

Andere Spiele von Walter Müller

Brettfußball

Wer erst einmal entdeckt hat, daß beim Brettfußball fehlendes Würfelglück durch gute Spielübersicht und Taktik ausgeglichen wird, der kann leicht vom Ehrgeiz gepackt werden.

Das »Denksportspiel Brettfußball« spricht vor allem Taktiker, Denker und Strategen an, die sich für eine Spielpartie auch mal mehrere Stunden Zeit nehmen wollen.

Brettfußball
für zwei Spieler ab 10 Jahren,
Spieldauer etwa zwei Stunden.

Entenrallye

Was machen Entenfahrer mit ihren Autos? – Richtig: Reparieren, verzieren und manchmal sogar fahren.

Genau das ist das Thema des Spieles Entenrallye. Reparieren und Verzieren kostet wertvolle Würfelpunkte, die eigentlich zum Fahren benötigt werden.

Wer zu viel am Auto bastelt, kommt zu spät zum Ententreffen. Nur dort können aber die zum Sieg nötigen Punkte geholt werden.

Entenrallye
für zwei bis fünf Spieler ab 10 Jahren
Spieldauer 20 – 50 Minuten (je nach Spielerzahl).

Flußpiraten

Autorenteam: Walter Müller und Klaus Zoch

Im Fluß ist ein lange verschollener Piratenschatz wiederentdeckt worden. Jeder Spieler will mit seinen fünf Flußpiraten möglichst den größten Teil davon holen. Die Fundstelle ist jedoch nur mit dem Boot auf dem Fluß zu erreichen. Da der Fluß aber eine sehr starke Gegenströmung hat, gegen die allein kaum einer ankommt, rudern viele Flußpiraten zu zweit.

Doch Vorsicht! Kurz vor dem Ziel, wo die Gegenströmung langsam nachläßt, ist schon so mancher ahnungslose Ruderer von seinem Kumpan aus dem Boot geworfen worden. Welcher richtige Pirat will schon einen gefundenen Schatz teilen?

Sieger ist, wer im Ziel die wertvollsten Schätze findet.
für drei bis sechs Spieler ab 9 Jahren
Spieldauer etwa eine Stunde.

Turmbau zu Babel

Gespielt wird auf einer runden Holzpyramide. Zu Beginn stehen die Spielfiguren alle auf der untersten Turmstufe. Auf die nächste Stufe kommen immer nur Figuren, die sich mit anderen zu Gruppen zusammenschließen, Gemeinsamkeit ist also gefragt.

Beim Turmbau zu Babel darf jeder Spieler eigene und fremde Figuren bewegen. Da aber jeder Spieler nur seine eigene Figurenfarbe kennt, weiß niemand genau, wem er gerade hilft. Wer im Spiel seine Farbe verrät, wird von den Mitspielern meist nicht mehr unterstützt, er hat es darum sehr schwer, doch noch hochzukommen.

Sieger ist, wer am Schluß viele eigene Figuren auf die Wertungsfelder auf der Turmspitze ziehen kann.

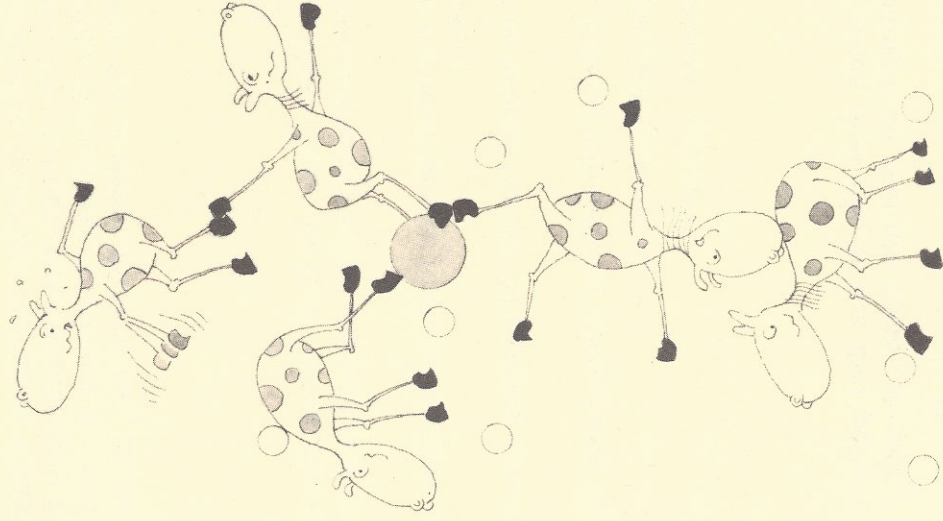
Turmbau zu Babel
für zwei bis sechs Spieler ab 10 Jahren.
Spieldauer etwa 45 Minuten.

Das dekorative Holzspielbrett (ø ca. 52 cm) wird in **Handarbeit** hergestellt.

Alle Spiele werden auch einzeln verschickt.

Anfragen an: Walter Müller Spiele, Friedrich-Ebert-Straße 4, 8960 Kempten,
Telefon: 0831/61899 oder 12238.

FAVORITEN



Kurzspielregel

Trotz Ruhetag auf dem Rennplatz, zieht es die Pferdenarren Hugo Hengstenberg, Rossmarie Sattler, Pferdrude Schimmel, Charles de Gaul und Senor Aldo Caballo dorthin.

Voller Erstaunen stellen sie fest, daß sich die fünf schnellsten Pferde der Welt für ein Rennen vorbereiten. Sie wärmen sich gerade für ein Kräftermessen ohne lästige Reiter auf. Das kann spannend werden!

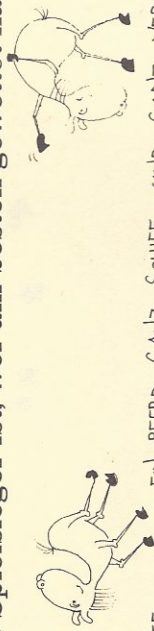
Die fünf heimlichen Zuschauer beschließen, untereinander Wetten abzuschließen über den Ausgang dieses ungewöhnlichen Rennens. Für richtige Siegovorausagen soll es Punkte geben; wer seine Vermutung frühzeitig äußert, erhält mehr Punkte und wer die meisten Punkte hat, ist natürlich Wett-sieger.

Spielverlauf

- Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines der Pferdenarren. Vor dem Rennen können schon erste Tips abgegeben werden.
- Jetzt würfelt der Startspieler fünfmal und bewegt alle fünf Pferde vorwärts.
- Danach gibt es wieder für alle Mitspieler eine Chance zum Tippen.
- Der nächste Spieler würfelt und bewegt alle Pferde.
- Es darf wieder getippt werden.
- Die Pferde laufen ... (usw.)

Spielende

Nachdem die ersten drei Pferde ins Ziel gelaufen sind, wird gewertet. Spielsieger ist, wer am besten gewettet hat.



ES LIEF EIN PFERD GANZ SCHIEF GIBT GANZ VERKEHRT

Antworten auf letzte Fragen

- Auch bei weniger als fünf Mitspielern gehen immer alle fünf Pferde an den Start.
- Auf einem Feld der Rennbahn dürfen auch mehrere Pferde stehen.
- Die Pferde laufen immer vorwärts, nie zurück.
- Die Pferde wechseln nach jedem Lauf die Spur.
- Die Personenkarten bleiben offen auf dem Tisch liegen, damit immer jeder Mitspieler sehen kann, welches Symbol zu welchem Spieler gehört.
- Die Symbole der Tipsteine müssen sichtbar sein, also nicht verdeckt setzen.
- Pro Runde darf jeder Spieler nur einen Tipstein setzen.
- Ein gesetzter Tipstein darf während des Rennens nicht wieder weggenommen oder umgesetzt werden.
- Während des Spiels darf ein Spieler mehrere Tipsteine auf ein Pferd setzen, wenn noch Tipfelder frei sind.
- Sobald das erste Pferd im Ziel ist, darf nicht mehr gewettet werden.

