

Allgemeine Spielregeln

Das Ziel

Jeder Spieler muss sechs Kugeln mit seinem löchrigen Schiffchen in den eigenen Häfen bringen.

So wird aufgebaut

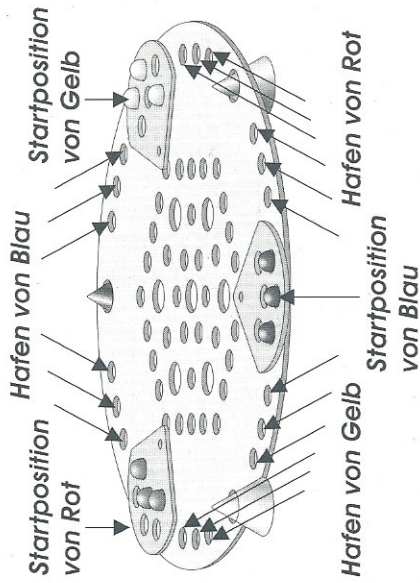
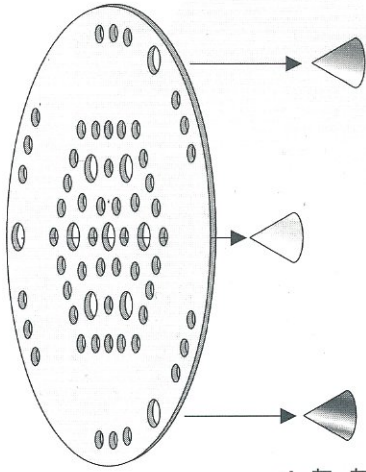
Das Spielbrett auf die drei farbigen Kegel setzen. Schiffchen auf der Startposition platzieren und mit Kugeln beladen. Bei jüngeren Kindern kann zunächst mit einer Kugel geübt werden. Größere sollten mit drei Kugeln beginnen.

So wird gespielt

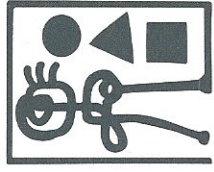
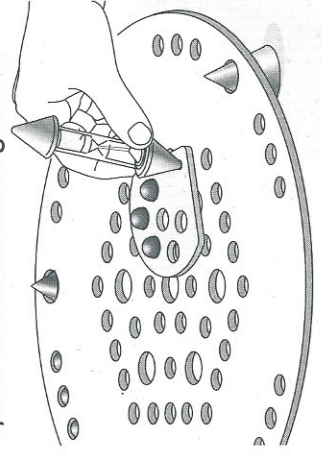
Das kugelbeladene Schiffchen wird mit der Hand oder dem Zeit-Stift vom Startplatz über das Spielfeld zum Hafen bewegt und die Kugeln werden dort entladen. Das Schiffchen darf in jede Richtung manövriert werden, damit keine Kugel in ein Loch fällt. Wenn eine Kugel doch ins Loch fällt, bleibt sie dort bis zum Ende des Spiels liegen und bildet für alle Spieler eine "Brücke".

Mit dem Finger: die einfache Variante. Das kugelbeladene Schiffchen wird mit einem oder mehreren Fingern einer Hand geschoben oder gezogen und dabei gelenkt.

Mit dem Zeit-Stift: die rasantere und kniffligere Variante. Der Stift wird in die runde Markierung an der Spitze des Schiffchens gesetzt, so dass man es mit dem Stift schieben oder ziehen kann.



Der Stift wird in die runde Markierung an der Spitze des Schiffchens gesetzt.



Passado: Wechselspiel mit einem Schiffchen für 2 oder 3 Spieler

Die Spieler platzieren nur ein Schiffchen auf dem Startplatz und beladen es mit 6 Kugeln. Die Farben der Kugeln spielen keine Rolle. Die Bojenkugeln werden vor dem gleichfarbigen Kegel platziert.

Zwei Spieler:

Die Spieler wählen den roten und den blauen Kegel. Der Hafen für Spieler Rot befindet sich zwischen dem roten und dem gelben Kegel, für Spieler Blau zwischen dem blauen und dem gelben Kegel, der Startplatz für beide ist gegenüber dem gelben Kegel (Siehe Skizze).

Drei Spieler:

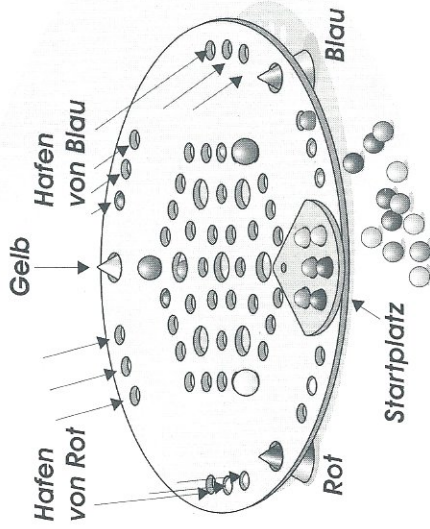
Wenn zu dritt gespielt wird, sitzt jeder der Spieler seinem farbigen Kegel gegenüber. Der Hafen sind die Löcher links und rechts neben dem jeweiligen farbigen Kegel des Spielers. Es wird reihum gespielt, der jüngste Spieler beginnt.

