

DAS BRINGT DEN STEIN INS ROLLEN.

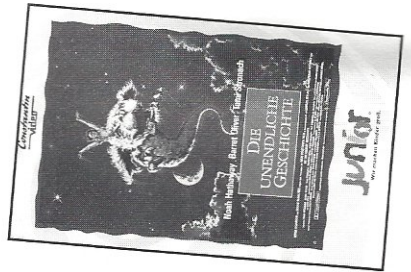
Die Spielanleitung* für Steinbeißer. Ein steinstarkes Würfelvergnügen für 2 bis 6 Spieler ab 7 Jahren. Von Hajo Bücken.

Pssst, seid doch mal ruhig ... hört ihr nicht auch dieses Knirschen? Und da, hat sich der Felsen da hinten nicht gerade bewegt? Nein, das ist doch gar nicht möglich. Oder doch? Da, jetzt schon wieder. Seht ihr es auch? Schaut doch mal genauer hin: Der Felsen hat zwei richtige Augen, und Arme hat er auch. Ja und was macht er denn jetzt? Steckt er sich doch tatsächlich einen Stein in sein Maul und kaut darauf herum. Hmmm, es scheint ihm richtig zu schmecken. Also, das muss wohl einer von diesen Steinbeißern sein. Wie, ihr kennt die Steinbeißer** nicht? Na, dann passt mal genau auf!

DIE STEINBEISER SIND LOS!

Die Spielidee und das Spielziel.

Die Steinbeißer leben alle zusammen in einer Felsenhöhle auf der großen Waldlichtung im Felsenwald. Am liebsten würden sie da ja gar nicht rauskommen – wäre da nicht dieser unablässige Hunger auf Steine. (Man muss nämlich wissen, dass Steinbeißer Steinen so wenig widerstehen können wie wir Menschen einem Stück Schokolade.) Kein Wunder also, dass den Steinbeißern das Wasser im Maul zusammenläuft, wenn die Waldzwerge jede Menge der leckersten Steine durch den Wald schleppen, um am Waldrand einen Steingarten anzulegen. Ganz plötzlich stürzen die Steinbeißer dann aus ihrer Höhle um sich deren Steine zu holen. Mal sehen, wer von den Waldzwergen da am Schluss die meisten Steine vor ihnen in Sicherheit bringen konnte und so das Spiel gewinnt.



** Besserwisser wissen natürlich, dass die Steinbeißer eigentlich europäische Süßwasserfische sind, auf Lateinisch „cobitis taenica“ heißen, sich im Schlamm verstecken, etwa 10 cm lang werden und zur Art der Schmerlen gehören. Wem das zu fischig ist, der hält es wie Michael Ende in seiner „Unendlichen Geschichte“, wo die Steinbeißer genauso sind wie in diesem Spiel. Oder wie in dem Video, das es von der „Unendlichen Geschichte“ gibt.

* Diese Anleitung wurde nach den neuen Rechtschreibregeln geschrieben.

12 STEINBEISER, 38 STEINE UND VIEL SPASS.

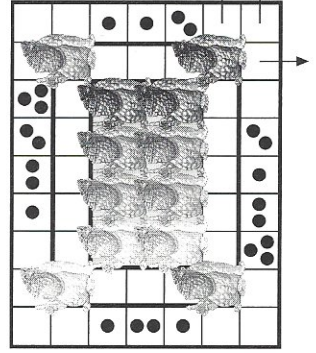
Das Spielmaterial.

- Das Spielbrett,
- 12 Steinbeißer, je drei in Gelb, Rot, Blau und Grün,
- 38 Steine, davon je 7 in Weiß, Schwarz und Natur, 6 in Grau und Dunkelrot und 5 in Braun,
- 1 Augenzwürfel,
- 1 Sonderwürfel und
- diese Spielanleitung.

STEIN FÜR STEIN.

Die Spielvorbereitung.

