



SPIEL-
ANLEITUNG

KUGEL HUPF

Das unterhaltsame Gedankenspringen
mit vielen spannenden Spielversionen.
Für 1-4 Spieler ab 8 Jahren .

Ausrüstung
Schachtel mit Einsatz, Spielfeld mit 61
Vertiefungen, 4x12 Kugeln in 4 Farben.

**Die Grundregeln wurden von verschiedenen, glaubwürdigen Zeitgenossen
des Barons von Münchhausen zusammengetragen.**

„Kugel-hupf“ enthält Spielversionen wechselnden Schwierigkeitsgrades. Jede Version läuft nach denselben Grundregeln ab. Zunächst wird die entsprechende Anzahl von Kugeln auf das Spielfeld gelegt. Dann schließt der erste Spieler die Schachtel und schüttelt sie kräftig. Hört man keine Kugel mehr rollen, nimmt der zweite Spieler (Reihenfolge im Uhrzeigersinn) den Deckel ab und wählt seine Farbe; danach wählen die anderen Spieler. Werden mehrere Runden hintereinander gespielt, so schüttelt derjenige, welcher das letzte Spiel gewonnen hat. Den ersten Zug macht immer der Spieler, der die Schachtel geschüttelt hat. Kugeln, die nach dem Schütteln übereinander liegen, werden vom Schüttler in die Hand genommen und auf das Spielfeld fallen gelassen. Bei vier Spielern kann man auch Bündnisse schließen. Die Bündnispartner sitzen sich gegenüber. Die Bündnisfarben gelten als eine gemeinsame Farbe.

Bei „Kugel-hupf“ darf pro Zug nur eine Kugel bewegt werden. Drei Grundzüge sind möglich – je nach Spiel einzeln oder kombiniert.

Die Kugel

- a) wird in eine der umliegenden Vertiefungen gezogen, langsamste Gangart, immer nur 1 Feld = kriechen
- b) überspringt eine oder mehrere, eigene oder fremde Kugeln hintereinander, sofern das Feld hinter der übersprungenen Kugel unbesetzt ist. Auf diese Weise sind Einzel- oder Seriensprünge möglich, schnellste Gangart = hüpfen
- c) überspringt eine benachbarte Kugel und schlägt diese = fressen.

Bei b) und c) können sowohl eigene als auch gegnerische Kugeln übersprungen werden.

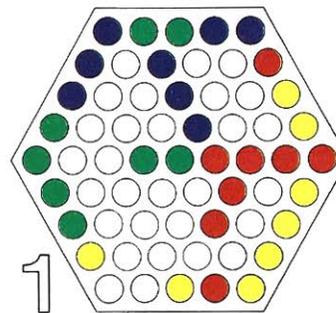
Die Spiel-Versionen

Wie Münchhausen im Schneesturm einen Iglu baute

Ziel dieser Spiel-Version ist es, so viele eigene Kugeln wie möglich in die Randlöcher zu bekommen. Das Spiel endet, wenn ein Spieler das geschafft hat oder wenn alle Randlöcher besetzt sind. Sieger ist dann der Spieler mit den meisten Kugeln in den Randlöchern.

Zugmöglichkeiten:
Kriechen und Hüpfen

Anzahl der Kugeln:
2 Spieler: je 12 Kugeln
3 Spieler: je 10 Kugeln
4 Spieler: je 8 Kugeln



GELB
GEWINNT

Wie Münchhausen eine Wette gewann und 9 Pferde aufaß

Ziel dieser Spiel-Version ist es, möglichst wenig eigene Kugeln auf dem Spielfeld zu haben.

Zusatzregel: Während des Spiels darf man jederzeit aussetzen.

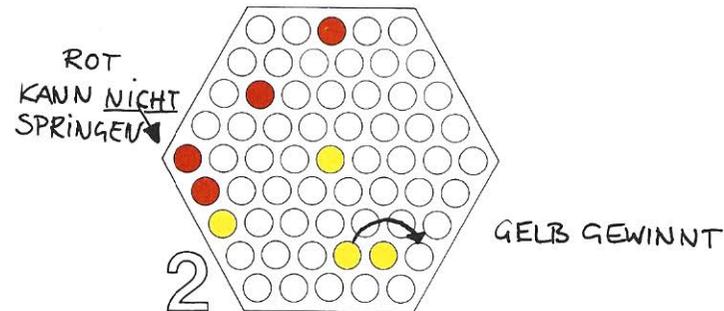
Zusatzmöglichkeiten: nur Fressen

Anzahl der Kugeln: 2 Spieler: je 12 Kugeln;
3 Spieler: je 9 Kugeln; 4 Spieler: je 8 Kugeln.

Wenn man eine gegnerische Kugel überspringt, so hilft das dem Gegner: die übersprungene Kugel wird „gefressen“ und aus dem Spiel genommen.

Jeder Spieler kann beliebig lange aussetzen.

Das Spiel endet, wenn kein Spieler mehr ziehen kann oder will.



Wie Münchhausen gegen die dreibeinigen Monster kämpfte

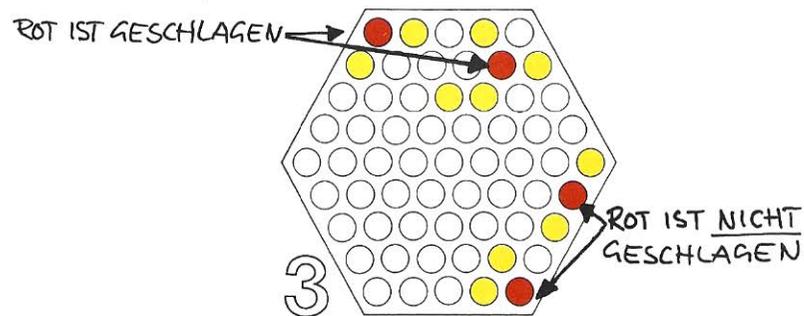
Ziel dieser Spielversion ist es, gegnerische Kugeln von drei Seiten mit eigenen Kugeln einzukreisen und zu fangen.

Gefangene Kugeln werden vom Spielfeld genommen. Es gewinnt der Spieler, der als letzter noch 3 Kugeln im Spiel hat. Sind es nur noch 2, muß er, zusammen mit diesen, ausscheiden.

Zugmöglichkeiten: Kriechen und Hüpfen

Anzahl der Kugeln: 2 Spieler: je 12 Kugeln;
3 Spieler: je 10 Kugeln; 4 Spieler: je 8 Kugeln.

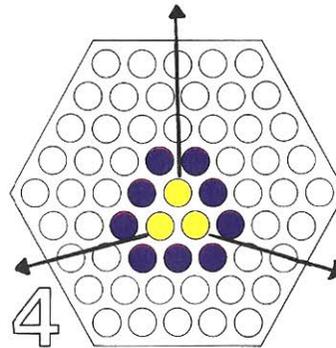
Zusatzregel: Eine Kugel ist nur dann gefangen, wenn die umzingelnden Kugeln ein gleichseitiges Dreieck bilden. Befindet sich eine Kugel in einem Randloch, so muß sie nur von zwei Seiten eingekreist werden (siehe Abbildung). Geschlagen wird nur durch das Schließen des Dreiecks. Kugeln sind also nicht automatisch geschlagen, wenn sie in einem Dreieck liegen oder vom Gegner selbst dorthin gezogen werden.



Wie Münchhausen einen See leerfischte und so seine Gegner aushungerte

Ziel dieser Spielversion ist es, gegnerische Kugeln durch eigene geschlossene Linien zu umkreisen und einzufangen. Gefangene Kugeln werden vom Spielfeld genommen.
Zugmöglichkeiten: Kriechen und Hüpfen

Anzahl der Kugeln: 2 Spieler: je 12 Kugeln;
3 Spieler: je 11 Kugeln; 4 Spieler: je 9 Kugeln.

