

Spiel RUSHI

Spieler	2	Alter	8+
Ziel	Bei RUSHI gilt es, als erster die komplette Grundlinie des Gegners mit eigenen Spielsteinen zu besetzen.		

Spielaufbau Platziert alle Spielsteine auf den jeweiligen Grundlinien der Spieler gemäß folgender Aufstellung:

- In der Mitte die 2 Steine mit den 4 vertikalen/horizontalen Pfeilen
- Daneben die 2 Steine mit den 4 diagonalen Pfeilen
- Ganz außen die 2 Steine mit den einzelnen Pfeil, in Richtung Gegner
- Der siebente Stein mit Einzelpfeil bleibt draußen und ist der Handstein.

Startspieler ist grün

Spielablauf Abwechselnd kann jeder Spieler seinen freien Handstein auf ein freies, unbesetztes Feld platzieren.

Dabei gilt die Legeregel: Ein Stein darf nur dort platziert werden, wo ein Pfeil eines eigenen Spielsteines hinzeigt. Also wird immer (diagonal oder gerade) neben einen eigenen Stein gelegt.

Es darf in alle Richtungen gezogen werden, auch rückwärts.

Die Ausrichtung der Einzel-Pfeil-Steine darf ab dem ersten Zug zudem beliebig sein.

Nach dem Einsetzen des Handsteines wird der Stein, der den hinweisenden Pfeil besitzt, vom Brett genommen und wird zum neuen Handstein. Es liegen also immer 6 Steine auf dem Brett.

Zeigen zwei oder mehr Steine auf das Feld des gerade gesetzten Handsteines, dann darf der Spieler aussuchen, welchen Stein er dafür aufnimmt.

Einloggen: Ein eigener Spielstein auf der gegnerischen Grundlinie gilt als eingelogggt und darf nicht mehr entnommen werden. Das heißt auch, das Ablegen des Handsteines auf ein Feld, das nur von bereits eingelogggten Steinen aus erreicht werden kann ist nicht möglich. Man kann dann keinen Stein wieder aufnehmen.

Tausch: Anstelle des Einsetzens des Handsteins darf dieser auch gegen einen nicht eingelogggten Stein getauscht werden. Die Ausrichtung des Handsteins bestimmt der Spieler. Es darf auch mit der eigenen Grundlinie getauscht werden, nur nicht mit den eingelogggten Steinen.

Spielende Loggt ein Spieler seinen letzten eigenen Stein auf der gegnerischen Grundlinie ein, dann hat er das Spiel sofort gewonnen.



Spiel CAMINOS

Spieler 2 **Alter** 8+

Ziel Bei CAMINOS wird versucht, als erster, einen durchgehenden Weg von einem Spielfeldrand zum anderen Spielfeldrand zu bauen.

Spiel Aufbau Verteilt die Spielsteine entsprechend der Farben an jeden Spieler.
In der Basisversion werden die weißen Blöcke nicht benutzt und beiseitegelegt.
Startspieler ist grün.

Spielablauf Abwechselnd legt jeder Spieler einen Spielstein auf das Brett und versucht die beiden eigenen Seitenlinien miteinander zu verbinden.
Ein eingesetzter Spielstein muss dabei mit **mindestens einer Fläche des Spielbrett berühren**. Weiterhin dürfen beim Bauen **keine Hohlräume unter dem eingesetzten Stein** entstehen oder der Spielfeldrand überschritten werden.

Ansonsten können beliebig eigene oder fremde Steine überbaut werden.

Version 01:

Jeder Spieler erhält einen weißen Vierer-Stein. Diese Steine werden entsprechend der Legeregeln abwechselnd zu Spielbeginn auf dem Spielfeld platziert und verändern somit das Spielbrett.

Variante 02:

Als Spielfeldbegrenzung dürfen die äußeren, weißen Eckfelder nicht verwendet werden. Die zu verbindenden Spielfeldränder sind entsprechend weniger Felder breit.

Variante 01 und 02 dürfen auch miteinander kombiniert werden.

Spielende Schafft ein Spieler durch das Einsetzen eines Steines eine durchgehende Verbindung, hat er das Spiel gewonnen.

Achtung: Der Pfad darf Ecken und Knicke haben, muss also nicht gerade verlaufen. Zudem wird der Pfad nur von oben betrachtet und darf beliebige Höhensprünge aufweisen.



Spiel KATAMINO – DUELL

Spieler 2 **Alter** 6+

Ziel Bei KATAMINO-DUELL wird versucht, das Spielfeld so zu belegen, dass der Gegner keinen Zug mehr machen kann.

