

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.

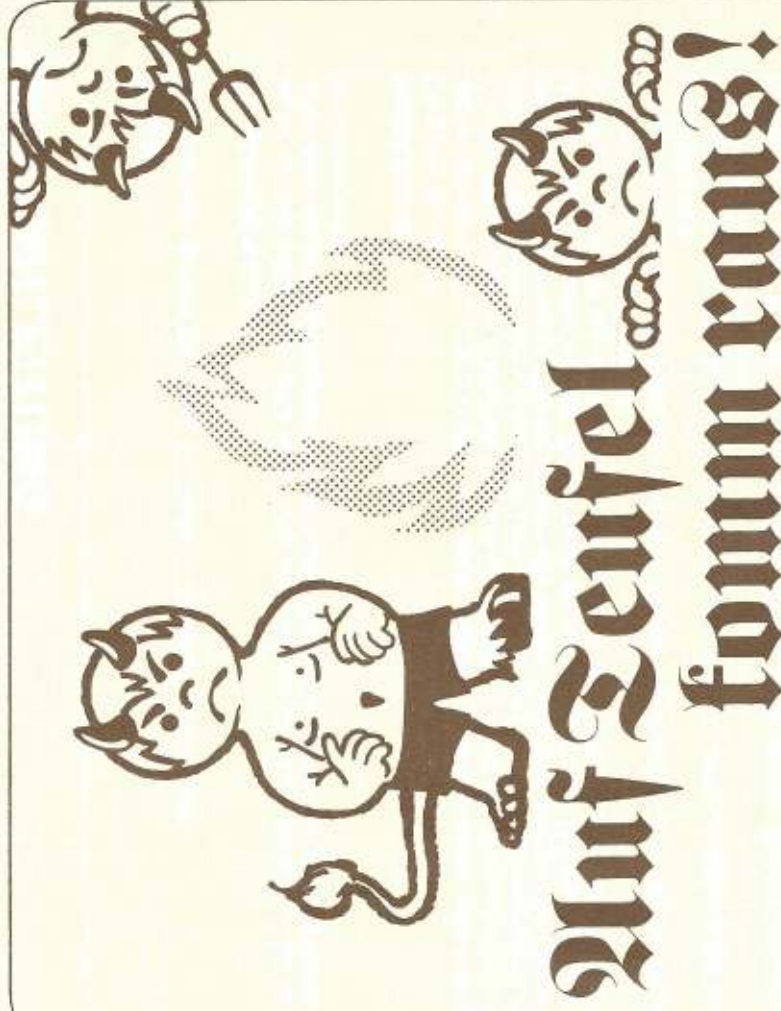
fagus - ein Stück Natur
von Menschen für Menschen
gestaltet.

fagus[®]

Büngern-Technik

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

Wünschen Sie mehr Information? -
Schreiben Sie uns.



Ein lustiges Würfel- und Knobeltaktik-Spiel für Kinder und Erwachsene
2-12 Spieler ab 6 Jahre

Autor: Reinhold Wittig · Grafik: Erich Zimmer

fagus[®]

SPIELANLEITUNG

Inhalt

Spielplan aus schwarzem Skai, 11 Teufel, 1 Großmutter, 24 Würfel

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt sich eine Figur und setzt sie an den Fuß der Leiter. Es wird vereinbart, welches Spielerpaar (Spieler 1 und Spieler 2) beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Einfache Spielform
Jeder Spieler erhält einen Würfel. Die ersten beiden Spieler würfeln gleichzeitig. Erzielen sie gleiche Augenzahlen, bleiben beide stehen, sonst zieht derjenige mit der höheren Zahl seine Figur auf die erste Leitersprosse. Nun würfeln der zweite und der dritte Spieler gleichzeitig. Wiederum zieht die höhere Zahl, bzw. bei gleichen Zahlen bleiben beide Figuren stehen. Dabei kann es vorkommen, daß der zweite Spieler sowohl beim ersten wie beim zweiten Würfelwurf die höhere Zahl wirft und damit schon zwei Sprossen weit ist.

Als nächstes würfeln der dritte und der vierte Spieler gleichzeitig, dann der vierte und der fünfte, usw.

So geht es Runde und Runde weiter, bis immer mehr Teufelchen (bzw. auch ihre Großmutter) im Himmel sind.

Kommt eine Figur in den Himmel, würfeln ab sofort die beiden Nachbarn seines Besitzers gegeneinander. Scheidet von diesen auch wieder einer aus, treffen ab sofort neue Konkurrenten aufeinander (Beispiel: Nachdem der zweite Spieler im Himmel ist, würfeln der erste und der dritte Spieler gegeneinander. Scheidet z. B. der dritte Spieler aus, tritt der erste nun gegen den vierten an). Wer ist zuletzt noch auf der Leiter?

Während in dieser Spielform allein der Würfel über das Wohl und Wehe der kleinen Teufelchen bestimmt, **knobeln** die etwas größeren Teufelchen. Dabei kommt viel „Fingerspitzengefühl“ ins Spiel:

Jeder Spieler erhält zwei Würfel, mit denen aber nicht gewürfelt wird, sondern geknobelt wird. Die Augen spielen also keine Rolle.

Entsprechend der einfachen Spielform **knobeln** immer zwei Spieler gegeneinander. Jeder nimmt insgeheim einen, zwei oder keinen Würfel in seine Knobelhand. Beide öffnen gleichzeitig die Hände, und nun gilt:

- Zwei Würfel gelten mehr als einer,
- ein Würfel gilt mehr als keiner,
- kein Würfel gilt aber mehr als zwei.

Wer verliert muß ziehen! Bei Gleichstand müssen beide ziehen (anders als beim Würfelspiel). Wer im Himmel ist, scheidet aus.

Spielvariante

(nach einem Vorschlag von Kurt Resebek)

Alle Spieler knobeln gemeinsam. Jeder nimmt insgeheim einen, zwei oder keinen Würfel in die Knobelhand. Der erste Spieler nennt die Summe aller Würfel, die er in den

Knobelhänden aller Spieler vermutet. Dann nennt der zweite Spieler die Summe, die er schätzt, dann der dritte, usw. Jede Summe darf nur einmal genannt werden!

Hat jeder in der ersten Runde seine geschätzte Summe genannt, öffnen alle gleichzeitig ihre Knobelhände. Hat einer mit seiner geschätzten Zahl die Summe aller Würfel geraten, bleibt seine Spielfigur stehen, alle anderen rücken eine Sprosse vor. Liegt keiner richtig, ziehen alle!

Erneut wird geknobelt. Nun muß der zweite Spieler als erster die Summe nennen, die er schätzt. In der dritten Runde gibt der dritte Spieler als erster seine Schätzung kund, usw. Wer im Himmel ist, scheidet aus.

Welche Teufelchen sind als letzte noch auf der Leiter? Oder gewinnt eins allein?

Über dieses Spiel:

„Ich gehe zwar selten, aber dennoch gern zum Kegeln. Von den vielen Kegelspielen gefällt mir das „Sargkegeln“ am Besten. Ich habe lange überlegt, wie man die Spannung des etwas makaberer Sargkegelns (bei dem gegen Ende immer häufiger die guten Kegler aufeinander treffen) auf ein Gesellschaftsspiel übertragen werden kann. Das Ergebnis ist dieses Spiel.“



Weitere Spiele von Reinhold Wittig bei **fagus**

Baubyron

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.

Affenfelsensspiel

Abends wandern die Affen über die Felsen zu den Affenbrotbäumen. Ein spannendes Würfelspiel für 2-5 Spieler ab 6 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.

Weitere sollen folgen.