

Motorrad-Rennen

Würfelspiel für Kinder und Erwachsene.
Inhalt: Spielplan, Figuren, Würfel.

Liebe Spielfreunde! Habt Ihr schon einmal einem Motorrad-Rennen beigewohnt? Das ist sehr interessant und aufregend; nicht nur für die Fahrer selbst, sondern auch für die Zuschauer. Was Ihr dabei erleben könnt, zeigt das vorliegende Spiel. Teilnehmen können so viel Spieler, wie Figuren vorhanden sind. Weitere Spieler können aber auf eine der Figuren wetten. Sie haben dann Anteil am Gewinn des betreffenden Fahrers. Legt Euch zuvor eine Kasse an aus Spielgeld, Knöpfen oder Bohnen. Wer die höchste Zahl würfelt, darf mit dem Spiel beginnen. Die übrigen Spieler folgen der Reihe nach.

Die Rennbahn wird zweimal durchfahren und zählt das erstmal von Nr. 1-50, das zweitemal von Nr. 51-100. Folgende Nummern, die durch rote Felder gekennzeichnet sind, sind zu beachten:

- Nr. 1 Beginn des Rennens.**
Diese Zahl muß von jedem Beteiligten gewürfelt werden, um am Rennen teilnehmen zu können.
- Nr. 7 u. 57 Der Rennfahrer wird durch die Zuschauer begeistert begrüßt und dadurch zur äußersten Anstrengung veranlaßt.**
Der Spieler darf nochmals würfeln.
- Nr. 15 u. 65 Der Fahrer gerät aus der Kurve und fährt gegen die Umzäunung.**
Der Spieler zahlt zur Strafe für seine Unachtsamkeit fünf Marken in die Kasse.
- Nr. 21 u. 71 Reifenschaden.**
Der Fahrer versäumt durch die Ausbesserung des Reifens viel Zeit. Der Spieler setzt einmal mit dem Würfel aus.
- Nr. 26 u. 76 Tanken.**
Der Spieler setzt einmal mit dem Würfel aus.
- Nr. 35 u. 85 Explosion des Motors.**
Der Spieler scheidet aus dem Spiel aus.
- Nr. 42 u. 92 Sturz des Fahrers.**
Der Spieler muß einmal aussetzen.
- Nr. 47 u. 97 Der Fahrer überholt einen anderen.**
Der Spieler erhält vom Nächstfolgenden drei Marken.
- Nr. 100 Ziel.**
Wer diese Zahl zuerst erreicht oder überwürfelt, ist Gewinner des Spiels und erhält $\frac{2}{3}$ des Kassenbestandes, der Nächstfolgende den Rest.

Nun wünschen wir Euch, liebe Spielfreunde, daß jeder von Euch wenigstens einmal Sieger wird. Recht gute Unterhaltung!



SPORTMAGAZIN

Großes Autorennen

Unser neues Spiel „Großes Autorennen“ besteht aus einem Spielplan, 4 Rennautos, 4 Holzsetzern, 2 Würfeln und einer Spielanleitung.

Für das Spiel gelten folgende Regeln:

Jeder Mitspieler — es können 2 bis 4 sein — sucht sich zunächst ein Rennauto aus und den gleichfarbigen Holzsetzer.

Auf den farbigen Startplätzen (links unten auf dem Spielplan) wird Aufstellung genommen.

Gewürfelt wird mit 2 Würfeln in der Farbreihenfolge grün, rot, gelb, blau. Für jeden Spieler beginnt das Rennen auf dem mit dem Buchstaben „A“ und Pfeil gekennzeichneten Feld.

Jedes Spiel hat 5 Runden. Wer in der 5. Runde noch im Rennen liegt, und als erster dann das Ziel erreicht, ist Sieger.

Nach der ersten Runde darf der Spieler seinen Holzsetzer auf den mit Nummer 1 gekennzeichneten Punkt gleicher Farbe setzen. Nach jeder weiteren Runde darf er auf den gleichfarbigen nächsten Punkt (2, 3, 4) vorrücken.

Grundsätzlich kann auf einem Feld nur 1 Rennauto stehen; käme ein zweites dazu, so muß dieses ein Feld zurückbleiben.

Bei den mit Nummern versehenen Feldern ist besonders zu beachten:

- Nr. 1 Nicht überholen — scharfe Kurve!**
- Nr. 2 Reifenwechsel!** — Der Spieler muß zweimal mit dem Würfeln aussetzen.
- Nr. 3 Freie Fahrt!** — Der nächste Wurf zählt doppelt.
- Nr. 4 Langsam in die Kurve!** — für den nächsten Wurf nur einen Würfel benutzen.
- Nr. 5 Motorschaden!** — Sofort ein Feld weiterrücken und die ganze nächste Runde nur mit einem Würfel spielen.
- Nr. 6 Kommen zwei Wagen auf dieses Feld, so gilt dies als Zusammenstoß.**
Beide Wagen müssen sofort die Bahn räumen und scheiden aus dem Spiel aus.
- Nr. 7 Gerade Strecke!** — Der Spieler darf sofort nochmals würfeln.

Und nun: Gute Fahrt!

Schuß Tor!

So einfach unser Fußballspiel auch aussieht, so interessant und spannend ist es während des Spieles. Die 2 Mannschaften sind: Schwarz gegen gelb! Gespielt wird mit dem Fußball, welcher auf dem Mittelpunkt unseres Spielplanes aufgestellt wird. Nun wirft einer von Euch die gelb/schwarze Spielmarke zum Auslosen in die Höhe. Die Mannschaft, deren Farbe oben liegt, bekommt den Ball: Auf unserem Spielplan der nächststehende Mittelstürmer. Von hier ab bedient sich dann diese Mannschaft des Würfels. Dieser bestimmt nun, in welcher Richtung der Ball weitergerückt werden muß. Die im Besitz des Balles befindliche Mannschaft darf so lange würfeln und rücken, bis der Ball auf einen Punkt der gegnerischen Mannschaft kommt. Von hier ab bedient sich dann diese Mannschaft des Würfels und rückt solange, bis wieder der Ball wechselt, um früher oder später die ersehnten Tore zu schießen. Bevor Ihr zu spielen anfängt, müßt Ihr die Dauer eines Spieles festlegen (wir schlagen vor 10 bis 15 Minuten).

Hockey (Eishockey)

Zu diesem Spiel gehören:

- 1 Spielplan, 1 kleiner schwarzer Chip (Puck), 2 große Chips blau und rot,
- 2 Tore, sowie 1 blau-rote Pappscheibe.

Das Spiel wird von 2 Parteien gespielt: Blau gegen Rot. Es wird nach Zeit gespielt, die vorher vereinbart wird, z. B.: 10 Minuten für jedes Spieldrittel.

Jeder Spieler wählt zunächst seine Farbe, d. h. er nimmt den blauen oder roten Chip, mit dem er den Puck über das Spielfeld zu treiben und ins gegnerische Tor zu schießen versucht.

Durch Hochwerfen der blau-roten Pappscheibe wird dann bestimmt, der Anstoß hat. Zum Anstoß wird der schwarze Puck auf den Mittelpunkt des Spielplanes gelegt und der Anstoßende muß zunächst drei eigene Spieler anspielen, bevor er aufs gegnerische Tor schießen darf. Ein Spieler ist angespielt, wenn der Puck ganz auf dem farbigen Punkt zu liegen kommt, oder wenn er ihn wenigstens berührt.

Bleibt der Puck im freien Feld liegen oder wird ein Spieler der Gegenpartei angespielt, so kommt die Gegenpartei zum Spiel. Bevor sie aber aufs gegnerische Tor schießen darf, muß sie erst noch einen eigenen Spieler anspielen.

Fällt der Puck über den Spielfeldrand hinaus, so hat die Gegenpartei Abspiel vom nächstliegenden grauen Ring auf dem Spielplan (Bully). Sie muß aber auch in diesem Fall erst einen eigenen Spieler anspielen, bevor sie aufs gegnerische Tor schießen darf.

Nach jedem erzielten Tor hat die Gegenpartei Anstoß vom Mittelpunkt aus. Wer die meisten Tore erzielt hat, ist Sieger.

Pferderennen

Ein Würfelspiel für Kinder und auch für Erwachsene.

Inhalt: 1 Spielplan, eine Anzahl Figuren, 1 Würfel.
Liebe Spielfreunde!

Es ist ein herrliches Gefühl, auf dem Rücken eines Pferdes dahin zu galoppieren. Nicht jedem von uns ist es vergönnt, selbst zu reiten. Dafür bietet sich aber vielfach Gelegenheit, einem Pferderennen beizuwohnen, was außerordentlich spannend und manchmal auch aufregend ist. Was Ihr bei einem Hindernisrennen erleben könnt, zeigt der vorliegende Spielplan.

Stellt mit dem Würfel fest, wer von Euch beginnen darf, das ist derjenige, der den höchsten Wurf erzielt. Die übrigen folgen der Reihe nach. Ueber Spielmarken werdet Ihr sicher selbst verfügen, sonst nehmt Ihr Knöpfe, Bohnen, oder etwas Ähnliches. Dann beginnt Ihr mit dem Würfel und setzt der Anzahl entsprechend Eure Figur in die Rennbahn ein, oder zählt entsprechend weiter. Bei den mit Bildern versehenen Nummern ist folgendes zu beachten:

Nr. 18 Der erste Wassergraben ist zu nehmen. Spieler kommt glatt hinüber. Er darf noch einmal würfeln.

Nr. 25 Das Pferd weicht der Hürde aus. Spieler muß auf Nr. 19 zurück.

Nr. 34 In schönster Form setzt das Pferd seinen Weg fort. Spieler rückt auf Nr. 40 vor.

Nr. 43 Das Pferd wirft den Reiter ab. Spieler muß noch einmal von vorne beginnen und zur Strafe 5 Marken in die Kasse bezahlen.

Nr. 52 Herrenlos galoppiert das Pferd weiter. Spieler setzt einmal mit dem Würfel aus.

Nr. 62 Im schönsten Galopp rückt das Pferd dem Ziel näher. Spieler darf noch einmal um die geworfene Augenzahl vorrücken.

Nr. 71 Auch hier stürzt der Reiter infolge Selbstverschuldens. Er muß zweimal mit dem Würfel aussetzen.

Nr. 90 Das Pferd stürzt in den Wassergraben und bricht sich ein Bein. Spieler scheidet aus dem Spiel aus.

Nr. 100 Ziel. Wer zuerst diese Zahl erreicht oder darüber hinauswürfelt, ist Gewinner des Spieles und bekommt $\frac{2}{3}$ des Kassenbestandes, der Nächstfolgende den Rest.

Wie beim richtigen Pferderennen können sich weitere Teilnehmer des Spieles durch Werten beteiligen. Sie setzen dann auf ein bestimmtes Pferd bzw. eine bestimmte Figur und wenn diese gewinnt, nehmen sie zur Hälfte am Gewinn teil. **Liebe Spielfreunde!** Ihr habt nun behaglich im Zimmer einem Pferderennen betwohnen können. Sicher hat es Euch so viel Spaß gemacht, daß Ihr es immer wiederholen werdet.

Dabei wünschen wir Euch eine recht gute Unterhaltung!