Spielaufbau Platziert die Spielsteine neben dem Spielbrett als gemeinschaftlicher Pool.

Achtet darauf, alle Steine flach hinzulegen.

Startspieler ist der jüngste Spieler.

Spielablauf Abwechselnd platzieren die Spieler beliebige Spielsteine auf den noch freien Feldern auf dem Brett.

Es dürfen alle Steine nur liegend, d.h. in einer Ebene gelegt werden. Es wird nicht in die Höhe gebaut.

Ansonsten gibt es keine Legeregeln. Steine können beliebig gedreht werden. Sie müssen einander nicht berühren, dürften es aber.

Spielende **Kann ein Spieler keinen Spielstein mehr legen, hat er sofort verloren.**

Ausnahme: Wurden alle Steine verbaut, gewinnen beide Spieler und dürfen sich KATAMINO-Puzzle-Meister nennen.

Spiel KATAMINO – SOLO

Spieler 1 **Alter** 6+

Ziel Bei KATAMINO-SOLO wird versucht, das 10x10 Spielfeld komplett auszulegen, so dass alle Felder belegt sind und kein Spielstein übrig bleibt.

Spielaufbau Platziere die Spielsteine neben dem Spielbrett und los geht's.

Spielablauf Es dürfen alle Steine nur liegend, d.h. in einer Ebene gelegt werden. Es wird nicht in die Höhe gebaut. Es darf kein Stein überstehen.

Spielende **Wenn alle 100 Felder belegt wurden und keine Spielsteine mehr übrig sind, hast Du gewonnen**



Spiel SURAKARTA

Spieler 2 **Alter** 8+

Ziel Bei SURAKARTA versucht man alle gegnerischen Steine vom Feld zu schlagen. Knifflig ist dabei, die Übersicht zu wahren, denn man darf nur Schlagen, wenn man einen der Ringe passiert hat.

Spielaufbau Platziert alle 12 Spielsteine (Kugeln) auf den beiden Grundlinien des jeweiligen Spielers.

Startspieler ist grün.

Spielablauf Abwechselnd zieht jeder Spieler einen seiner Steine, wobei er zwei Möglichkeiten des Zuges zur Verfügung hat.

Laufen:

Entweder zieht man auf ein freies, angrenzendes Feld **in gerader oder diagonaler Richtung**. Die Ringlinien dürfen dafür aber nicht verwendet werden. Ein anderer Spielstein darf nicht übersprungen werden.

Schlagen:

Oder man vollführt einen Schlag. Dabei darf der eigene Stein **beliebig weit in gerader Linie laufen**, um einen anderen Stein zu schlagen. Der eigene Stein muss aber für einen Schlag **mindestens ein Ringsegment durchlaufen** haben. Der schlagende Stein ersetzt den geschlagenen genau an seiner alten Position (nicht dahinter, wie bei DAME oder HALMA)

Spielende Hat ein Spieler den letzten Stein des Gegners geschlagen, hat dieser sofort gewonnen.

Das Spiel wird ebenfalls beendet, falls in **fünf aufeinander folgenden Zügen** keine Figur geschlagen wurde. Es gewinnt der Spieler mit den meisten verbliebenen Spielsteinen auf dem Brett.



Spiel

SINGAPUR

Spieler

2

Alter

6+

Ziel

In SINGAPUR baut man gemeinsam eine Stadt. Aber nur, wer am Ende die schönste Aussicht hat, der gewinnt.

Spielaufbau

Platziert jeweils **zwei grüne und zwei graue 1er-Steine** diagonal in der Mitte.

Alle anderen Steine kommen in den Sack und werden gut gemischt.

Anschließend zieht jeder Spieler **4 Steine als Handvorrat** und stellt oder legt sie so vor sich, dass der Gegner zwar die Farbe, aber nicht die Augenzahl erkennen kann.

Startspieler ist der jüngste Spieler.

Spielablauf

Abwechselnd wählt jeder Spieler einen seiner vier Handsteine und platziert ihn nach den Legeregeln auf dem Spielbrett. Die Farben haben keine Spielerzuordnung und können beliebig verwendet werden. Es gibt die Augenzahlen von 1-9, in jeder Farbe jeweils dreimal. **Lest unbedingt die Siegbedingungen bevor ihr startet.**

Beim Auslegen eines Steines gelten folgende Grundregeln:

Ein Stein muss, sofern möglich, auf einen bestehenden Stein gesetzt werden.

