

fagus[®]

steht für ein hochwertiges Fahrzeugprogramm aus Holz.

Dieses abgerundete Programm mit vielen verschiedenen Fahrzeugen: z.B. Autotransporter, Feuerwehr, Müllauto und Kranwagen, hebt sich durch viele Spielfunktionen und durchdachte Technik hervor.

fagus[®]

Ein Unternehmen, in dem hauptsächlich behinderte Menschen arbeiten. Eine Werkstatt für Behinderte.

Jedes **fagus**-Produkt beweist, daß auch geistig, körperlich oder psychisch Behinderte in der Lage sind, hochwertige und anspruchsvolle Produkte herzustellen.

fagus - ein Stück Natur
von Menschen für Menschen
gestaltet.

fagus[®]

Büngern-Technik
D - 4292 Rhede-Büngern
Telefon (0 28 72) 10 04
Teletex 287 232 buetec

Wünschen Sie mehr Information? -
Schreiben Sie uns.



Affenfelsenspiel

Ein spannendes Würfelspiel für 2-5 Spieler ab 6 Jahre
Autor: Reinhold Wittig

fagus[®]

SPIELANLEITUNG

Inhalt

Spielplan aus braunem Skai, 15 Affen in 5 Farben, 15 Felsen-Klötze, 1 Affenwürfel.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich die drei Affen seiner Farbe und setzt sie vor das Spielfeld. Es wird vereinbart, wer beginnt. Die Felsensteine werden auf die Spielfelder mit den Skorpionen gelegt (Skorpione leben bekanntlich oft unter Steinen!). Mit etwas Spielerfahrung kann man die Felsensteine auch anders anordnen und damit einen eigenen Parcours entwerfen.

Spielverlauf

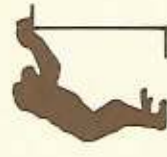
Reihum wird gewürfelt. Die Affen können über eines der vier Startfelder ins Spiel gebracht werden. Sie folgen den Anweisungen des Würfels:



1. Der aufrecht gehende Affe kommt nicht sehr schnell voran. Er darf null, ein oder zwei Felder weit ziehen. Rechtwinkliges Abbiegen ist erlaubt, aber nicht diagonales Ziehen.

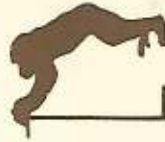


2. Der auf Händen und Füßen laufende Affe ist schneller. Er kann wahlweise null bis vier Felder weit ziehen, dabei kann er die Richtung rechtwinklig wechseln.

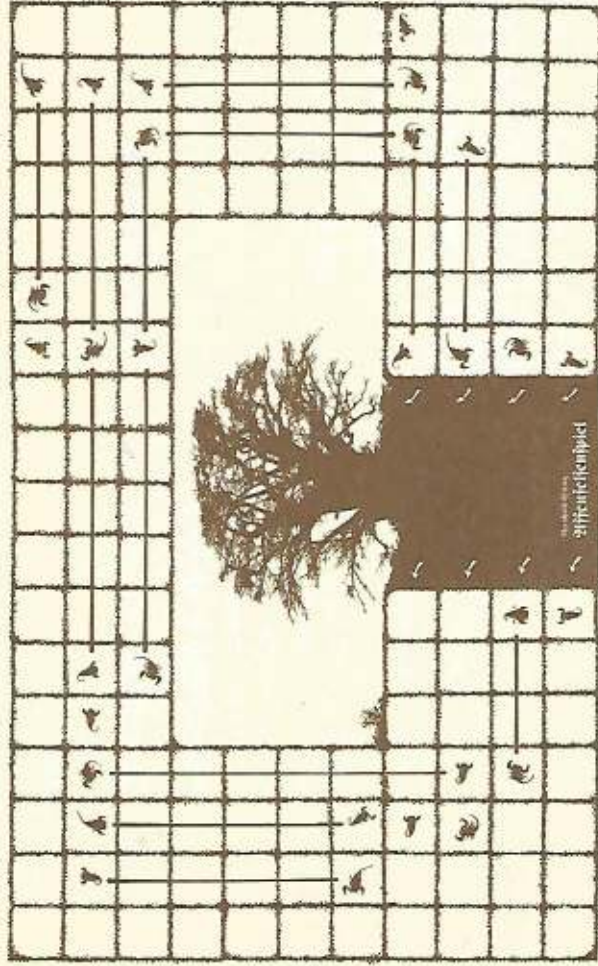


3. und 4. Ein Affe klettert auf einen Felsen von einem Feld, das direkt (nicht diagonal) an den Felsen angrenzt oder aber von dem Felsen hinunter. Diese Anweisung muß, falls möglich, ausgeführt werden (evtl. zum Nachteil des Spielers).