- Das Spielbrett ausbreiten.
- Die Steinbeißer aufstellen. Je einer von jeder Farbe kommt in eine Ecke des grauen Felsenpfades. Die anderen kommen in die Felsenhöhle in der Mitte.
- Die Steine verteilen; jeder bekommt eine Farbe:
Bei 2 oder 3 Spielern erhält jeder 7 Steine (weiß, schwarz und natur), bei 4 oder 5 Spielern bekommt jeder 6 Steine (weiß, schwarz, natur, grau und dunkelrot), bei 6 Spielern spielt jeder mit 5 Steinen.
- Reihum setzen die Spieler immer einen ihrer Steine auf den äußeren Weg, den Waldweg. Also erst der erste Spieler einen, dann der Nächste einen ... schließlich der Letzte. Der fängt dann gleich mit seinem zweiten Stein an; so geht's weiter bis wieder der erste Spieler seinen dritten Stein setzt – das macht man so lange, bis alle Steine eingesetzt sind. *Aufpassen:* Auf die drei Eckfelder, neben denen die Steinbeißer lauern, darf man keine Steine setzen. Außerdem dürfen auf einem Feld auch höchstens drei Steine liegen.
- Ausmachen, wer anfängt; am besten der, der den anderen das Spiel erklärt; und beim nächsten Mal der Gewinner des letzten Spiels.



So kann der Spielaufbau bei 4 Spielern aussehen, nachdem die Steine gesetzt wurden.

Aufpassen:
Auf die jeweiligen Eckfelder dürfen keine Steine gelegt werden.

AUF DIE STEINE, FERTIG, LOS!

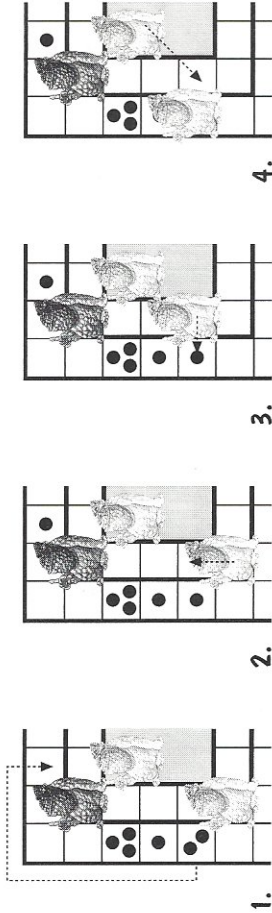
Der Spielverlauf.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, würfelst du mit beiden Würfeln gleichzeitig und ziehst erst einen deiner Steine und dann einen Steinbeißer vor. Grundsätzlich gilt: Gelaufen wird immer im Uhrzeigersinn und es muss immer gesetzt werden. Nach Ende dieses Doppelzuges würfelt der Nächste.

Der **Augenwürfel** ist für die Steine zuständig, der **Sonderwürfel** für die Steinbeißer. Je nachdem wie viele Punkte der Augenwürfel zeigt, ziehst du einen deiner Steine um entsprechend viele Felder vor; jeder Punkt ist ein Feld. Die gewürfelte Farbe des Sonderwürfels sagt dir, welcher der Steinbeißer auf dem Felsenpfad jetzt um ein Feld weitergerückt werden muss.

Die Steinbeißer: Kommt ein Steinbeißer auf ein Feld, neben dem ein oder zwei Steine liegen, schnappt er sich diese: Er springt dann von seinem Feld auf dem Felsenpfad auf das betreffende Nachbarfeld auf dem Waldweg und setzt sich auf die Steine, die dort liegen. Bewegungslos bleibt der Steinbeißer dann hier stehen und wartet auf weitere Steine ...

Kaum hat der Steinbeißer Steine verschwinden lassen, gesellt sich ein Steinbeißer der gleichen Farbe hinzu: Er wird aus der Felsenhöhle genommen und kommt auf den Felsenpfad, direkt auf das Feld neben dem gefräßigen Steinbeißer. Das hört sich kompliziert an? Dann *hilft das Beispiel weiter:*



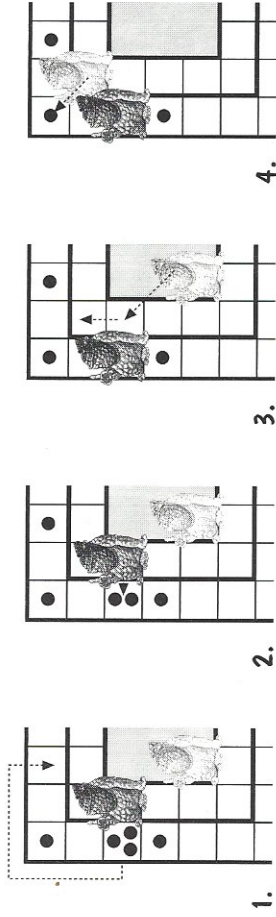
Der Spieler hat eine Sechs und Gelb gewürfelt. Er zieht seinen Stein vom gefährdeten Feld sechs Felder weiter vor (1.). Anschließend rückt er den gelben Steinbeißer ein Feld weiter (2.), der sich dann auf den einzelnen Stein auf diesem Feld setzt (3.). Ein weiterer gelber Steinbeißer wird ins Spiel gebracht (4.).

Würfelst du mit dem Sonderwürfel die Farbe eines Steinbeißers, der schon dreimal auf dem Waldweg steht, verfällt dieser Wurf – du ziehst dann nur einen deiner Steine vor.

Die Steine: Schon sehr schnell stehen ein paar Steinbeißer auf dem Waldweg. Mit viel Glück kannst du deinen Stein einfach an ihnen vorbeiziehen. Es kann aber auch sein, dass du nur noch Steine hast, mit denen du auf Felder ziehen musst, auf oder neben denen Steinbeißer warten. Wenn das passiert, musst du deinen Stein dem Steinbeißer ins gefräßige Maul stecken oder ihn anschließend fressen lassen – Pech gehabt. Du darfst dir aber aussuchen, welchen deiner Steine du nimmst und ob du a) neben einen Steinbeißer ziehst, der zur Zeit noch auf dem Felsenpfad lauert und dann auf den Waldweg springt, oder ob du lieber b) einen deiner Steine auf ein Feld ziehst, auf dem ein Steinbeißer wartet.

Liegen drei Steine auf einem Feld, sind sie dort vor Steinbeißern geschützt. Solange sie dort zu dritt bleiben, kann kein Steinbeißer auf dieses Feld. **Aufgepasst:** Auf ein solches Feld darf auch kein weiterer Stein gezogen werden – es ist gesperrt. (Das gilt auch, wenn du nur noch einen Stein hast, mit dem du ausgerechnet auf ein gesperrtes Feld ziehen müsstest – in diesem Fall verfällt dein Wurf und du ziehst nur mit dem Steinbeißer.)

Natürlich kannst du deinen Stein jederzeit von einem gesperrten Feld wegziehen. Steht in diesem Moment ein Steinbeißer nebenan auf dem Felsenpfad, fuffert dieser sofort die beiden verlassenen Steine auf und ein weiterer Steinbeißer der gleichen Farbe kommt ins Spiel. Erst dann wird der Steinbeißer der gewürfelten Farbe um ein Feld nach vorne gezogen (und frisst, wenn er kann). **Praktisch sieht das so aus:**



Ein Stein verlässt das mit drei Steinen besetzte Feld (1.): Der Steinbeißer daneben frisst sofort zwei Steine (2.). Ein neuer Steinbeißer wird ins Spiel gebracht und nach vorne gezogen (3.). Er frisst sofort wieder, und zwar den auf dem Eckfeld stehenden Stein (4.).

Wie du siehst, musst du dich vor den Steinbeißern hüten. Besonders, wenn mit dem Sonderwürfel Weiß gewürfelt wird oder der Pfeil zu sehen ist:

Bei Weiß setzt du einen beliebigen Steinbeißer auf dem Felsenpfad auf das nächste freie Feld. Und bei dem Pfeil, ziehst du einen beliebigen Steinbeißer auf dem Waldweg auf das nächste freie Feld, das nicht von einem anderen Steinbeißer

besetzt ist – und zwar vor oder zurück, wie gewünscht. (Dran denken: Felder mit drei Steinen sind gesperrt.) Die gefangenen Steine sind dann wieder frei, neue leicht gefangen. Hatte der Steinbeißer mehr als drei Steine verschluckt, müssen die Spieler, denen diese befreiten Steine gehören, diese in ihren nächsten Spielzügen von diesem Feld wegziehen – auch wenn sie damit andere Steine in Gefahr bringen oder auf ein Feld ziehen müssen, auf dem sie ein Steinbeißer erwartet.

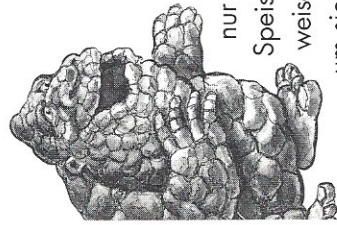
Steht auf dem Felsenpfad kein Steinbeißer der erwürfelten Farbe, kann auch keiner mehr bewegt werden. Und ist ein Feld, auf das der Steinbeißer ziehen soll, besetzt, überspringt er den darauf stehenden Steinbeißer.

