

Erwin Glonnegger / Walter Diem

Das große Ravensburger Spielbuch

Umfassend und übersichtlich informiert dieses Standardwerk über mehr als 400 Spielideen und Spielregeln für Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Alte und bekannte Spiele zum Nachschlagen, längst vergessene Spiele zum Wiederentdecken und neue Spiele aus dem In- und Ausland regen zu abwechslungsreichen, spielerischen Aktivitäten an:

- Kinderspiele von Abzählreimen bis zu Ballspielen
- Ziel- und Treffspiele von Boccia bis Kegeln
- Sport- und Kampfspiele mit den Spielregeln der modernen Sportdisziplinen
- Mannschaftsspiele im Freien von der Schnitzeljagd bis zur Autorallye mit Quizfragen
- Spiele für die Reise, für die man wenig oder gar kein Spielmaterial braucht
- Spiele für fröhliche Feste vom Teekesselraten bis zur Hausmusik ohne Instrumente
- Spielregeln von klassischen Brettspielen mit Informationen über Herkunft, Entstehung und Geschichte
- Sämtliche Kartenspiele vom Quartett bis zum Skat
- Würfelspiele mit einem oder mehreren Würfeln
- Denkspiele mit einer großen Auswahl kniffliger Aufgaben
- Schreib- und Zeichenspiele vom Schiffe versenken bis zum Straßenkreuzung zerlegen
- Streichholzspiele mit berühmten und bekannten Streichholzknobeleyen

Auf den 360 Seiten verdeutlichen über 500 farbige Zeichnungen und Fotos die ausführlichen Beschreibungen von Spielablauf, Spielplänen und -feldern, von Spielphasen und Aufstellung der Teilnehmer und die Hinweise für Spieltaktik und -technik. Auf einen Blick kann man bereits erkennen, welches Spielmaterial man braucht und wie viele Personen mitspielen können.

Best.-Nr. 42.600

Otto Maier Verlag Ravensburg



BUMERANG

Ein verzwicktes und fesselndes Brettspiel für 2–5 Spieler ab 10 Jahren von Peter Pallat

Ravensburger Spiele Nr. **604 5 109 5**

Inhalt: 1 Spielplan, 50 Spielsteine in 5 Farben

Spielgedanke

Zunächst bringen die Spieler Zug um Zug ihre Steine ins Spiel. Schon in diesem Spielabschnitt können sie aber auch auf das Einsetzen neuer Steine verzichten und stattdessen Züge ausführen. Das Ziel ist, gegnerische Steine zu schlagen, so daß ständige Attacken für dieses Spiel charakteristisch sind. Der Angriff kann allerdings sehr leicht zum Bumerang werden. Nur ein Zug, und der bedrohte Stein wird selbst zum Angreifer.

Von besonderer Bedeutung ist, daß die Zahl der Steine und damit die Stärke eines Spielers wieder zunehmen kann.

Ziel: Beim Spiel für 3 - 5 Personen nimmt man geschlagene Steine als Gefangene zu sich und versucht als erster 6 - 8 Gefangene zu machen.

Beim Spiel für 2 Personen verliert der Spieler, der nur noch 2 Steine zur Verfügung hat.

Spielregel für 3 - 5 Personen

Verteilung der Spielsteine:

bei 3 Personen je 9 Steine

bei 4 Personen je 8 Steine

bei 5 Personen je 7 Steine

Ziel:

8 Gefangene

7 Gefangene

6 Gefangene

Setzen oder Ziehen: Im ersten Spielabschnitt geht es darum, zunächst seine Spielsteine oder einen Teil davon, auf günstigen Positionen ins Spiel zu bringen. Die Spieler sind der Reihe nach am Zug und dürfen jeweils einen Stein auf ein beliebiges freies Feld einsetzen. Statt zu setzen kann man einen schon gesetzten Stein um ein Feld weiterziehen oder einen Schlagzug ausführen. Zieht man auf ein freies Feld, so hat die Richtung der Pfeile, die die Felder verbinden, keine Bedeutung. Im Gegensatz zum Schlagzug darf man also in alle Richtungen auf ein benachbartes freies Feld ziehen.

Schlagen: Man schlägt, und zwar ausschließlich in Richtung der Pfeile, indem man auf das nächste Feld zieht und den dort stehenden gegnerischen Stein als Gefangenen vom Brett nimmt.

Wenn es die Richtung der Pfeile erlaubt, darf man in einem fortgesetzten Zug auch noch einen zweiten und danach noch einen dritten Stein schlagen. Die drei Steine müssen auf unmittelbar benachbarten Feldern stehen; mehr als drei Steine dürfen in einem Schlagzug nicht geschlagen werden.

Es besteht **Schlagzwang**. Wer mit einem gesetzten oder gezogenen Stein auf einem Feld steht, von dem aus ein fremder Stein geschlagen werden kann, muß — wenn er wieder an der Reihe ist — den Gegner schlagen. Unterläßt er dies absichtlich oder unabsichtlich, so wird der Stein, der nicht geschlagen hat, sofort ganz aus dem Spiel genommen. Wer gleichzeitig mit zwei oder mehr Steinen angreifen könnte, hat die Wahl, mit welchem Stein er zieht und schlägt. In diesem Fall verliert er die übrigen Steine nicht. Wenn er aber nicht schlägt, verliert er alle Steine, die hätten schlagen müssen. Neun Verbindungslinien auf dem Plan sind nicht als Pfeile gestaltet. Entlang dieser Linien kann nicht geschlagen werden und die Felder zwischen diesen Linien sind etwas sicherer. Es gibt in Richtung dieser neutralen Linien also auch keinen Schlagzwang.

Terzett: Besondere Bedeutung haben jeweils die drei Felder, die sich um die orangefarbenen Dreiecke gruppieren. Wenn es einem Spieler gelingt, ein solches „Terzett“ zu schließen, d. h. wenn er alle drei Felder mit seinen Steinen besetzt, so kann er sofort einen weiteren Stein ins Spiel bringen. Die Spielstärke nimmt dadurch zu. Es spielt keine Rolle, ob ein Terzett durch Setzen oder durch Ziehen geschlossen wird; auch ein von neutralen Linien begrenztes Terzett gilt.

Wenn Steine eines Spielers gefangen genommen worden sind, darf er bei der Bildung eines Terzetts einen dieser Gefangenen wieder befreien, d. h. er darf dem Gegenspieler den gefangenen Stein wieder wegnehmen und sofort ins Spiel einsetzen. Sind die Gefangenen auf mehrere Gegenspieler verteilt, so darf man frei wählen, welchem Spieler man einen Gefangenen wegnimmt.

Wenn man zwei Terzette so vorbereitet, daß man den letzten, fünften Stein auf das Feld zwischen beide Terzette setzt und dadurch beide gleichzeitig schließt, so darf man zwei zusätzliche Steine ins Spiel bringen, bzw. zwei Gefangene befreien.

Zwei benachbarte Terzette ermöglichen eine Stellung, die der „Zwickmühle“ im Mühlespiel ähnlich ist. Durch Hin- und Herziehen des fünften Steins kann mit jedem Zug abwechselnd das eine oder

das andere Terzett geschlossen werden. Man sollte sich aber durch die Erinnerung an das Mühlespiel nicht beirren lassen: Auch das geschlossene Terzett ist durchaus angreifbar; durch einen fortgesetzten Schlagzug können sogar alle drei Steine auf einmal verlorengehen.

Spielende: Sobald ein Spieler die erforderliche Zahl von Gefangenen erobern konnte, hat er das Spiel gewonnen. Es ist durchaus möglich, daß einem Spieler so viele Steine durch Gefangennahme abhanden kommen, daß er nur noch einen oder zwei übrig behält. Der Spieler kann dann kein Terzett mehr schließen, kann aber doch mit Aussicht auf Erfolg weiterspielen, indem er sich ganz auf das Erobern von Gefangenen konzentriert.

Spielregel für 2 Personen

Jeder Spieler erhält 10 Steine, wovon 3 getrennt aufbewahrt werden, am besten in der Schachtel. Diese 3 Steine sind „zusätzliche“ Steine, die nur beim Schließen eines Terzetts ins Spiel gebracht werden können. Zum Einsetzen stehen also zunächst nur 7 Steine zur Verfügung.

Die Spieler dürfen abwechselnd je einen Stein setzen oder ziehen. Sobald alle für das Setzen vorgesehenen Steine verbraucht sind, kann nur noch gezogen werden. Es besteht **Schlagzwang**. Bis zu 3 Steine können in einem fortgesetzten Schlagzug geschlagen werden. Geschlagene Steine werden vom Spielplan genommen und zu den zusätzlichen Steinen gelegt. Sie können jetzt nur noch durch das Schließen eines Terzetts wieder ins Spiel gebracht werden. Steine, die vom Brett genommen wurden, weil der Schlagzwang nicht befolgt wurde, kommen nicht zum Vorrat, sondern scheiden endgültig aus.

Für das Schließen von Terzetten gelten die gleichen Regeln wie beim Spiel für 3 - 5 Personen.

Spielende: Wer weniger als 3 Steine übrig behält, hat das Spiel verloren. Dabei zählen sowohl die Steine auf dem Plan, als auch die, die noch gar nicht eingesetzt wurden, aber **nicht** der Vorrat der zusätzlichen Steine. Diese könnten ja nicht mehr ins Spiel gebracht werden, da mit weniger als 3 verfügbaren Steinen kein Terzett geschlossen werden kann.