Oben auf den Felsen können die Affen mit Bild 1 und Bild 2 weiterziehen. Dabei gilt die Oberseite jedes Felsensteins als zwei Felder.



5. Ein Affe springt von Felsen zu Felsen. Er springt in gerader Richtung von einem randlichen Sitzplatz auf den nächstgelegenen Felsenplatz. Die möglichen Sprungbahnen zeigt das Bild. Auf den Sprung kann man verzichten, man muß also nicht rückwärts springen.



6. Eine Raubkatze taucht auf. Die Affen, die auf Felsen sitzen, sind in Sicherheit. Alle Affen, die neben freien Felsen sitzen, turnen flink hinauf. Beanspruchen dabei zwei denselben Felsenplatz, bekommt der ihn, der zuerst oben ist. Alle Affen, die unten auf freier Wildbahn sind, ziehen sich ein Feld zurück vom Ziel weg in Richtung Start.

Dieser Zug soll einen kleinen Nachteil bringen. Je nach Platz vor einem Felsen oder am Spielfeldrand kann es (selten) vorkommen, daß ein solcher Zug nicht auszuführen ist. Dann darf der Affe sitzen bleiben. Sind fünf Spieler am Spiel beteiligt, dann spielen sie mit „Affenzahn“. Mit Bild 1 darf ein Affe bis zu drei Felder und mit Bild 2 bis zu fünf Felder weit ziehen.

Generell gilt:

Auf einem Feld darf immer nur ein Affe sitzen. Man darf aber sowohl in der Ebene wie auf den Felsen an anderen Affen vorbeiziehen.

Spielziel

Wer zuerst zwei Affen zum Affenbrotbaum gebracht hat, gewinnt.

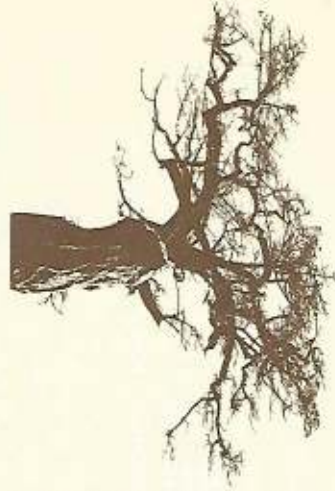
Über dieses Spiel:

In Ombagassa erzählt man sich von den Affenbrotbäumen, den riesigen alten Baobabs, daß der liebe Gott sie am letzten Tag der Erschaffung der Welt gemacht hätte. Da sei er aber von der vielen Arbeit schon etwas müde gewesen und hätte sie aus Versehen verkehrt herum in die Erde gesteckt. So erklärt man, daß die Äste der Baobabs wie Wurzeln aussehen.

Auch die Affen kennen diese Geschichte. Und sie wandern abends zu einem alten Baobab, und wer zuerst dort angekommen ist, darf die Geschichte von der Erschaffung der Welt und den Baobabs erzählen.

Das Affenfelsenspiel ist ein freundliches Spiel. Es ist ein Würfelspiel und doch gibt es kein Rausschmeißen. Das Schlimmste, was passieren kann, ist, daß eine Raubkatze auftaucht und alle sich in Sicherheit bringen müssen. Trotzdem gibt es kleine Reibereien, wie sie in jeder Affengemeinschaft üblich sind. Diese kleinen Argemisse, das hoffe ich, machen jedem, der das Spiel spielt, Spaß.

Ich widme dieses Spiel den Menschenaffen in der Hoffnung, daß sich immer mehr Menschen für den Fortbestand dieser unserer nächsten Verwandten im Tierreich einsetzen. Für die Rettung der Menschenaffen ist in ersten Linie wichtig, daß ihre Lebensräume erhalten bleiben.



R. L. H. J.

Weitere Spiele von Reinhold Wittig bei **fagus**[®]



Auf Teufel komm raus!

Auf Teufel komm 'raus

Die kleinen Teufel sind artig gewesen. Zur Strafe müssen sie nun in den Himmel. Ein Knobel- und Taktikspiel, bei dem selbst des Teufels Großmutter mitmischet.
Für 2-12 Spieler ab 5 Jahre.

Wir füttern die kleinen Nilpferde

Die kleinen Nilpferde wollen nicht schlafen gehen, da sie noch Hunger haben.
Ein Würfelspiel für 2 - 4 Spieler ab 5 Jahre.

Wir füttern die kleinen Nilpferde



BAUBYLON

Baubyton

Der Spielplan – eine Burg – wird von den Spielern selbst gestaltet. Wer als erster über Gräben, Mauern und Blockaden den Turm der Burg erklimmt ist der Burgherr und hat das Spiel gewonnen.
Ein taktisches Würfelspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahre