

STAPELMÄNNCHEN

Ravensburger Spiele® Nr. 00 052 4

Autor: Theora Design

Geschicklichkeitsspiel für 1 bis 4 Kinder ab 5 Jahren

Inhalt:

33 Männchen aus Kunststoff

1 Ständer aus Kunststoff

1 Spielanleitung

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, einen Turm aus den bunten Männchen so zu bauen, daß möglichst keines herunterfällt. Wer zuerst keine Männchen mehr hat, ist Gewinner.

Vorbereitung

Das schwarze Männchen wird in den Schlitz des Ständers gesteckt und auf glatter Tischfläche so hingestellt, daß jeder Spieler den Turm, der darauf gebaut werden soll, gut erreichen kann.

Die anderen Männchen werden verteilt. Bei 4 Spielern erhält jeder Spieler alle 8 Männchen einer Farbe. Bei 3 Spielern bekommt jeder Spieler einen Satz von 8 Männchen einer Farbe und zusätzlich 2 Männchen der übriggebliebenen Serie. Bei 2 Spielern bekommt jeder 16 Männchen (2 Serien von je 8 Männchen). Ein einzelner Spieler kann so viele Männchen nehmen, wie er will.

Spielregel

Der jüngste Spieler beginnt. Er steckt eines seiner Männchen in beliebigerweise an das erste Männchen im Ständer. Der zweite Spieler baut weiter, indem er ebenfalls ein Männchen an den begonnenen Turm anhängt oder daraufsteckt.

Wichtige Regeln beim Aufstecken der Männchen

Die Männchen können an jeder beliebigen Stelle aufgesteckt oder angehängt werden, wenn ein Arm, Fuß oder die Zipfmütze in eine Öffnung paßt.

Es dürfen zwei Männchen nicht in genau der gleichen Weise an der gleichen Stelle des Turms angebracht werden.

Ein eben aufgestecktes oder angehängtes Männchen darf den Tisch nicht berühren. Ausnahme: Sinkt der Turm zusammen und berühren deshalb einige Männchen den Tisch, wird einfach weitergespielt.

Beim Aufstecken eines neuen Männchens darf man nur eine Hand benutzen. Kein anderes Männchen des Turms darf berührt werden.

Fällt beim Anhängen oder Aufstecken eines neuen Männchens eines herunter oder fallen sogar mehrere herunter, so muß der Spieler, dem dies passierte, dieses Männchen zu seinen eigenen dazunehmen. Die Farbe spielt keine Rolle. Jedes Männchen, das vom Turm fiel, gilt als heruntergefallen, auch wenn es noch am Turm angelehnt stehen bleibt.

Ende des Spiels

Gewinner ist, wer als erster keine Männchen mehr hat.

Ist der Turm zu wackelig geworden, um noch weiterzuspielen, darf man ein Ende des Spiels bestimmen, zum Beispiel für jeden Spieler noch 3 Versuche. Gewinner ist dann der Spieler, der die wenigsten Männchen hat.

© 1984/1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg

