorbei!



Wo steckt es nur, dieses verflixte kleine Plättchen? Irgendwo in der Knete muß es doch sein! Also her mit dem Stäbchen! Ich versuch es mal hier...und steche dort...

Reihum stechen die Spieler mit einem kleinen Stab in die gegnerischen Knetgebilde, immer auf der Suche nach dem darin verborgenen Plättchen.

Doch solange es nicht gefunden wird, darf der entsprechende Spieler jedesmal würfeln und seine Figur vorrücken. Je besser ein Plättchen versteckt ist, desto weiter kommt ein Spieler also mit seiner Spielfigur voran.

Wer schließlich am weitesten vorrücken konnte, ist Sieger.



## Spielmaterial

- 1 Spielplan, 5 Spielfiguren, 5 Plättchen,
- 1 Stange Knete, 1 Stäbchen, 1 Würfel

## Spielvorbereitung

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld (Feld mit Pfeil).
- Die Knete wird in fünf möglichst gleichgroße Stücke geteilt (auch bei weniger als 5 Spielern!). Jeder Spieler erhält ein solches Stück und ein Plättchen. Nehmen weniger als 5 Spieler teil, werden die restlichen Knetstücke und Plättchen in der Schachtel belassen.
- Jeder Spieler versteckt nun – verdeckt für die anderen – das Plättchen in seiner Knete. Ob er dabei eine längliche „Wurst“ oder eine scheibenförmige „Pizza“ oder irgendein anderes Gebilde formt, bleibt ihm überlassen, Hauptsache, das Plättchen ist möglichst gut versteckt und für die Mitspieler besonders schwer auffindbar.
- Anschließend legt jeder Spieler sein „Knetversteck“ auf das Feld des Spielplans, das der Farbe seiner Spielfigur entspricht.



## Spielablauf

- **Der jüngste Spieler beginnt.** Er nimmt das Stäbchen und sticht einmal in ein beliebiges Knetversteck einer seiner Mitspieler.
- Hinweis: Es muß langsam und senkrecht von oben gestochen werden. Beim Herausziehen empfindet es sich, das Stäbchen hin und her zu drehen, damit es sich leichter von der Knete löst. Es sollte auf jeden Fall vermieden werden, beim Herausziehen des Stäbchens die Knete anzuheben (und so eventuell darunter zu schauen).*
- Nun gibt es zwei Möglichkeiten:
- ▶ **Er findet das Plättchen nicht,** d.h. er sticht mit dem Stäbchen durch die Knete bis auf den Spielplan, ohne das Plättchen berührt zu haben: in diesem Fall darf der Spieler, dem das Knetversteck gehört, einmal würfeln und mit seiner Spielfigur entsprechend vorrücken.



- ▶ **Er findet das Plättchen,** d. h. er berührt beim Stechen in irgendeiner Weise das Plättchen: in diesem Fall darf der Spieler, der gestochen hat, einmal würfeln und seine Figur entsprechend vorrücken.

Zudem wird dieses Knetversteck vom Plan genommen, da hier ja nun nichts mehr zu finden ist.

- **Der nächste Spieler** (im Uhrzeigersinn) erhält das Stäbchen und macht einen Stechversuch – mit den gerade beschriebenen Auswirkungen – usw.

*Hinweis: Das Stäbchen wandert immer reihum weiter, völlig unabhängig davon, wo gestochen wurde und wer gewürfelt hat.*

- **Ein Spieler, dessen Knetversteck nicht mehr im Spiel ist,** darf trotzdem noch stechen, wenn er an die Reihe kommt. Vielleicht findet er ja ein Plättchen und rückt so doch noch mit seiner Figur ein wenig vor.

*Hinweis: Ein Spieler darf nicht in sein eigenes Knetversteck stechen. Ist nur noch ein Versteck im Spiel, wird der entsprechende Spieler beim Stechen übersprungen.*

- **Wurde auch das letzte Plättchen gefunden,** endet damit der erste Durchgang.

- **Der zweite Durchgang beginnt.** Zunächst versteckt jeder wieder das Plättchen in seiner Knete und plaziert diese dann auf seinem Farbfeld. Der Spieler, der als nächster mit Stechen an der Reihe ist, beginnt usw. In gleicher Weise wird anschließend auch der dritte Durchgang gespielt.

Die Spielfiguren werden natürlich zu Beginn eines neuen Durchgangs nicht zurück auf das Startfeld gestellt, sondern bleiben, wo sie sind.

*Hinweis: Sollte eine Spielfigur im Verlauf des Spiels über das Startfeld hinausgezogen werden, geht sie einfach in eine zweite Runde. Um dies zu markieren, setzt man ihr ein kleines Häuschen aus Knete auf.*



## Spielende

- **Nach dem dritten Durchgang** ist das Spiel zu Ende. Wer nun mit seiner Spielfigur am weitesten vorne steht, ist Sieger.