

Heiße Ohren



Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Schnelligkeitsspiel

Spielerzahl: 2 – 8

Altersempfehlung: ab 6 Jahre

Spieldauer: ca. 15 – 20 Minuten

Können ○○○●○ Glück

Rennen, daß die Socken brennen, bevor Du eine fängst.

Oh, oh, die Hand kommt schnell und schneller heran! Da heißt es würfeln, würfeln und nochmals würfeln, denn sonst gibts heiße Ohren!

Nur wer würfelt wie ein Weltmeister schafft es bis ins Ziel, ohne sich vortier „eine eingefangen“ zu haben, und bekommt alle 15 Punkte.

Spielziel

Wer nach 3 Runden die meisten Punkte „retten“, also seinen Läufer am längsten im Spiel halten konnte, gewinnt dieses nervenaufreibende Hochgeschwindigkeitsspiel.

Spielmaterial

- 1 Uhr
- 1 Spielplan
- 1 Farbwürfel
- 1 Läufer
- 1 Hand (+ 1 Ersatzhand)

Bevor es richtig losgehen kann

Die Uhr wird so in die Mitte des Spielplans gestellt, daß sich der Start/Stopschalter nahe der „15“ befindet. Der Schalter wird auf „Stop“ gestellt und das Uhrwerk durch Drehen des Knopfes (im Uhrzeigersinn) aufgezogen. Die Hand (vorsichtig aus der Stanztafel herausbrechen) wird so auf dem Knopf befestigt, daß sie auf die „15“ weist. Jetzt wird noch der Läufer auf den Kreis neben Feld 1 gestellt und der Farbwürfel bereitgelegt.

Jetzt geht's los!

Die Uhr wird in Betrieb gesetzt, ab jetzt heißt es: Rette sich, wer kann! Während sich die Hand beunruhigend schnell dem Läufer nähert, würfelt der Spieler, was sein Arm hergibt. Erst wenn er Rot würfelt, darf er den Läufer auf das Feld 1 ziehen, anschließend benötigt er (für Feld 2) Gelb, danach zweimal Blau usw. Man muß also immer die Farbe würfeln, die das Feld genau vor dem Läufer zeigt.

Übrigens: In der Hektik dieser wilden Verfolgungsjagd kann es schon einmal vorkommen, daß ein Spieler den Würfel erst gar nicht ausrollen läßt. Möchte er den Wurf aber werten, also den Läufer damit vorrücken, muß der Würfel **ruhen**, damit die Mitspieler überprüfen können, ob er auch die richtige Farbe zeigt.

Her mit den Punkten!

Der Zug eines Spielers ist entweder dann beendet, wenn er mit dem Läufer Feld 15 erreicht oder aber, wenn der Läufer von der Hand eingeholt und berührt wird. Das Feld, auf dem der Läufer bei seiner Berührung mit der Hand steht, gibt die Punktzahl an, die dem Spieler gutgeschrieben wird. Konnte er den Läufer bis Feld 15 vorrücken, bekommt er hierfür 15 Punkte.

Jetzt ist's vorbei!

Auf diese Weise wird reihum gespielt, bis jeder Teilnehmer dreimal an der Reihe war. Nun wird abgerechnet und der Spieler mit den meisten Punkten zum Sieger ernannt.

Variante für Hochleistungswürfler

Sollte es einer Gruppe besonders mutiger Zeitgenossen nicht spannend genug zugehen, so kann sie sich darauf einigen, die Hand näher am Startkreis beginnen zu lassen, also die Uhr nicht bis zum Anschlag aufzuziehen. Nun heißt's natürlich noch viel mehr: Rette sich, wer kann!