

# KNÜPPEL AUS DEM SACK

## 1 Knüppel aus dem Sack – Spielanleitung

ein lustiges Gesellschaftsspiel für 2 bis 4 Personen

### Das Spielzubehör:

- 1 Spielplan
- 4x3 Figuren in verschiedenen Farben, die sogenannten „Handwerksburschen“
- 2 Würfel

### Die Spielidee:

- mit 3 „Handwerksburschen“ (Spielfiguren) im Uhrzeigersinn über die Landstraße (um die Drehscheibe herum) ziehen,
- fremde „Handwerksburschen“ hinauszwerfen,
- eigene „Handwerksburschen“ in den Herbergen vor fremden Figuren und vor dem Knüppel zu schützen und
- als erster alle 3 eigenen „Handwerksburschen“ ins Ziel zu bringen.

Wer einen „Pasch“ (2 gleiche Augenwerte) würfelt, muß die Scheibe drehen: Vier Knüppel kommen aus dem Sack und werfen fremde (und – wenn man nicht aufpaßt – auch eigene) „Handwerksburschen“ in den Straßengraben.

### Die Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält 3 Spielfiguren („Handwerksburschen“) einer Farbe, die in die gleichfarbigen Löcher der Startpfeile gestellt werden. Die Drehscheibe wird so eingestellt, daß die Knüppel jeweils zwischen zwei Spielfeldern stehen.

Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt.

### Das Spiel:

Es wird mit beiden Würfeln gleichzeitig gewürfelt. Die Spieler ziehen entsprechend der gewürfelten Augenzahl im Uhrzeigersinn um die Drehscheibe.

Es wird mit einem „Handwerksburschen“ entsprechend der Augenzahl des einen Würfels und mit dem anderen „Handwerksburschen“ entsprechend der Augenzahl des anderen Würfels gezogen, oder der Spieler addiert die beiden gewürfelten Augenzahlen und zieht entsprechend dieser Summe mit nur einem „Handwerksburschen“.

Ist ein Feld, auf das man zu stehen kommt, von einem „Handwerksburschen“ besetzt, so wird dieser hinausgeworfen und muß wieder in seinem Startpfeil beginnen.

Wird ein „Pasch“ (2 gleiche Augenzahlen) gewürfelt, muß dieser Spieler die Drehscheibe in Bewegung setzen, und zwar im oder gegen den Uhrzeigersinn um so viele Felder, wie ein Würfel zeigt. Dadurch können fremde „Handwerksburschen“ umgeworfen werden; sie müssen dann wieder in ihrem Startpfeil beginnen. Auch eigene „Handwerksburschen“ können dabei umfallen. Auch diese müssen wieder zurück.

Nach einem Pasch darf nochmals gewürfelt werden.

Die „Handwerksburschen“ dürfen auch – entsprechend der geworfenen Augenzahlen – einen Umweg über die Herberge machen, wenn dort Platz ist. Ist die Herberge voll besetzt, muß weitergezogen werden. Fremde „Handwerksburschen“ dürfen nicht aus den Herbergen geworfen werden.

Um in den gleichfarbigen Zielpfeil zu gelangen, muß die genaue Augenzahl gewürfelt werden. Wenn ein Spieler bereits zwei „Handwerksburschen“ im Ziel hat, darf er nun, um den dritten in das Ziel zu führen, den Augenwert beider oder auch nur eines der beiden Würfel nützen. Falls aber der Augenwert bei jedem der beiden Würfel zu hoch ist, um ins Ziel zu gelangen, muß er noch einmal um die Scheibe ziehen.

Gewonnen hat der Spieler, dessen 3 „Handwerksburschen“ sich als erste vollzählig im gleichfarbigen Zielpfeil befinden.

© Gilbert Obermair

Alle Rechte, einschl. des Rechts zur Übersetzung in fremde Sprachen:  
F. X. Schmid Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken GmbH & Co. KG, München

