

SPIEL *der* **SPIELE**

ANLEITUNG



2-4 Spieler

ZIEL DES SPIELS

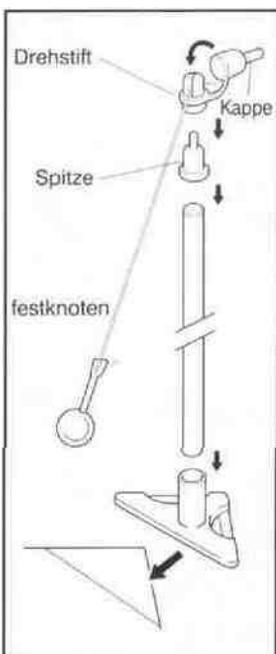
Als erster Spieler nach Absolvierung einer ganzen Reihe verschiedener Spiele gegen die Mitspieler das Ziel zu erreichen.

INHALT

- 1 Spielbrett
- 1 Drehscheibe (2teilig)
- 1 Golf-Grün, 1 Abschlag, 1 Schläger
- 1 Mast-Endstück, 7 Kegel, 4 Zähler
- 1 Rahmen für den Billardtisch, 1 selbstklebendes Tischtuch
- 1 Queue
- 4 farbige Kugeln
- 4 Spielfiguren
- 1 Kegelpendel aus Sockel, Mast, Faden, Gewicht, **Spitze** und Drehstift
- 1 Ringwerfen-Stand (2teilig) und 4 Ringe
- 1 Sanduhr
- 32 Buchstaben-/Zahlen-Karten
- 2 Würfel

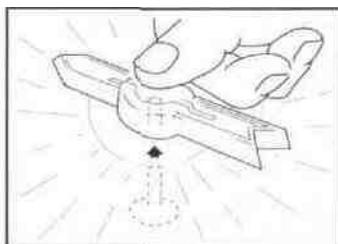
VOR DEM SPIEL

1. Drückt alle vorgestanzten Löcher im Spielbrett frei.
2. Dreht alle Kunststoffteile von ihren Halterungen. Trennt NICHT die beiden Teile des Drehstifts (s. Abb. unten).

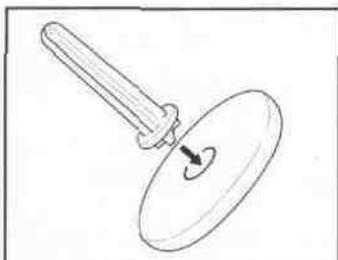


Kegelpendel

Richtet die Fadenlänge so aus, daß das Gewicht gerade über dem Spielbrett hängt, ehe die Kappe auf den Drehstift gesteckt wird.



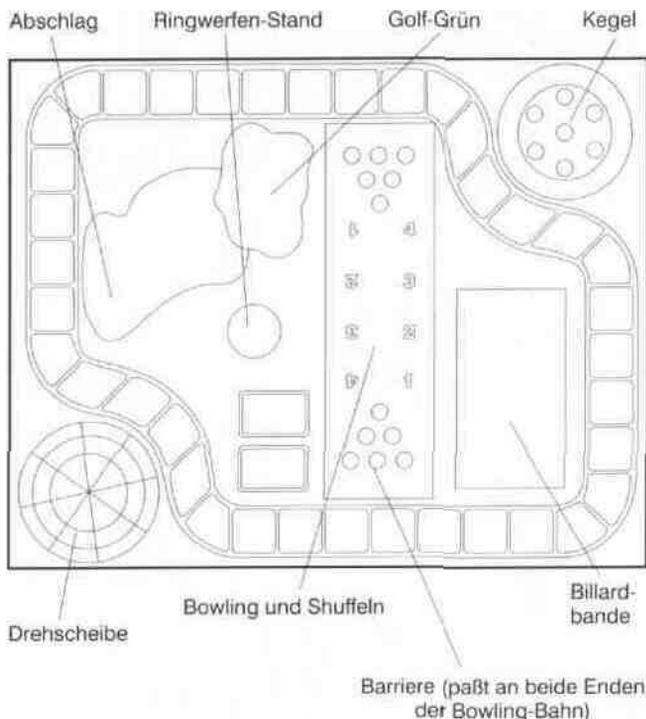
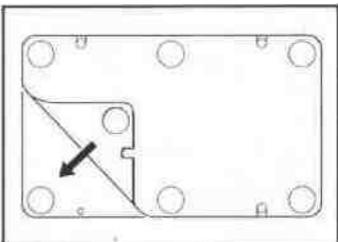
Drehscheibe



Ringwerfen-Stand

Billardtisch

Zieht die Folie vorsichtig von der Mattenrückseite und richtet die Matte so aus, daß die Löcher im Spielbrett alle freibleiben.