Hast du keine Steine mehr, darfst du nur noch mit dem Sonderwürfel würfeln und die entsprechenden Steinbeißer ziehen. Kein Grund traurig zu sein. Es kann ja jederzeit passieren, dass Steinbeißer gefangene Steine wieder freigeben müssen. Wird einer deiner Steine freigegeben, spielst du auch sofort wieder richtig mit.

NA, ALLE STEINE AUS DEM WEG GERÄUMT?

Das Spiel-Ende.

Das Spiel ist aus, sobald auf dem Felsenpfad kein Steinbeißer mehr steht oder nur noch ein Spieler Steine hat. Wie auch immer: Gewonnen hat der, der die meisten Steine auf dem Waldweg stehen hat.



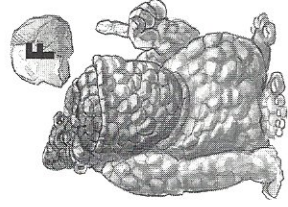
KNIRSCH, KRUSCHPER, KRRXXX.

Was die Steinbeißer so alles verdrücken.

Zugegeben, im Zoo sucht man vergeblich nach einem Steinbeißer, auch im Stadtwald oder in der näheren Umgebung findet man sie nur sehr, sehr selten. Trotzdem lohnt es sich, einmal einen Blick auf deren Speisezetteln zu werfen: Montags gibts die Reste vom Wochenende (vorzugsweise Steinsalat oder Steinauflauf); dienstags muss der Steinbeißer tief graben, um sich Steine aus der Erde zu holen. Mal geht das leichter, mal schwerer je nachdem, wie hart die Gesteinsschicht ist. Granit oder Gneis sind sehr hart, quasi ein Festmahl für den Steinbeißer. Den weniger harten Sandstein gibts am Mittwoch.

Donnerstags holt sich der Steinbeißer sein Essen im Gebirge, wo sich das Gestein zu Gipfeln aufbaut, und freitags sucht er sich Kieselsteine im Bach, die das Wasser abgeschliffen hat – ein Leckerbissen! Am Samstag holt sich der Steinbeißer Kalkstein aus dem Steinbruch, aus dem er sich am Sonntag Schotter macht. Naja, wem es schmeckt.

Für die Unterstützung und hilfreichen Tipps bedankt sich der Verlag bei den Kindern und Erziehern der Kindertagesstätte St. Richard in Berlin.



COMMENT METTRE CETTE AFFAIRE EN BRANLE.

La règle du jeu de mangeur de pierre. Un jeu de dé amusant pour 2 à 6 joueurs à partir de 7 ans. Créateur: Hajo Bücken.

Chut, taisez-vous ... vous n'entendez pas ce grincement? Et là, le rocher là derrière ne vient-il pas de bouger?

Non, cela n'est pas possible. Ou si? Tiens, il a encore bougé. Vous le voyez aussi? Regardez de plus près: le rocher a deux vrais yeux et il a aussi des bras. Et maintenant, que fait-il? Voilà qu'il met une pierre dans sa bouche et qu'il la machouille. Hummm, il a l'air de se régaler. Il doit s'agir de l'un de ces mangeurs de pierres. Comment? Vous ne connaissez pas les mangeurs de pierres? Alors soyez bien attentifs!

LES MANGEURS DE PIERRES SONT LÂCHÉS!

Idee du jeu et objectif du jeu.

Les mangeurs de pierres vivent tous ensemble dans une caverne rocheuse dans la grande clairière de la forêt de pierres. Ils préféreraient ne jamais en sortir – s'il n'y avait pas cette faim incessante de pierres. (Il faut savoir que les mangeurs de pierre peuvent aussi peu résister aux pierres que nous les hommes pouvons résister à un morceau de chocolat.) Il n'est donc pas étonnant que les mangeurs de pierre se mettent à saliver lorsque les nains de la forêt transportent tout un tas de pierres délicieuses à travers la forêt, afin d'aménager un jardin de pierres au bord de la forêt. Les mangeurs de pierre se ruent alors hors de leur caverne pour aller chercher ces pierres. Voyons qui parmi les nains de forêt pourra finalement mettre en sécurité le plus de pierres et gagner ainsi cette partie.