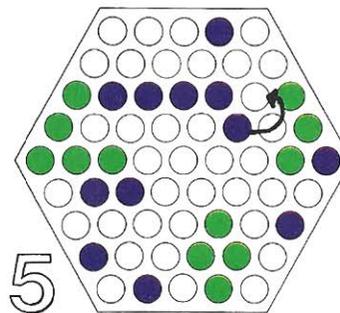


BLAU
GEWINNT

Wie Münchhausen 5 Rebhühner mit dem Ladestock schoß und gleichzeitig briet

Ziel dieser Spiel-Version ist es, 5 eigene Kugeln als erster in eine gerade Linie zu bringen.
Zugmöglichkeiten: Kriechen und Hüpfen

Anzahl der Kugeln:
2 Spieler: je 12 Kugeln
3 Spieler: je 10 Kugeln
4 Spieler: je 8 Kugeln



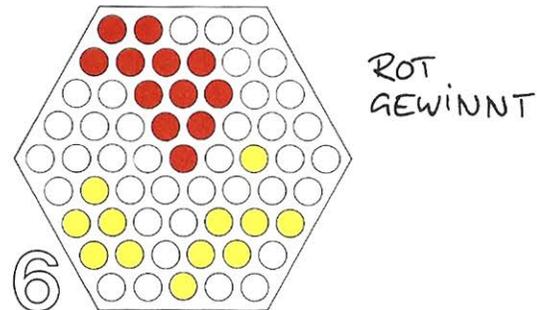
BLAU
GEWINNT

Wie Münchhausen eine Riesentorte dazu benutzte, seine Gegner kampfunfähig zu machen

Ziel dieser Spielversion ist es, alle seine Kugeln zu einer oder mehreren geschlossenen Flächen zusammenzusetzen. Als Mindestfläche gilt eine Dreiergruppe. Jede Kugel der Fläche muß mindestens an zwei andere der eigenen Farbe angrenzen. Sieger ist der Spieler, der dies als erster geschafft hat.

Zugmöglichkeiten:
Kriechen und Hüpfen

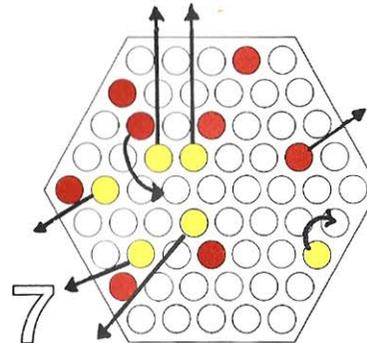
Anzahl der Kugeln:
2 Spieler: je 12 Kugeln
3 Spieler: je 11 Kugeln
4 Spieler: je 10 Kugeln



Wie Münchhausen sechs Gegner mit einem großen Rundschlag fällte

Ziel dieser Spielversion ist es, eine einzelne gegnerische Kugel zwischen zwei eigenen Kugeln in gerader Linie einzuschließen. Dazwischenliegende leere Felder spielen keine Rolle. Jede eingeschlossene Kugel wird entfernt. Sieger ist der Spieler, der als erster eine bestimmte Anzahl gegnerischer Kugeln gefangen hat. Zugmöglichkeiten: Kriechen und Hüpfen

Anzahl der Kugeln:
2 Spieler: je 12 Kugeln, 7 müssen gefangen werden
3 Spieler: je 11 Kugeln, 9 müssen gefangen werden
4 Spieler: je 10 Kugeln, 11 müssen gefangen werden.
Gefangene Kugeln müssen offen abgelegt werden.



Wie Münchhausen den außerirdischen Wesen eine Botschaft übermittelte

Ziel dieser Spielversion ist es, als erster eine der vorgegebenen Figuren zu bilden. Vor dem Schütteln notiert jeder Spieler die von ihm gewählte Figur, die er natürlich geheim hält.

Haben mehrere Spieler die gleiche Figur gewählt, so gewinnt derjenige, der die letzte Kugel setzt.

Zugmöglichkeiten: Kriechen und Hüpfen

Anzahl der Kugeln:

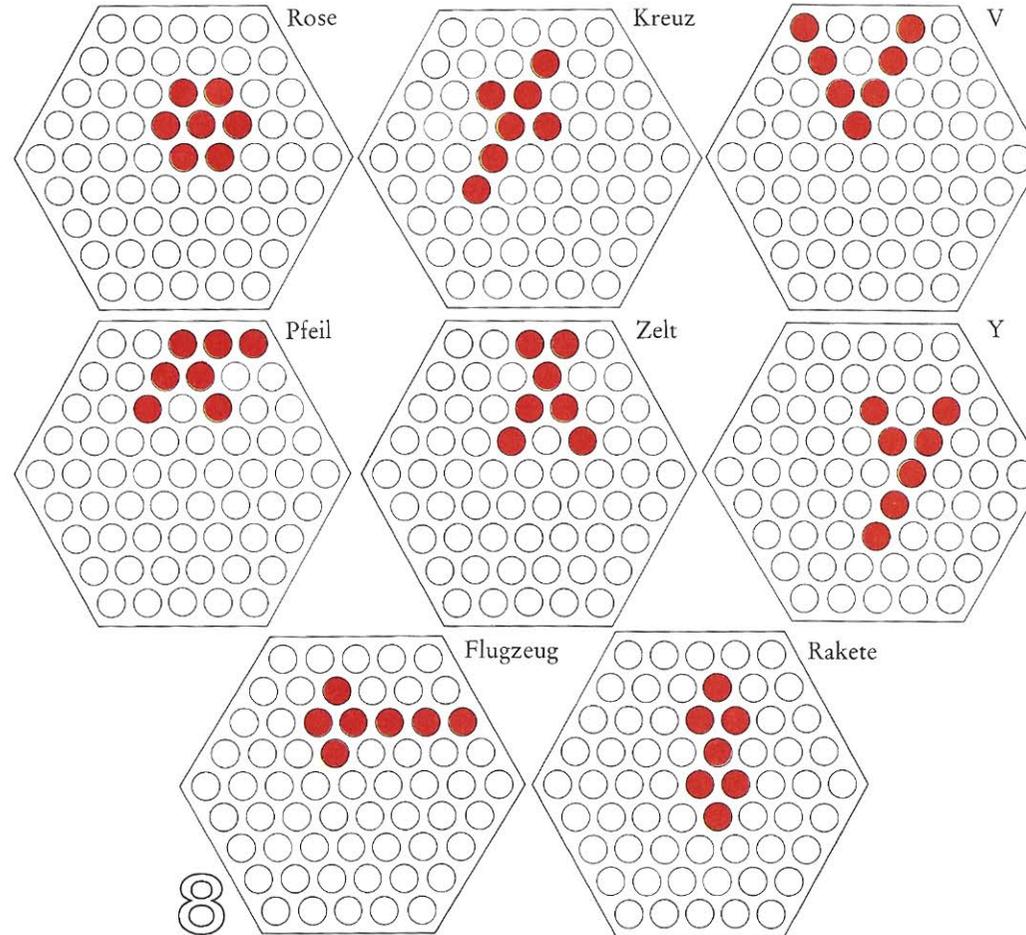
2 Spieler: je 12 Kugeln

3 Spieler: je 11 Kugeln

4 Spieler: je 9 Kugeln

Figurenbeispiele:

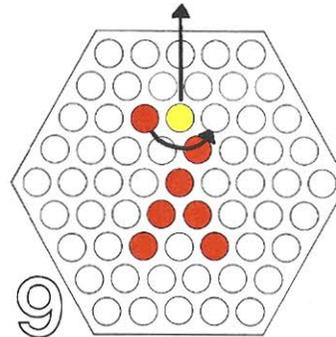
Rose, Kreuz, V, Pfeil, Zelt, Y, Flugzeug, Rakete



Wie Münchhausen einen Pfeil aus einem Baum schnitzte und auf ihm in die Freiheit flog

Ziel dieser Spielversion ist es, aus 24
Kugeln eine frei gewählte Figur fertig-
zustellen und alle restlichen Kugeln vom
Spielfeld zu entfernen. Zur Wahl stehen die
9 Figuren aus Spielart 8.

Bleiben 2-4 Kugeln außer der Figur übrig,
ist das Ergebnis auch noch gut.
Zugmöglichkeiten: Fressen



Wie Münchhausen die 23 Drachenhunde des einäugigen Riesen bezwang

Ziel dieser Spielversion ist es, von 24 Kugeln
im Spielfeld so viele wie möglich zu entfernen.
Bestmögliches Ergebnis: 1 Kugel im Feld.
3-5 Kugeln Rest: gutes Ergebnis.

Zugmöglichkeiten: Fressen



Parker... mehr als nur ein Spiel

Bei Rückfragen und Anregungen schreiben Sie bitte an:
Parker Spiele und Spielzeug
Klößnerstraße 1 · 6054 Rodgau 3