

AVALANCHE

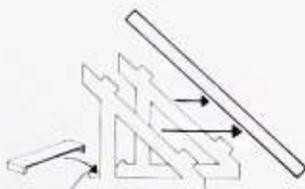
DIE ROLLENDE KUGELAWINE

Dieses Spiel ist für Kinder ab 5 Jahren und für Erwachsene geeignet.

Verschiedene Spielarten mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad sind möglich.

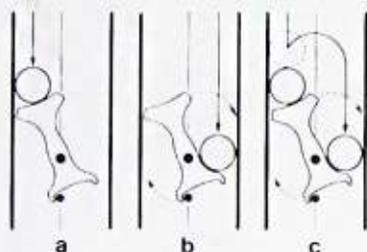
Das Spielbrett wird vor den Spielern aufgestellt.

Aufstellen des Spielbretts



Der Sinn des Spieles ist es, die augenblickliche Stellung der Kipp-Sperren genau zu beobachten und für den nächsten Kugeleinwurf auszunutzen.

Funktion der Kipp-Sperren



- Die Kugel wird aufgehalten.
- Die Kugel fällt durch und schaltet die Sperre.
- Die Kugel fällt auf eine ruhende Kugel, beide Kugeln rollen weiter.

SPIELREGELN

A. Spiel für Anfänger

Die Karten werden gemischt und mit der bedruckten Seite nach unten ausgeteilt. Jeder Spieler legt sie mit der bedruckten Seite nach oben vor sich hin. Das Spielbrett ist leer, die Kipp-Sperren stehen in zufälligen Positionen.

Jeder Spieler läßt jeweils eine Kugel von jeder Farbe durch eines der Löcher oben am Spielbrett fallen. Sobald eine oder mehrere Kugeln die Kipp-Sperren durchlaufen und auf den Boden des Spielbretts fallen, muß der entsprechende Mitspieler sein Spiel unterbrechen. Er darf die durchgefallenen Kugeln entnehmen und solche, die den Farben seiner Karte entsprechen, einsetzen. Kugeln, die er aufgrund der Farbe nicht benötigt, sind auf das Kugeltablott zurückzulegen. Dann ist der nächste Mitspieler an der Reihe, die Kugeln durch die Löcher einzuwerfen. Auch er muß sein Spiel unterbrechen, sobald eine Kugel durch die Kipp-Sperren auf den Boden des Spielbretts fällt.

Es gewinnt, wer die Kugeln so einwirft, daß nur Kugeln der eigenen Farben durchfallen und damit seine Karte zuerst füllt.

B. Standardspiel

Das Standardspiel weicht vom Anfängerspiel wie folgt ab:

Die Anzahl der Kugeln, die ein Spieler verwenden darf, ist unbeschränkt. Eine Ausnahme bildet der erste Spieler, der bei Beginn nicht mehr als fünf Kugeln einwerfen darf. Sind eine oder mehrere Kugeln auf den Boden des Spielbretts gefallen, darf er sie bei Übereinstimmung der Farbe in seine Karte einsetzen. Die von ihm nicht benötigten Kugeln muß er in der Hand behalten und diese wieder einwerfen, sobald er erneut an die Reihe kommt. Die nachfolgenden Mitspieler dürfen Kugeln einwerfen, bis auch sie ihr Spiel unterbrechen müssen und die jeweils heruntergefallenen Kugeln aus dem Spielbrett herausnehmen und in ihre Karte einsetzen. Wer zuerst seine Karte gefüllt und keine Kugeln mehr in der Hand hat, ist Gewinner. Wenn zwei oder drei Personen spielen, kann jede ggfs. zwei Karten verwenden. Die Aufgabe jedes Mitspielers besteht in diesem Falle darin, beide Karten unter den oben beschriebenen Spielbedingungen zu füllen.

C. Expertenspiel I

Jeder Spieler nimmt ein Tablett mit Kugeln, wobei in diesem Spiel die Farben keine Rolle spielen und auch die Karten nicht benutzt werden. Der erste Spieler nimmt 11 Kugeln, jeder weitere Mitspieler 7 Kugeln, jedoch keine zusätzlichen mehr im weiteren Verlauf des Spiels.

Der Spieler mit den 11 Kugeln beginnt, wobei er das Spiel unterbrechen muß, sobald auch nur eine oder mehrere Kugeln auf den Boden des Spielbretts fallen. Diese muß er herausnehmen und der nachfolgende Spieler versucht, seine Kugeln so einzuwerfen, daß sie auf den Kipp-Sperren liegen bleiben und nicht durchfallen. Wer zuerst keine Kugeln mehr besitzt, hat gewonnen.

D. Expertenspiel II

Jeder Spieler beginnt mit 3 Kugeln einer jeden Farbe, also insgesamt neun. Man muß versuchen, wenigstens 5 Kugeln einer Farbe zu haben und keine andere Farbe mehr. Ein Spieler braucht nicht anzukündigen, welche Farbe er sammelt, sondern kann seine Absicht während des Spieles ändern.

Jeder Spieler läßt Kugeln durch die Löcher in das Spielbrett fallen bis eine oder mehrere Kugeln durch die Kipp-Sperren auf den Boden des Spielbretts gelangen. Diese Kugeln nimmt er in die Hand und beendet das Spiel, wenn er zuerst die Kombination (5 gleichfarbige Kugeln – jedoch keine Kugel einer anderen Farbe –) erreicht hat. Den Schwierigkeitsgrad dieses Spiels kann man zusätzlich steigern, indem man zuerst versucht seine Kugeln, deren Farbe man nicht sammelt, loszuwerden bzw. seinen Mitspielern zuzuspielen und es gleichzeitig erforderlich ist, die fünfte, letzte Kugel der gesammelten Farbe am Schluß separat auf den Boden des Spielbretts fallen zu lassen.

Besonders reizvoll an AVALANCHE ist, daß man diese Spielregeln durch eigene Einfälle beliebig abwandeln kann.



Parker... mehr als nur ein Spiel

Bei Rückfragen und Anregungen schreiben Sie bitte an:
Parker Spiele, General Mills Inc.
Marketingabt. - 6054 Rodgau 3