



Zweimal im Spiel kann jeder Spieler das Gewicht auf einer beliebigen Scheibe platzieren

Wer will, kann tippen:

- falscher Tip: Karte weg
- richtiger Tip: Karte zurück
- + 1 kleinen Chip

Für 3 kleine Chips erhält man 1 großen

Gewicht-Karten

Zweimal im Spiel kann jeder Spieler das Gewicht platzieren. Dazu legt er - wenn er Maxe ist - vor dem Schieben eine seiner beiden Gewicht-Karten offen ab (sie ist damit aus dem Spiel) und platziert anschließend das Gewicht auf einer beliebigen Scheibe auf der Spielfläche. Das Gewicht darf nicht mehrere Scheiben berühren.

Hat der Spieler seinen Schiebevorgang beendet, nimmt er das Gewicht wieder von der Scheibe herunter und stellt es neben das Spielbrett zurück. Fällt die betroffene Scheibe anschließend herunter, muß Maxe diese bezahlen.

Fällt während des Schiebens die Scheibe mitsamt dem Gewicht herunter, muß Maxe hierfür den doppelten Betrag zahlen.

Tippen

Jeder Spieler kann, wenn er möchte, bevor Maxe die Scheibe platziert, einen Tip abgeben, ob mindestens eine Scheibe herunterfallen wird oder nicht. Dazu legt er die entsprechende Tip-Karte - mit der Rückseite nach oben - deutlich sichtbar vor sich ab.

Nach dem Schieben werden alle ausgespielten Tip-Karten aufgedeckt. Wer falsch getippt hat, muß seine Karte abgeben (sie ist damit aus dem Spiel).

Wer richtig getippt hat, erhält seine Karte zurück und zudem einen kleinen schwarzen Chip aus dem Vorrat. Wer drei solcher Chips hat, gibt sie zurück in den Vorrat und erhält dafür einen großen blauen Chip, den er im weiteren Verlauf wieder einsetzen kann.

 **Wer ausscheidet**, gibt alle eventuell noch übrigen Tip-, Gewicht-Karten und kleinen Chips ab. Anschließend setzt, wie beschrieben, der linke Nachbar das Spiel fort.

 **Gewinner** ist auch hier derjenige, der als letzter übrigbleibt.

Haben Sie Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel? Wir stehen Ihnen jederzeit zur Verfügung. Schreiben Sie uns oder rufen Sie an.
F.X.Schmid, Bachstr. 17, 83209 Prien.
Tel. 08051/ 6908 - 31

© 1995 Grunau,
Kramer, Raggan
© 1996 F.X. Schmid
D - 83209 Prien

No. 71253.5



Eine geht noch...

... oder doch nicht mehr? Immer mehr der verschieden großen Scheiben müssen auf das Spielbrett geschoben werden. Und immer näher rutschen sie an die bedrohliche Kante heran ... und - werden sie fallen?



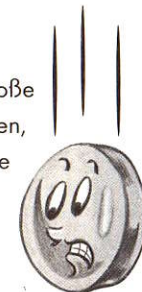
Kein Spieler will schieben. Denn nur wer schiebt, kann auch Scheiben herunterwerfen. Und das kostet! Chips. Die sowieso schon knapp sind. Sich vorm Schieben drücken kostet aber auch Chips. Vielleicht sollte man also doch einmal...



Eine ständige Zwickmühle, in der sich die Spieler befinden - und die wertvollen Chips werden - so oder so - immer weniger! Wer schließlich nicht mehr genügend Chips hat, scheidet aus. Sieger ist, wer als letzter Spieler übrigbleibt.

Spielmaterial:

1 Spielbrett, 1 Schieber,
1 Podest, 1 Gummiring, 7 große
Scheiben, 10 mittlere Scheiben,
15 kleine Scheiben, 60 große
Chips, 15 kleine Chips,
24 Tip-Karten, 12 Gewicht-
Karten, 1 Gewicht



Spielvorbereitung

☞ **Das Spielbrett** wird in das Loch des Podestes eingesteckt und mit ihm verbunden, indem der Gummiring von der Unterseite des Podestes her über den Hals des Spielbrettes geschoben wird. *Diese beiden Teile können von nun an zusammenbleiben.*

☞ **Der Schieber** wird entsprechend der Abb. auf der etwas größeren Hälfte des Spielbrettes („Schiebefläche“) plaziert. Er kann nun vor (bis zur Anschlagkante) und zurück (bis zu den beiden kleinen Haltedornen) geschoben werden.



2 mittlere und 2 große Scheiben als Vorrat; alle anderen auf die Spielfläche

Pro Spieler:
10 blaue Chips

☞ **Alle Scheiben** werden mit der offenen Seite nach unten in beliebiger Anordnung auf der etwas kleineren Hälfte des Spielbrettes („Spielfläche“) plaziert - bis auf zwei große und zwei mittlere, die neben dem Spielbrett bereitgelegt werden.

Durch Verschieben des Schiebers bis zum Anschlag wird sichergestellt, daß keine der Scheiben mehr in die Schiebefläche hineinragt. Anschließend wird der Schieber wieder zurückgezogen.

☞ **10 große Chips** werden an jeden Spieler verteilt.

☞ **Die kleinen Chips, die verschiedenen Karten und das Gewicht** bleiben in der Schachtel; sie werden erst für die Variante benötigt.

Spielverlauf

☞ **Wer beginnt?**

Der jüngste Spieler. Er ist „Chef der Scheiben“ für die erste Runde. Er wählt eine der vier Scheiben aus, die zu Beginn nicht auf der Spielfläche plaziert wurden, und legt sie für alle erkennbar vor sich auf den Tisch. Diese Scheibe muß nun mit dem Schieber auf die Spielfläche, in die Menge der anderen Scheiben, geschoben werden.

„Chef der Scheiben“ wählt aus Vorrat eine beliebige Scheibe aus

☞ Noch einige Hinweise

Eigenen Chipsvorrat unbedingt geheimhalten

Spielsituationen kommentieren – auch bluffen ist möglich

❶ Es empfiehlt sich, seine Mitspieler während des gesamten Spielverlaufs über die tatsächliche Anzahl der eigenen Chips im unklaren zu lassen. Besonders, wenn man „auf Null“ ist, sollte man sich dies keinesfalls anmerken lassen.

❷ Reizvoll ist es auch, die jeweilige Spielsituation zu kommentieren, durchaus auch, um seine Mitspieler zu verwirren: „Na, da ist ja noch viel Platz auf der Spielfläche - die große Scheibe paßt doch locker hinein...“ Und in Wirklichkeit ist es verteuftelt voll und der Spieler hat beim Knobeln mindestens 3 Chips in der Hand.

❸ Wer schieben muß, kann sich das gesamte Spielbrett in die ihm genehme Lage drehen. Sollten hierbei allerdings Scheiben herunterfallen, muß er diese zahlen – also gaaanz vorsichtig drehen!

VARIANTE

☞ **Zusätzliches Spielmaterial**

- 12 Tip-Karten: „Keine Scheibe fällt“
- 12 Tip-Karten: „Mindestens 1 Scheibe fällt“
- 12 Gewicht-Karten
- 15 kleine Chips
- 1 Gewicht



Pro Spieler:
– 10 große Chips
– je 2 Tip-Karten
– 2 Gewicht-Karten



Spielvorbereitung

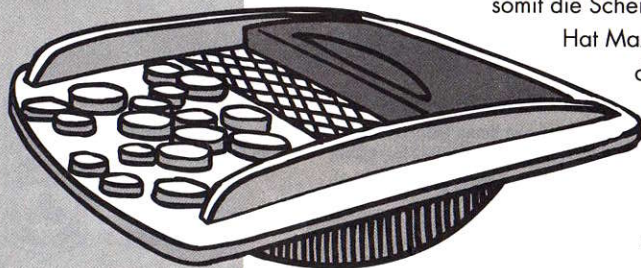
Neben den 10 großen Chips erhält jeder Spieler zusätzlich noch 6 Karten: je 2 Tip-Karten und 2 Gewicht-Karten. Das Gewicht und die kleinen Chips werden neben dem Spielbrett bereitgelegt. Alle anderen Vorbereitungen bleiben gleich.

Spielverlauf

Der Spielverlauf bleibt derselbe, bis auf folgende Ergänzungen:

Maxe erklärt zunächst (verbindlich!), ob er eine Gewicht-Karte einsetzen möchte oder nicht. Dann kann jeder (auch Maxe) eine Tip-Karte spielen. Und erst nach dem Tippen plaziert Maxe die Scheibe und eventuell zusätzlich – je nach Ankündigung – das Gewicht.

Schieber immer bis zum Anschlag vorschieben



Es wird so lange gespielt, bis nur noch ein Spieler übrigbleibt.
Dieser Spieler ist Sieger.
*(Es ist durchaus möglich, daß ein Spieler, der über keinen
einzigen Chip mehr verfügt, gewinnt!)*