

2-4 Spieler

SPIEL der SPIELE

INHALT DES SPIELS

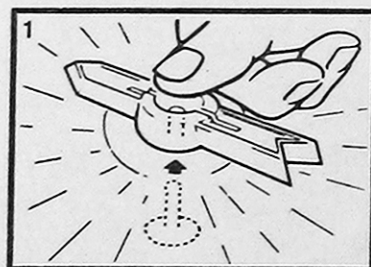
Spielbrett	1 Kegelpendel aus Basis, Mast, Faden, Gewicht, Spitze und Drehstift
Drehscheibe (aus 2 Teilen)	1 Fußscheibe fürs Ringewerfen (aus 2 Teilen)
1 Golf-Grün, 1 Abschlag, 1 Schläger	4 Ringe
1 Mast-Endstück, 7 Kegel, 4 Zähler	4 Spielfiguren
1 Rahmen für den Billard-Tisch, 1 Klebefolie, 1 Queue, 4 Kunststoff-Füße	32 Buchstaben/Bild-Karten
4 Kugeln (in 4 Farben)	2 Würfel

VOR DEM ALLERERSTEN SPIEL

Alle vorgestanzten Löcher im Spielbrett werden durchgedrückt bzw. durchgestoßen.

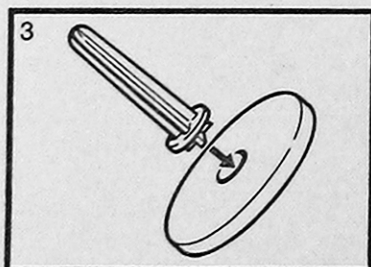
Nun werden alle Kunststoffteile vorsichtig von den Spritzleisten abgedreht.

Zusammenbauanleitung:



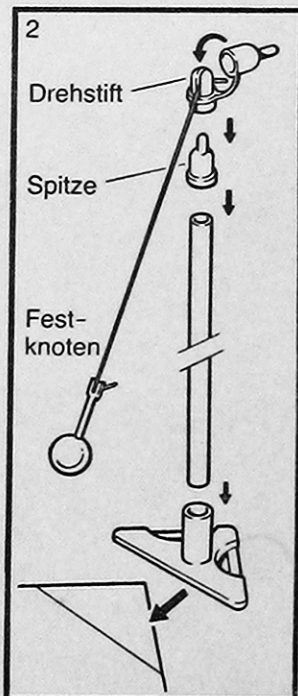
Drehscheibe

Die 2 Teile der Drehscheibe werden entsprechend Bild 1 zusammengesetzt.



Ringewerfen

Der Stab fürs Ringewerfen wird in die Fußscheibe eingesteckt (Bild 3).



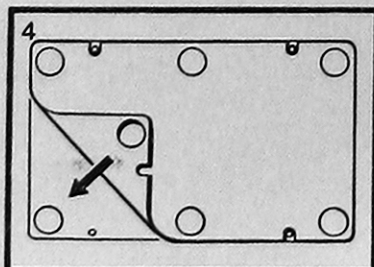
Kegelpendel

Faden in die Rille legen. Länge so ausrichten, daß Gewicht knapp über Spielbrett hängt. ACHTUNG: Der Drehknopf für das Wurfkegeln (Bild 2) besteht aus 2 Teilen, die durch eine Lasche miteinander verbunden sind. Diese beiden Teile werden NICHT voneinander getrennt.

Billard-Tisch

Folie abziehen und vorsichtig auf Spielfeld kleben, daß Löcher freibleiben. Die Kunststoff-Füße von unten in den Rahmen drücken, so daß sie die Tischplatte halten.

Der Bogen mit den 6 Klebepunkten wird nicht mehr benötigt und soll in den Papierkorb geworfen werden!



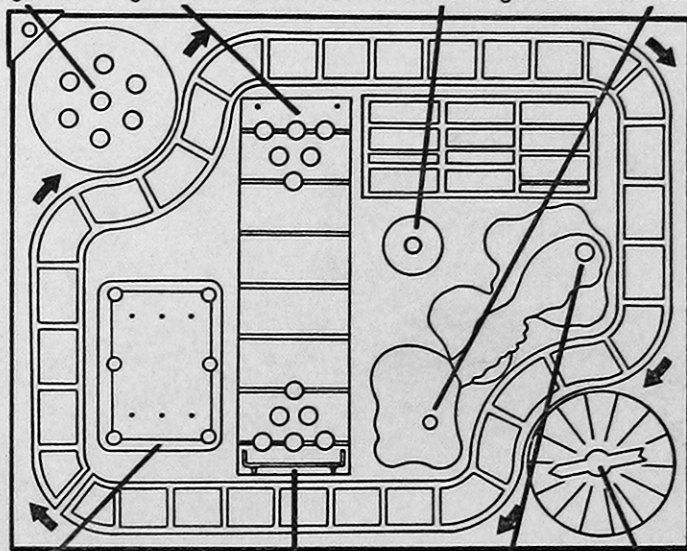
VOR JEDEM SPIEL

Das Spielbrett wird ausgelegt und die folgenden Teile mit ihren Verankerungsstiften ins Brett eingesteckt: Golf-Grün, Abschlag, Stab fürs Ringewerfen, Barriere für Shuffeln und Bowling (paßt in jedes der beiden Enden der Bowling-Bahn) und Billardbände. Das Pendel fürs Wurfkegeln wird auf die vorgezeichnete Ecke des Spielbrettes aufgesteckt (Bild 2).

Alle anderen Spielutensilien werden griffbereit neben das Brett gelegt. Der Billardtisch hat 4 Kunststoff-Füße, die in das Unterteil unter der Spielfläche passen.

Außerdem braucht jeder Spieler noch Papier und Schreibstift.

Kegel Bowling und Shuffeln Fußscheibe fürs Ringewerfen Golf-Grün



Rahmen für den Billardtisch Barriere (paßt in beide Seiten der Bowlingbahn) Abschlag Drehscheibe

UND JETZT GEHT'S LOS

Jeder Spieler wählt sich eine farbige Spielfigur und setzt sie auf das Startfeld. Jeder Spieler würfelt einmal. Der mit der höchsten Augenzahl beginnt:

Er ruft ein beliebiges Spiel aus, das nun alle Spieler spielen müssen. Jeder Spieler setzt seine Spielfigur so viele Felder vorwärts, wie er Punkte erzielt hat (siehe weiter unten).

Nun geht das Spiel linksherum an den nächsten Spieler weiter. Er ruft das Spiel des Feldes aus, auf dem seine Spielfigur jetzt steht. Auch dieses Spiel wird nun reihum von allen Spielern gespielt (er selber ist wieder als letzter dran), die Punkte werden verteilt und die Spielfiguren entsprechend viele Felder weitersetzt.

- Erreichen 2 oder mehr Spieler den ersten, zweiten oder dritten Platz in einer Runde, so setzen alle diese Spieler ihre Spielfigur um die gleiche Zahl Felder weiter.
- Wenn keiner in der Runde Punkte erzielt, bleiben alle Spielfiguren auf ihrem Platz.
- Eine Punktetabelle für jedes Spiel ist auf dem Spielbrett aufgedruckt.
- Beliebig viele Spielfiguren können auf demselben Spielfeld stehen.

SO WIRD GEPUNKTET

1. Wurfkegeln



Jeder Spieler stellt alle 7 Kegel vor dem Pendel auf und schwingt das Pendel einmal. Die umgeworfenen Kegel zählen: Wer die meisten umgeworfen hat, bekommt 3 Punkte, der nächste 2, der dritte 1 Punkt.

2. Bowling



Jeder Spieler stellt 6 Kegel auf die Felder an einem Ende der Bowlingbahn und steckt dahinter die Barriere ein. Auf das Mittelfeld am anderen Ende der Bahn legt er eine Kugel und schnippsst sie mit dem Finger auf die Kegel. Die umgeworfenen Kegel werden abgeräumt und der Spieler

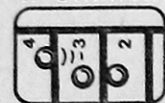
hat einen zweiten Versuch auf den stehengebliebenen Rest. (Räumt er beim ersten Versuch alle Kegel ab, so darf er für den zweiten Versuch alle 6 Kegel neu aufstellen). Die umgeworfenen Kegel zählen: Wer in zwei Versuchen die meisten umgeworfen hat, bekommt 3 Punkte, der nächste 2, der dritte 1 Punkt.

3. Pool Billard



Jeder Spieler setzt die 3 farbigen Kugeln ans entfernte Ende des Billardtisches und die weiße Kugel auf den mittleren Punkt am anderen Ende. Mit dem Queue spielt er die weiße Kugel an, um damit die farbigen Kugeln in die Taschen zu befördern. Er hat 3 Versuche: Beim zweiten und dritten spielt er die weiße Kugel jeweils von der Stelle aus, wo sie nach dem vorigen Versuch liegengelassen ist. (Locht ein Spieler in weniger als 3 Versuchen alle farbigen Kugeln ein, so darf er alle Kugeln wieder zur Grundstellung aufbauen). Gerät bei einem der Versuche die weiße Kugel in eine der Taschen, so erhält der Spieler keinen Punkt (auch nicht für bereits eingelochte Kugeln!) und gibt das Queue sofort an den Spieler zu seiner Linken weiter. Jeder Spieler setzt seine Spielfigur so viele Felder weiter, wie er farbige Kugeln eingelocht hat.

4. Shuffeln



Der Spieler legt einen Chip auf den mittleren Punkt am nächstgelegenen Ende der Bowlingbahn und steckt am gegenüberliegenden Ende die Barriere ein. Nun schnippt er mit dem Finger den Chip in Richtung Barriere. Dasselbe macht er dann mit den 3 restlichen Chips. Am Schluß wird gezählt, wo die vier Chips liegen, und zwar anhand der Zahlen, die der Spieler von seiner Seite aus lesen kann. Wenn ein Chip zwei Zählfelder überschneidet, zählt der niedrigere Wert. Alle vier Zahlen werden addiert: Wer die höchste Zahl erreicht, bekommt 3 Punkte, der nächste 2, der dritte 1 Punkt.

5. Ringewerfen



Jeder Spieler wirft von außerhalb des Spielbrettes 4 Ringe. Danach setzt er seine Spielfigur so viele Felder weiter, wie er Ringe auf den Stab plazieren konnte.

6. Golf



Die weiße Kugel kommt auf den Abschlag. Von dort aus versucht der Spieler, ihn mit dem Golfschläger in das Loch im Grün einzulochen. Er hat 3 Versuche, immer jeweils neu vom Abschlag aus. Danach setzt er seine Spielfigur um so viele Felder weiter, wie er Bälle einlochen konnte.

7. Wort-Romree



Die Karten werden gemischt, und jeder Spieler erhält 5 Karten. Der Rest wird mit der Buchstabenseite nach unten als Stapel auf den Tisch gelegt. Die oberste Karte kommt aufgedeckt neben den Stapel und bildet so die erste Karte vom Ablagestapel. Reihum zieht jeder Spieler eine Karte vom Stapel und legt dafür eine Karte auf den Ablagestapel. Das geht so lange weiter, bis einer der Spieler aus seinen 5 Karten ein Wort bilden kann. Er legt dieses Wort **sofort** auf den Tisch und erhält 3 Punkte. Wer ein Wort mit 4 Buchstaben auf der Hand hatte, bekommt 2 Punkte, und wer ein Wort mit 3 Buchstaben vorzeigen kann, bekommt noch 1 Punkt.

8. Längstes Wort



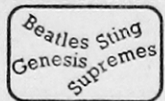
Die Karten werden gemischt und 10 davon in einer Reihe mit den Buchstaben nach oben auf den Tisch gelegt. Nun wird die Sanduhr umgedreht, und bis sie abgelaufen ist, versucht jeder für sich aus den aufgelegten Buchstaben ein möglichst langes Wort zu bilden. Wer am Schluß das längste Wort hat, bekommt 3 Punkte, der nächste 2 und der dritte 1 Punkt.

9. Stadt-Land-Fluß



Die Karten werden gut durchgemischt und 6 davon mit der Buchstabenseite nach oben auf den Tisch gelegt. Dann wird die Drehscheibe gedreht, um die Kategorie zu bestimmen. Nun versucht jeder Spieler, mit jedem der aufgelegten Buchstaben als Anfangsbuchstaben je ein Wort zu bilden, das in die Kategorie paßt. Das Spiel endet, wenn einer der Spieler alle 6 Wörter gefunden hat. Oder wenn alle Spieler sich einig sind, daß keinem mehr etwas einfällt. Nun liest reihum jeder Spieler seine Liste vor. Alle Spieler streichen die Wörter aus, die auch bei anderen auf der Liste stehen. Danach erhält der Spieler mit den meisten einzigartigen Wörtern 3 Punkte, der nächste 2, der dritte 1 Punkt.

10. Wortkette



Der Spieler, der dieses Spiel ausruft, dreht die Drehscheibe, um eine Wortkategorie zu bestimmen. Dann nennt er ein Wort, das in diese Kategorie paßt, und wiederholt noch einmal deutlich den letzten Buchstaben seines Wortes. Mit diesem Buchstaben muß nun das Wort beginnen, mit dem der (linksherum) nächste Spieler das Spiel fortsetzt. Natürlich muß auch sein Wort in die Kategorie passen, und natürlich wiederholt auch er den letzten Buchstaben seines Wortes. Wer kein passendes Wort findet oder nach Ansicht aller Mitspieler zu lange überlegt, scheidet aus. Der letzte, der noch im Spiel ist, erhält 3 Punkte. Der, der vor ihm ausschied, 2 Punkte. Und der davor 1 Punkt.

11. Merk Dir's



Die Karten werden gemischt, 7 Karten werden mit der Bildseite nach oben auf den Tisch gelegt. Nun wird die Sanduhr umgedreht, und bis sie abgelaufen ist, darf jeder Spieler die Karten gut studieren. Danach werden die Karten sofort verdeckt beiseitegelegt. Jeder Spieler schreibt nun alle Dinge auf, an die er sich erinnert. Wenn niemandem mehr etwas einfällt, wird jede Liste geprüft. Steht etwas drauf, was **nicht** auf den Karten war, so wird es gestrichen. Und als **Strafe** wird jeweils noch ein **weiteres (richtiges) Objekt** gestrichen. Wer danach noch die meisten Dinge auf seiner Liste hat, bekommt 3 Punkte, der nächste 2 und der dritte 1 Punkt.

12. Augen Auf



Die Karten werden durchgemischt, eine wird herausgezogen und mit der Buchstabenseite nach oben auf den Tisch gelegt. Die Sanduhr wird umgedreht. Jetzt schreibt jeder Spieler so viele Dinge und Begriffe auf, die mit diesem Buchstaben **beginnen**, und die er **sehen** kann (im Spielzimmer, Nebenzimmer, Flur, Fenster usw.) Wenn die Uhr abgelaufen ist, lesen die Spieler reihum ihre Listen vor. **Alle** Spieler streichen die Wörter aus, die auch bei Mitspielern auf der Liste stehen. Danach bekommt der Spieler mit den meisten einzigartigen Wörtern 3 Punkte, der zweite 2 und der dritte 1 Punkt.

13. 13 Gewinnt



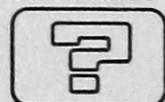
Jeder Spieler wirft einen Würfel so oft, bis sich die gewürfelten Augen möglichst zu 13 addieren. Er kann aufhören, wann er will. Aber wenn er mehr als 13 Augen wirft, scheidet er aus und bekommt keine Punkte. Haben alle gewürfelt, bekommt der Spieler mit der höchsten Augenzahl 3 Punkte, der zweithöchste 2 und der dritthöchste 1 Punkt.

14. Böse 1



Der Spieler wirft 2 Würfel gleichzeitig und addiert die Augen. Das wiederholt er beliebig oft und schlägt die neu geworfenen Augen jeweils der bisherigen Summe zu. Er kann aber auch nach jedem beliebigen Wurf (auch schon nach dem ersten) aufhören. Denn sobald er einen Einsen wirft, scheidet er aus und verliert alle seine bisher addierten Augen. Haben alle Spieler reihum gewürfelt, erhält der mit der höchsten Augensumme 3 Punkte, der nächste 2, der dritte 1 Punkt.

15. Chance



Wer ein Spiel ausrufen muß und auf diesem Feld steht, kann das ihm genehmste von allen 14 Spielen für die nächste Runde wählen.

WER GEWINNT

Wer als erster das Zielfeld erreicht, gewinnt das Spiel. Stehen mehrere Spieler so kurz vor dem Ziel, daß sie mit den Punkten aus der letztgespielten Runde das Ziel erreichen, dann ist der der Sieger, der aus dieser Runde die meisten Punkte erhalten hat.