

RUTSCHPARTIE

Ein Schritt zu viel - und alles kippt!

Ravensburger Spiele® Nr. 23 064 8

Das kipplige Glücks- und Geschicklichkeitsspiel für 2 - 4 nervenstarke Spieler von 5 - 99 Jahren.

Autor: Heinz Meister

Illustration: Oliver Freudenreich

Design: Oliver Freudenreich/Ravensburger

Inhalt:

9 Holzsteine („Wipse“)

1 Spieltafel

1 Würfel

1 Spielanleitung

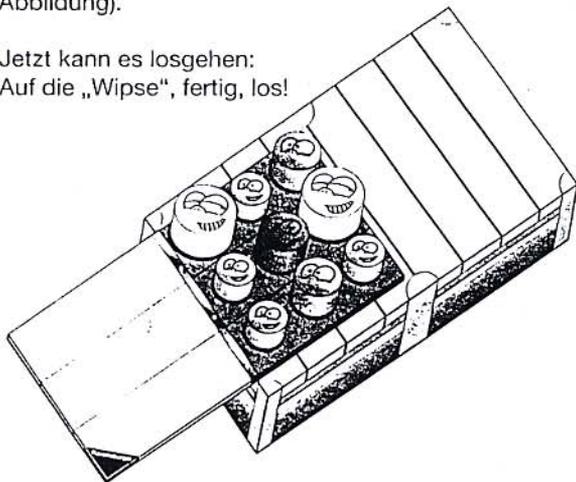


Spielvorbereitung

Zunächst wird das Unterteil der Schachtel geleert, umgedreht und in die Tischmitte gelegt. Danach wird die Spieltafel vorbereitet. Hierzu stellt jeder Mitspieler

reihum je einen beliebigen Holzstein - die kleinen Kerlchen heißen übrigens „Wipse“ - auf ein freies blaues Feld der Tafel. Anschließend wird die Spieltafel wie folgt auf die Schachtelunterseite gelegt: Die blaue Hälfte mit den „Wipsen“ liegt auf der Schachtel auf, die gelbe Hälfte ragt über den Rand hinaus (siehe Abbildung).

Jetzt kann es losgehen:
Auf die „Wipse“, fertig, los!



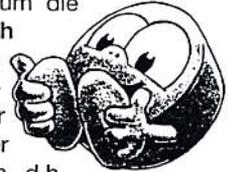
Ziel des Spiels

Ziel ist es, die „Wipse“ so nach vorne zu bewegen, dass die Spieltafel nicht kippt.



Spielregel

Der nervenstärkste Spieler beginnt. Er würfelt und setzt **einen** beliebigen „Wips“ um die entsprechende Augenzahl **nach vorne** - rückwärts laufen ist nicht erlaubt! Dabei muss er sich entscheiden, ob er geradeaus oder diagonal ziehen möchte. Felder dürfen mehrfach besetzt werden, d.h.



„Wipse“ können auch übereinander stehen. Das kann von Vorteil sein, denn es gilt, das Gleichgewicht zu halten!

So wird reihum gewürfelt und gezogen. Die Spannung steigt bei jedem Spielzug, denn je weiter sich die „Wipse“ nach vorne wagen, desto mehr neigt sich die Spieltafel!

Wer den **Joker** würfelt, hat Glück gehabt und gibt den Würfel einfach an den nächsten Spieler weiter!

Ende des Spiels

Wer die Spieltafel zum Kippen und die „Wipse“ zum Rutschen bringt, hat zwar verloren, darf aber eine neue Runde beginnen.

© 1998 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg

Ravensburger

220337