3. Baut die Teile, wie gezeigt, zusammen.

Vorbereitung des Spielbretts

Steckt Golf-Grün, Abschlag, Billard-bande und Ringwerfen-Stand mit ihren Verankerungsstiften auf die vorgesehenen Plätze auf dem Spielbrett und die Barriere an eines der Enden der Bowling-/Shuffeln-Bahn.

4. Legt alle anderen Spielutensilien griffbereit neben das Spielbrett.

UND JETZT GEHT'S LOS

1. Standes Spiels

Jeder Spieler wählt seine farbige Spielfigur und setzt sie auf das Startfeld (mit Pfeil markiert). Der Jüngste in der Runde fängt an. Er würfelt und zieht seine Figur um so viele Felder vor, wie er Augen geworfen hat.

Alle Mitspieler absolvieren die einzelnen Spiele. Für jedes Spiel gibt es Punkte (s. unten). Die Spieler ziehen entsprechend der gewonnenen Punktzahl ihre Figuren auf dem Spielbrett vor.

2. Und so geht es weiter

Das Spiel geht dann an den Mitspieler zur Linken weiter. Reihum spielen alle jeweils das auf dem Feld, auf dem er oder sie gerade steht, angezeigte Spiel.

Jedes einzelne Spiel wird reihum von allen Mitspielern gespielt, und die Spielfiguren werden entsprechend der gewonnenen Punktzahl weitergerückt.

3. So wird gewertet

Die Wertung für die einzelnen Spiele wird jeweils in den Spielregeln angegeben.

Erreichen zwei oder mehr Spieler den 1., 2. oder 3. Platz, bekommen sie alle auch die gleiche Punktzahl.

DIE REGELN FÜR DIE EINZELNEN SPIELE



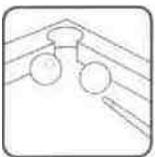
1. Wurfkegeln

Wer an der Reihe ist, stellt die sieben Kegel auf und schwingt das Pendel ein Mal. Der Spieler, der die meisten Kegel umwirft, bekommt 3 Punkte, der mit dem zweitbesten Ergebnis 2 Punkte und der mit dem drittbesten Wurf 1 Punkt.



2. Bowling

Wer auf dem Spielfeld gelandet ist, stellt sechs Kegel auf die Punkte am entfernten Ende der Bowling-Bahn auf und befestigt die Barriere dahinter. Er legt eine Kugel auf die Linie mit den 3 Punkten vor sich und schnipst sie mit dem Finger in die Kegel. Die umgefallenen Kegel legt er beiseite und schnipst ein zweites Mal. Dann haben die Mitspieler zwei Durchgänge. Wer die meisten Kegel umwirft, bekommt 3 Punkte, der zweitbeste 2 Punkte und der drittbeste "1" Punkt.



3. Pool-Billard

Wer auf diesem Feld landet, legt die drei farbigen Kugeln auf die drei Punkte am entfernten Ende des Billardtischs und die weiße Kugel auf den mittleren Punkt vor sich. Mit dem Queue hat er drei Stöße, um die drei farbigen Kugeln mit der weißen Kugel irgendwo einzulochen. Eine eingelochte Kugel wird aus dem Loch genommen und neben das Spielbrett gelegt. Beim zweiten und dritten Versuch muß der Spieler die weiße Kugel von der Stelle aus spielen, wo sie liegengeblieben ist. Locht der Spieler die weiße Kugel ein, bekommt er für dieses Spiel überhaupt keinen Punkt und scheidet aus dieser Runde aus. Die Spielfiguren werden jeweils um so viele Felder vorgerückt, wie die Spieler Kugeln eingelocht haben.

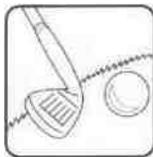
4. Shuffeln

Wer an der Reihe ist, legt einen Chip auf den mittleren Punkt am nächstgelegenen Ende der Bowlingbahn und steckt die Barriere am anderen Ende in die Bahn. Dann schnipst er den Chip mit dem Finger in Richtung Barriere. Dasselbe wiederholt er nacheinander mit den anderen drei Chips. Danach wird gezählt: Die Zahlen, die der Spieler von seiner Seite aus lesen kann, werden entsprechend der Zahl der in den Feldern liegenden Chips addiert. Liegt ein Chip auf der Linie zwischen zwei Feldern, zählt der niedrigere Wert. Wird ein Chip neben oder über die Bahn hinaus geschnipst, wird er nicht gewertet. Wer die höchste Wertung erzielt, bekommt 3 Punkte, der nächste 2 Punkte und der dritte 1 Punkt.