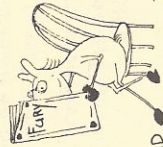
Anmerkung

Für das Spiel **FAVORITEN** gilt ebenso wie für jedes andere Spiel: Die Spielregeln sind nur ein Vorschlag, wie Sie das Spiel spielen können. Sollten Ihnen Teile davon nicht gefallen, so ändern Sie diese einfach. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt!

Sie dürfen nur nicht vergessen, alle Regeländerungen vor Spielbeginn mit den Mitspielern abzusprechen.

Und nun wünsche ich Ihnen recht viel Spaß beim Pferderennen und eine gute Spürnase beim Wetten.

Walter Voth



MUSS JEDES PFERD VERSCHNAPFEN!

- Sind schon ein oder zwei Pferde im Ziel, darf, wer an der Reihe ist, entsprechend nur noch vier- bzw. dreimal würfeln.
- Die angekommenen Pferde stellen sich entsprechend ihrer Position auf das Siegertreppchen.
- Sobald die ersten drei Pferde im Ziel sind, ist das Spiel beendet, es folgt die Punktwertung.

Wertung

Alle Tipsteine, die auf eines der ersten drei Pferde gesetzt wurden, werden jetzt in unveränderter Reihenfolge auf die entsprechenden Wertungsfelder über dem Siegerpodest geschoben (siehe Bild mit Wertungsbeispiel).

Die Zahlen auf den Wertungsfeldern geben die Punktezahlen an, die ein Spieler für seinen darauf liegenden Tipstein bekommt. Wer hier die höchste Gesamtpunktzahl erreicht, ist Spielsieger!





Gratulation - Bravo - Glückwunsch!

Beispiel für eine Punktwertung

Das blaue Pferd gewann das Rennen, zweiter wurde rot und grün belegte den dritten Platz.

Gesetzt wurde wie im Bild dargestellt.

Wertung:

Rossmarie Sattler		24 + 22 + 11 = 57 Punkte
Pferdrude Schimmel		32 + 12 = 44 Punkte
Hugo Hengstenberg		17 + 16 = 33 Punkte
Charles de Gaul		16 + 12 = 28 Punkte

Siegerin in unserem Beispiel wurde also die Rossmarie mit 57 Punkten vor Pferdrude mit 44 Punkten und Hugo mit 33 Punkten.

Den letzten Platz belegte diesmal Charles de Gaul, aber das kann beim nächsten Rennen schon ganz anders aussehen.



DOCH IRGENDWANN

FAVORITEN

Ein Spiel von Walter Müller für zwei bis fünf Pferdefreunde ab 9 Jahren
Künstlerische Gestaltung Wolfgang Steinmeyer
© 1989 by Walter Müller Spiele Kempten

Inhalt

1 Spielplan	5 Rennpferde
15 Tipsteine	5 Personenkarten
1 Würfel	20 Aufkleber für Tipsteine
1 Spielanleitung	

Vor dem ersten Rennen müssen je drei weiße Tipsteine mit einem Symbolpunkt beklebt werden. (Von jedem Symbol bleibt ein Punkt als Ersatz übrig).

Spielidee

Fünf Rennpferde veranstalten ein Wettrennen.

Jeder Mitspieler versucht möglichst frühzeitig voraussagen, welche drei Pferde als erste im Ziel ankommen. Früher abgegebene Tips werden bei Richtigkeit mit höheren Punktezahlen belohnt - wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

Spielvorbereitungen

Die fünf Pferde haben sich aufgewärmt und werden auf das Startfeld gestellt. Jeder Mitspieler bekommt eine Personenkarte und drei Tipsteine mit dem entsprechenden Symbol. Personenkarte und Tipsteine liegen offen auf dem Tisch. Jetzt wird ausgelost, wer das Spiel beginnt.

Tippen

- Schon bevor die Pferde starten, dürfen die Spieler ihren ersten Tip abgeben.



ES KONNTE SPRINGEN



ODER FLIEGEN

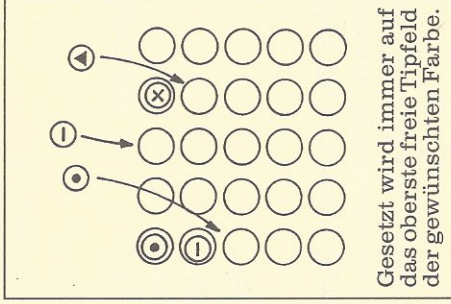
- Es beginnt der ausgeloste Spieler.
- Nach ihm dürfen reihum alle Spieler ihren Favoriten bestimmen.
- Wer noch nicht tippen will, behält seine Steine, der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wie wird getippt

Auf dem Spielfeld sind für jedes Pferd fünf farbige Tipfelder aufgezeichnet.

Beispiel: Angenommen die Spielerin mit den Dreiecken auf den Tipsteinen, also Rossmarie Sattler, glaubt, das rote Rennpferd kommt im Rennen auf einen der ersten drei Plätze.

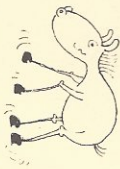
- Sie setzt jetzt einen ihrer Tipsteine auf das oberste noch freie rote Feld.
- Auf jedem Tipfeld darf nur ein Tipstein liegen.
- In jeder Tiprunde darf jeder Spieler nur einen Tip abgeben.
- Im Spielverlauf dürfen auch mehrere Tipsteine von einem Spieler auf das gleiche Pferd gesetzt werden.



Gesetzt wird immer auf das oberste freie Tipfeld der gewünschten Farbe.

Start der Pferde

- Nach dem Ende der ersten Tiprunde, also wenn jeder Spieler einmal die Chance zum tippen hatte, starten die Pferde.
 - Der ausgeloste Spieler (er hatte auch als erster das Tiprecht) würfelt und zieht eines der fünf Pferde entsprechend der gewürfelten Zahl vorwärts auf die Außenbahn.
 - Dann würfelt derselbe Spieler nochmals und zieht ein zweites Pferd auf die Außenbahn.
 - Nacheinander bringt so ein und derselbe Spieler alle fünf Pferde ins Rennen, alle Pferde stehen zunächst auf der Außenbahn.
- Natürlich wird er versuchen, seinen Favoriten, also das Pferd, das er gerne als Sieger sehen möchte, mit einer hohen Augenzahl zu starten und die anderen Pferde weiter hinten zu lassen.



ODER AUF DEM RÜCKEN LIEGEN

Wichtig: Nach dem Würfeln muß immer sofort ein Pferd gezogen werden, bevor wieder gewürfelt wird.

Neue Tiprunde

Bevor nun der nächste Spieler die fünf Rennpferde laufen läßt, darf wieder gewettet werden. Diese neue Tiprunde beginnt der Spieler, der dann auch mit Würfeln an der Reihe ist. Wieder darf reihum jeder Mitspieler einen (nicht mehr) Wettstein auf einen Favoriten setzen. Wer nicht tippen will, behält seine Steine.

Taktischer Hinweis:

Behält ein Spieler seine Tipsteine lange zurück, so werden die obersten Tipfelder der verschiedenen Farben schon mit Steinen der anderen Spieler belegt sein.

Bei der Wertung am Spielende gibt es jedoch mehr Punkte für die Tipsteine, die höher liegen. – Also rechtzeitig tippen!

Die Pferde laufen wieder

Sind alle gewünschten Tips abgegeben worden, laufen die Pferde wieder. Wer an der Reihe ist, bewegt alle fünf Pferde nach den beschriebenen Regeln vorwärts, natürlich möglichst zu seinem Vorteil.

Er stellt dabei alle Pferde auf die Innenbahn. So kann leicht kontrolliert werden, welches Pferd schon gelaufen ist. Auch im weiteren Spielverlauf wechseln die Pferde in jeder Runde die Bahn.

Weiterer Spielverlauf

Bis das erste Pferd im Ziel ist, wird weiter im Wechsel getippt und gewürfelt. Nachdem das Siegerpferd über die Ziellinie galoppiert ist, darf nicht mehr getippt werden. Es wird dann nur noch gewürfelt, bis drei Pferde im Ziel angekommen sind.

Zieleinlauf

Die Pferde müssen beim Zieleinlauf nur über die Ziellinie rennen, keines muß genau auf das Zielfeld treffen, überzählige Würfelpunkte verfallen.



ES KONNTE AUCH FAST RICHTIG LAUFEN