

KUGELRLITZ

Rauensburger⁸ Spiele Nr. 611 5 311X
für 2-4 Spieler von 8-99 Jahren

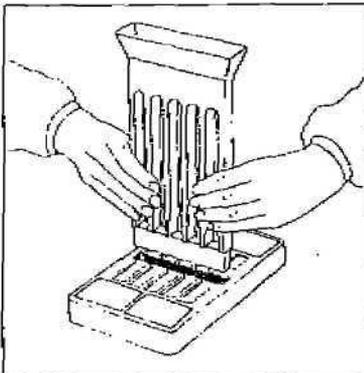
Inhalt:

- 1 Kugelturm
- 1 Bodenplatte
- 5 Schieber
- 65 Kugeln in 5 Farben

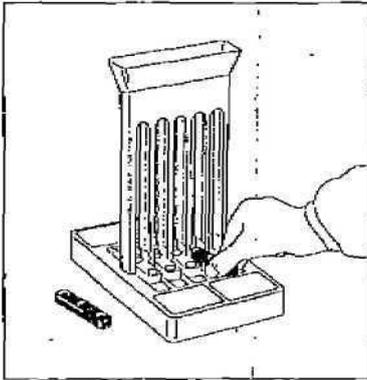
Spielgedanke

Bei diesem Spiel werden reihum Kugeln aus dem Kugelturm genommen. Ziel ist es, sich für die Farbe und die Anzahl der Kugeln bei jedem Zug so zu entscheiden, daß man die Chancen der Gegenspieler blockiert.

Spielvorbereitung



Der Kugelturm wird senkrecht auf die Bodenplatte gesteckt.



Die fünf Schieber werden auf die Bodenplatte in die dafür vorgesehenen Vertiefungen gelegt. Sie lassen sich leicht hin- und herschieben. Zu Beginn bleiben sie in Mittelsteilung.

Nun füllt man den Kugelturm bunt gemischt mit Kugeln, so wie diese zufällig fallen. Man achte nur darauf, daß alle fünf Fächer etwa gleich gut gefüllt sind.

Spielregeln

1. Die untersten Kugeln in den fünf Fächern des Turmes dürfen milden Schiebern entnommen werden. Allerdings darf ein Spieler während eines Zuges nur Kugeln, gleicher Farbe nehmen. Dazu gehören auch die nach unten nachrutschenden Kugeln.

Es muß mindestens eine Kugel genommen werden.

2. Der jüngste Spieler beginnt. Er wählt die Farbe aus, von der er am meisten Kugeln erhält. Er kann beliebig viele Kugeln entnehmen. Er kann es, muß es aber nicht.

3. Hai der erste Spieler seinen Zug beendet, ist der nächste Spieler an der Reihe. Auch erwählt sich die Farbe aus, mit der ermöglichst viele Kugeln erhält.

4. Nach jeder Spielrunde kann jeder Spiellersich wiederfür eine neue Farbe der Kugeln entscheiden. Erkann aber auch bei seiner Farbe bleiben.

Achtung; Nur durch kluges Vorausplanen kommt man dem Ziel näher. Es kann vorteilhafter sein, Kugeln seiner Farbe liegen zu lassen, um die Chancen der Gegenspieler zu blockieren.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle 65 Kugeln aus dem Kugelturm entnommen wurden. Gewinner ist derjenige mit den meisten Kugeln gleich welcher Farbe.

Spielvarianten

1. Ziel dieses Spiels: So wenig Kugeln wie möglich zu erhalten. Bei dieser Spielform herrscht Zugzwang. Das heißt: Hat sich ein Spieler, wenn er an der Reihe ist, für eine Farbe entschieden, dann muß er auch sämtliche Kugeln dieser Farbe nehmen, auch die, die nachrutschen. Bei jedem Zug wird die Farbe wieder neu gewählt.

Gewinner ist, wer am Schluß die wenigsten Kugeln hat.

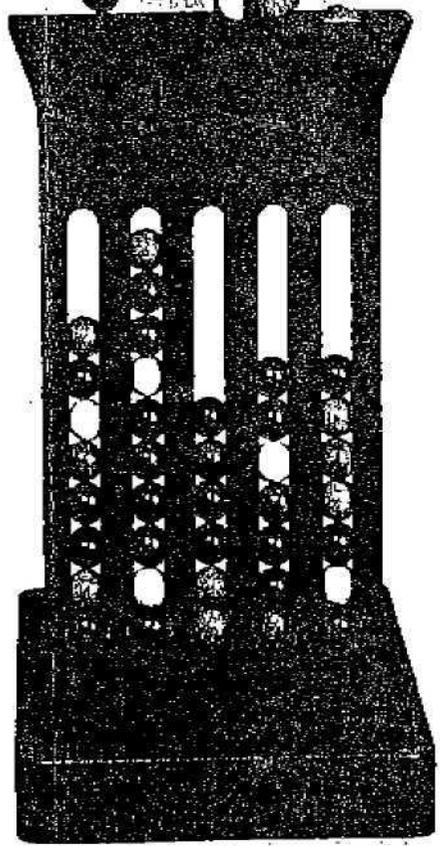
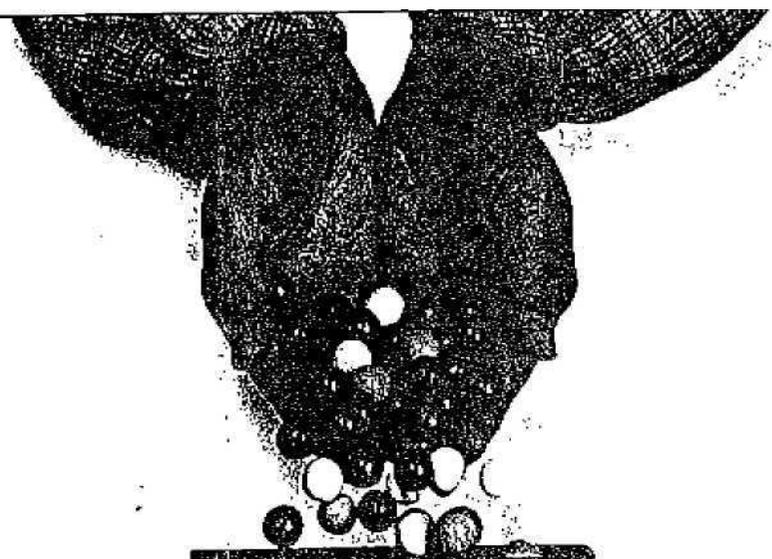
2. Es ist möglich, den verschiedenen Farben verschiedene Punktwerte zuzuordnen, z. B., weiß = 1, blau = 2, grün = 3, gelb = 4, rot = 5.

Das Spiel kann auf beide vorher beschriebenen Arten gespielt werden. Es gewinnt, wer die meisten beziehungsweise die wenigsten Punkte hat.

© 1979 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg





ensbur