5. Ringwerfen

Wer auf diesem Spiel gelandet ist, wirft von außerhalb des Spielbrettes die vier Ringe nacheinander. Dann zieht er seine Spielfigur um so viele Felder weiter, wie er Ringe über die Stange geworfen hat.



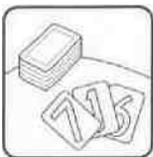
6. Golf

Wer dieses Spiel wählt, legt die weiße Kugel auf den Abschlag und versucht mit dem Schläger, die Kugel in das Loch im Grün zu treffen. Punkte gibt es nur für direktes Einlochen. Jeder hat drei Versuche und zieht danach seine Figur um so viele Felder vor, wie er Kugeln eingelocht hat.



7. Strikte Folge

Jeder Mitspieler bekommt 5 Karten, mit der Zahlenseite verdeckt zugeteilt, der Rest wird ebenfalls mit der Zahlenseite nach unten, neben dem Spielbrett gestapelt. Dann sieht sich jeder seine Karten an, ohne daß die Mitspieler sie einsehen können. Es geht darum, als erster seine Karten ausgespielt zu haben. Der Spieler links vom Verteiler beginnt. Die erste Karte, die er spielen muß, ist eine 1. Dann geht es nach links reihum weiter, der nächste Spieler muß die nächstfolgende Zahl derselben Farbe legen. Pro Durchgang darf nur eine Karte gespielt werden. Wer keine Folgekarte auf einen Stapel legen kann, muß eine Karte vom verdeckten Stapel ziehen. Damit endet sein Durchgang. Wer als erster Spieler alle seine Karten abgelegt hat, gewinnt und bekommt 3 Punkte. Die anderen Spieler zählen die Karten, die sie noch auf der Hand halten. Der mit den wenigsten Karten bekommt 2 Punkte, der mit den zweitwenigsten 1 Punkt.



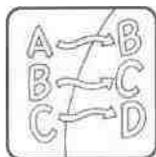
8. Höher oder Niedriger?

Mischt die Karten gut durch und legt den Stapel -Zahl nach unten- auf den Tisch. Wer an der Reihe ist, dreht die oberste Karte um und sagt dann, ob die nächste Karte "Höher" oder "Niedriger" sein wird. Er dreht die nächste Karte um. Hat er richtig vermutet, fährt er fort, "Höher" oder "Niedriger" anzusagen, bis er falsch rät oder keine Karte mehr umzudrehen ist. Ist die nächste Zahl gleich hoch, darf er weiterspielen. Dann mischt er den Stapel neu durch und gibt die Karten an den Spieler zu seiner Linken weiter. Der Spieler, der die meisten Karten umgedreht hat, bekommt 3 Punkte, der mit den zweitmeisten bekommt 2 Punkte und der mit der dritthöchsten Zahl 1 Punkt.



9. Wer wagt, gewinnt

Wer dieses Spiel wählt, mischt die Karten gut durch und nimmt sich 1, 2 oder 3 Karten (das hängt davon ab, auf wieviele Punkte er spielen will, Erklärung folgt unten). Dann dreht er den Pfeil auf der Drehscheibe und sagt die Zahl, auf der der Pfeil stehengeblieben ist. Stimmt eine der Zahlen auf seinen Karten mit der gedrehten überein, wird so gewertet: Wer 3 Karten gewählt hat, bekommt nur 1 Punkt, wer sich für 2 Karten entschieden hat, bekommt 2 Punkte, und wer es mit 1 Karte gewagt hat, wird mit 3 Punkten belohnt. Dann mischt er die Karten neu und reicht sie an den Spieler zu seiner Linken weiter. Jeder Spieler zieht seine Spielfigur entsprechend der gewonnenen Punktzahl auf dem Spielweg vor.