Der Spieler, der beginnt, hat das beladene Schiffchen auf seinem Startplatz und manövriert es von dort mit der Hand über das Spielbrett zu seinem Hafen. Verliert er dabei eine der Kugeln, muss er sofort anhalten. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Er ersetzt die verlorene Kugel durch eine andere beliebiger Farbe und lenkt das Schiffchen nun zu seinem Hafen. Verliert dieser Spieler eine Kugel, wird genau so verfahren und der nächste Spieler ist wieder am Zug u.s.w.

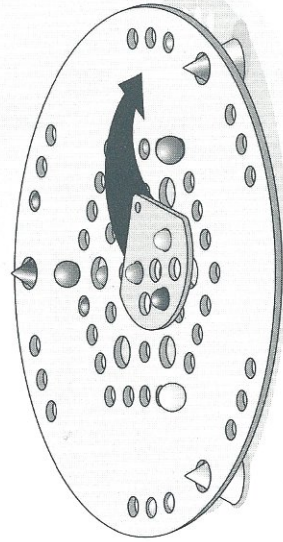
Gelingt es einem Spieler im Hafen anzukommen, darf er dort nur eine Kugel in einem Loch ablegen. Danach ist der nächste Spieler wieder an der Reihe, um das Schiffchen mit den übrigen Kugeln in seinen eigenen Hafen zu transportieren und dort eine Kugel abzulegen.

Bei drei Spielern muss so gespielt werden, dass nicht der kürzeste Weg zum Hafen genommen wird, sondern immer die Boje umfahren wird (Siehe Skizze), es sei denn diese Seite des Hafens ist bereits mit 3 Kugeln belegt.

Spielbrett für 2 Spieler



Die Bojen-Kugeln umfahren.



Es wird so lange gespielt, bis keine Kugel mehr im Schiffchen ist. Wenn keine Kugeln mehr nachgeladen werden können, bleiben die Löcher frei. Gewinner ist der Spieler, der die meisten Kugeln in seinem Hafen hat.

Das Spiel nach Tempo

1. Variante: Der Zeit-Stift wird in den Würfel gesteckt und der Spieler hat so lange Zeit, bis die Uhr abgelaufen ist, um das Schiffchen in seinen Hafen zu lenken. Verliert er eine Kugel, bevor die Zeit abgelaufen ist, wird die Uhr umgedreht und der nächste Spieler muss mit der verbleibenden Zeit auskommen.
2. Variante: Der Zeit-Stift wird zum Schieben oder Ziehen des Schiffchens benutzt. Aber die Zeit läuft und die Spielregeln sind wie bei der 1. Variante.

Passado: Geschicklichkeitsspiel für 1, 2 oder 3 Spieler

Das Spiel allein

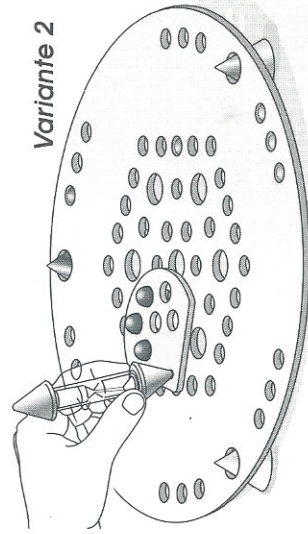
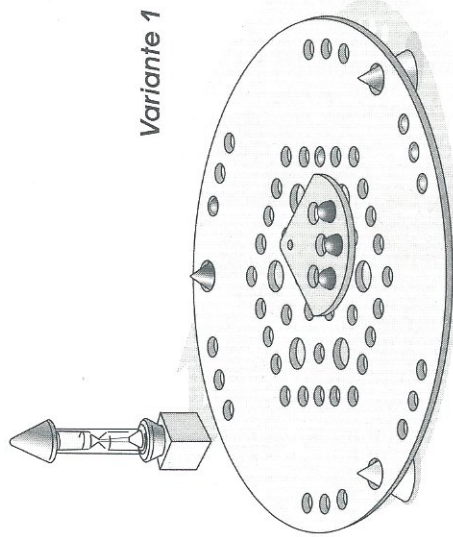
Spielt ein Spieler allein, entscheidet er sich für die Kugeln einer Farbe. Ziel ist, möglichst alle Kugeln über das Spielbrett in den Hafen der gleichen Farbe zu transportieren. Der Spieler entscheidet wie viele Kugeln er auf einmal an Bord nimmt.

Bei kleineren Kindern kann zunächst mit einer Kugel geübt werden. Größere sollten mit drei Kugeln beginnen. Der Spieler kann so lange trainieren, bis er alle sechs Kugeln auf einmal über das Spielbrett bringen kann. Erschwerend kann der Zeit-Stift eingesetzt werden.

1. Variante: Der Zeitstift wird in den Würfel gesteckt. Die Sanduhr gibt die Zeit an, in der das Spielbrett überquert werden muss.

2. Variante: Der Zeit-Stift wird zum Schieben oder Ziehen des Schiffchens benutzt. Dabei soll der Stift in die Markierung an der Spitze des Schiffchens gesetzt werden.

3. Variante: Das Schiffchen wird mit dem Zeit-Stift über das Spielbrett bewegt (wie bei der 2. Variante). Dabei gibt der Zeit-Stift die Zeit vor.



Das Spiel für zwei oder drei Spieler

Die Bojenkugeln (größere Kugeln) werden direkt im Loch vor dem gleichfarbigen Kegel platziert. Damit wird verhindert, dass ein Spieler über den Rand fahren kann. Sie dürfen mit dem Schiffchen berührt werden, aber nicht aus ihrer Position rollen. Jeder Spieler platziert sein Schiffchen auf dem Startplatz gegenüber dem Kegel seiner Farbe. Die Spieler einigen sich, ob das Schiffchen mit 2, 3 oder 6 Kugeln beladen wird. Entsprechend der Anzahl der Kugeln muss das Spielbrett 3 mal, 2 mal oder nur einmal von jedem der Spieler überquert werden, um im besten Falle alle sechs Kugeln ins Ziel zu bringen.

Zwei Spieler spielen nur mit den roten und blauen Kugeln. Spieler Rot sitzt dem roten Kegel gegenüber, Spieler Blau sitzt dem blauen gegenüber.
Drei Spieler spielen reihum. Jeder muss dem Kegel seiner Farbe gegenüber sitzen.

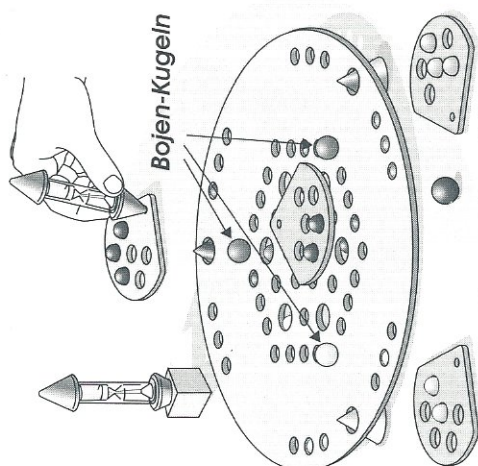
Der älteste Spieler beginnt sein Schiffchen mit der Hand oder dem Zeit-Stift vom Startplatz über das Spielfeld zu seinem Hafen zu schieben oder zu ziehen. Dort werden die Kugeln entladen. Dann ist der nächste an der Reihe. Das Schiffchen darf in jede Richtung manövriert werden, damit keine Kugel in ein Loch fällt. Wenn eine Kugel doch ins Loch fällt, darf der Spieler, sofern er noch andere Kugeln an Bord hat, weiterfahren. Die Kugel bleibt liegen und bildet für alle Spieler eine "Brücke".

Das Spiel ist zu Ende, wenn keiner der Spieler noch Kugeln zu transportieren hat oder wenn einer schon mehr Kugeln im Hafen hat, als die anderen noch zur Verfügung haben. Spieler, die keine Kugeln mehr zum Transport haben, scheiden aus. Gewinner ist derjenige, der die meisten Kugeln im Hafen hat.

Noch spannender wird Passado, wenn mit dem Zeit-Stift auf Tempo gespielt wird:

1. Variante: Der Zeitsstift wird in den Würfel gesteckt und die Sanduhr gibt die Zeit an, in der das Spielbrett überquert werden muss.
2. Variante: Das Schiffchen wird mit dem Zeit-Stift über das Spielbrett bewegt. Dabei gibt der Zeit-Stift die Zeit vor. Der Zeit-Stift wird dabei so gehalten, dass die Sanduhr von den anderen Spielern gesehen werden kann.

Schafft es ein Spieler nicht in der Zeit, muss er schnell die Kugeln entladen und das Schiffchen an seinen Startpunkt zurücksetzen und der Nächste ist an der Reihe. Wird eine Kugel vor Ablauf der Zeit verloren, muss das Schiffchen mit den verbliebenen Kugeln ebenfalls an die Startposition zurückgesetzt werden. Der Spieler, der wieder an der Startposition steht, muss warten bis er das nächste mal an der Reihe ist.



Spielvarianten



Beckenkamp 25
46286 Dorsten
Fon (0 23 69) 91 75 30
Fax (0 23 69) 91 75 75
www.logo-verlag.de
service@logo-verlag.de

Best.-Nr. 3039