10. Wortkette

Wer dieses Spiel ausruft, dreht den Pfeil auf der Drehscheibe, um eine Wortkategorie zu bestimmen. Dann zieht er eine beliebige Buchstabenkarte vom Stapel und nennt ein Wort zu dieser Kategorie, das mit dem gezogenen Buchstaben beginnt. Er sagt auch den Buchstaben, mit dem dieses Wort endet. Im Uhrzeigersinn reihum sagt nun jeder Mitspieler ein Wort zu dieser Kategorie, das mit dem letzten Buchstaben des Vorspielers beginnt, und er sagt den letzten Buchstaben seines Worts für den nächsten Spieler, z.B. für die Kategorie Tiere: "Katze - E, Esel - L, Lama - A usw. Wer kein weiteres Wort findet, oder wer nach übereinstimmender Meinung der Mitspieler zu lange nach einem Wort sucht, scheidet aus der Runde aus. Die verbliebenen Spieler nehmen das Spiel mit dem unterbrochenen Wort wieder auf. Wer als letzter Spieler übriggeblieben ist, bekommt 3 Punkte, der vorletzte 2 Punkte und der drittletzte 1 Punkt. Sind noch alle Spieler im Spiel, und einer gibt ein Wort vor, das keiner der anderen mehr fortsetzen kann, bekommt er 3 Punkte, alle anderen gehen leer aus.



11. Wortspiel

Wer auf diesem Spiel landet, mischt die Karten und legt sie, mit der Buchstabenseite nach unten, auf den Tisch. Er dreht die Sanduhr um und deckt die beiden obersten Karten auf. Alle Mitspieler denken sich ein Wort aus, in dem die beiden Buchstaben der umgedrehten Karten (in beliebiger Anordnung) vorkommen. Wer als erster ein gültiges Wort ausruft, darf sich die beiden Karten nehmen. Er dreht die beiden nächsten Karten um, und das Spiel geht so lange weiter, bis die Sanduhr abgelaufen ist. Wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Karten hat, bekommt 3 Punkte, der mit den zweitmeisten 2 Punkte und der dritte 1 Punkt. Gibt es keine Einigung darüber, wer sein Wort zuerst ausgerufen hat, werden diese beiden Karten wieder unter den Stapel gelegt und zwei andere Karten gezogen.



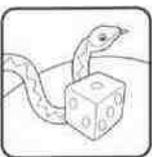
12. Augen Auf

Wer dieses Spiel vorgibt, mischt die Karten und legt den Stapel mit der Buchstabenseite nach oben auf den Tisch. Die Spieler rufen abwechselnd einen Gegenstand, den sie in ihrer Umgebung sehen können, und der mit diesem Buchstaben beginnt. Wer keinen Gegenstand mit diesem Buchstaben mehr finden kann, scheidet aus der Runde aus. Ein Gegenstand darf nicht zwei Mal genannt werden. Wer als letzter Mitspieler im Spiel ist, bekommt 3 Punkte, der vorletzte 2 Punkte und der drittletzte 1 Punkt.



13. Gewinnt

Die Spieler werfen nacheinander einen Würfel, so oft sie wollen mit dem Ziel, möglichst eine 13 zu werfen oder wenigstens so nahe wie möglich an die 13 heranzukommen. Jeder darf aufhören, so lange er unter 13 liegt. Wer mehr als 13 wirft, fliegt raus und bekommt in dieser Runde keinen Punkt. Wer die 13 geschafft hat oder am nächsten dran ist, bekommt 3 Punkte, der zweitbeste 2 Punkte, der drittbeste 1 Punkt.



14. Böse 1

Die Spieler werfen reihum nacheinander beide Würfel gleichzeitig und zählen die Augen zusammen. Sie werfen weiter beide Würfel und addieren erneut. Jeder kann aufhören, wann er will. Denn, wer irgendwann eine 1 wirft, verliert alle Punkte aus den vorherigen Würfeln und bekommt für dieses Spiel keinen Punkt. Haben alle ihre Runde gespielt, wird gewertet: Der mit der höchsten Augenzahl bekommt 3 Punkte, der zweitbeste 2 Punkte und der dritte 1 Punkt.



15. Chance

Wer auf diesem Feld landet, kann für die nächste Runde das Spiel seiner Wahl ausrufen.

WER GEWINNT?

Wer zuerst das karierte Zielfeld erreicht, ist der Gewinner des Spiels. Sind zwei oder mehr Spieler so dicht vor dem Ziel, daß sie mit den Punkten aus der letzten Runde die Ziellinie überschreiten, wird der zum Gesamtsieger erklärt, der das letzte Spiel gewonnen hat.