Es werden **nur Türme gleicher Farbe erstellt**. Dabei muss die **Augenzahl immer aufsteigen** – darf also nicht gleichbleiben oder niedriger werden. Sprünge sind erlaubt. Gibt es für einen Stein mehrere Möglichkeiten, darf der Spieler entscheiden, wo er den Stein platziert.



Kann der Stein nicht regelkonform – weil nicht aufsteigend oder farbgleich – auf bestehende Steine gesetzt werden, wird ein neuer Turm begonnen. Ein Spieler ist bei der Auswahl des Steines nicht gezwungen, einen aufsetzbaren Stein zu wählen.

Nach dem Einsetzen wird immer **ein neuer vierter Stein nachgezogen**.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler das letzte freie Feld bebaut. Der letzte Turm ist also immer nur ein Stein hoch.

Alternativ wird das Spiel beendet, **wenn alle Steine aus dem Sack gezogen und alle Steine aus dem Handvorrat abgespielt wurden**. In diesem Fall können mehrere Baulücken verbleiben.

Nun werden die Stadtansichten gewertet. Dabei werden die **von der Grundlinie des jeweiligen Spielers aus sichtbaren Gebäude** gezählt.

Ein Gebäude ist dann sichtbar, wenn es kein oder nur niedrigere Gebäude vor sich stehen hat. **Gleich hohe oder höhere Gebäude verdecken hinter sich stehende Gebäude.**

Wer die meisten Gebäude und somit schönste Skyline sehen kann gewinnt das Spiel.

Spiel Finger Socker

Spieler 2 **Alter** 6+

Ziel Tore schießen!!!

Spielaufbau Der ausgeloste Startspieler fängt an und platziert die Ballscheibe in der Mitte des Spielfeldes.

Spielablauf Der aktive Spieler schnipst dreimal mit dem Finger gegen die Ballscheibe und versucht damit ein Tor zu schießen – oder dem Gegner eine möglichst schlechte Startposition zu übergeben.

Fliegt der Ball aus dem Feld ist der andere Spieler dran und platziert den Ball wieder in der Spielfeldmitte.

Sobald ein Tor fällt wechselt die Spielerseite. Der Ball wird in der Mitte platziert und es geht weiter.

Spielende Wer zuerst 10 Tore hat gewinnt.

Spiel

PACKESEL

Spieler

1-6

Alter

3+

Ziel

PACKESEL ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem Ihr versucht als erster alle Eure Stäbchen auf den störrischen Esel zu laden. Aber passt auf, dass er seine Last nicht abwirft.

Spielaufbau

Verteilt die Stäbchen gleichmäßig auf alle Mitspieler auf. Sollte die Stäbchenanzahl nicht gerade aufgehen, dann legt die überzähligen Stäbchen einfach beiseite.

Startspieler ist der jüngste Spieler

Spielablauf

Reihum platziert jeder Spieler eines seiner Stäbchen oben auf den PACKESEL oder auf ein bereits liegendes Stäbchen darauf. Erlaubt ist, was hält und im Gleichgewicht bleibt. Der Boden darf aber nie berührt werden.

Ist das Stäbchen platziert muss der Wackelturm noch mindestens **3 Sekunden halten**, dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Fallen beim Legen oder innerhalb der 3 Sekunden Stäbchen wieder runter, muss der aktive Spieler diese zu sich in seinen Vorrat nehmen.

Spielende

Hat ein Spieler sein letztes Stäbchen verbaut, so hat er gewonnen.



Spiel Kosakenschubsen

Spieler 2 **Alter** 6+

Ziel Beim Kosakenschubsen versucht man über mehrere Runden den Gegner vom Feld zu schießen und sich somit mehr und mehr zur Mitte vorzuarbeiten. Wer aber weiter in der Mitte startet hat weniger Steine zur Verfügung und wird schnell selbst runtergeschossen.

Spiel Aufbau Platziert die 9 Startscheiben auf die Grundlinien der jeweiligen Spieler.

Startspieler ist in der ersten Runde grün.

In allen Folgerunden beginnt der Verlierer der letzten Runde.
Bei Gleichstand (also Null Steinen auf dem Brett) wird eine Runde nochmal wiederholt.

Spielablauf Der aktive Spieler schnipst seine Scheiben mit einem Finger in Richtung Gegner. Solange er mindestens eine gegnerische Scheibe vom Spielfeld schießt bleibt er am Zug.

Trifft er aber keine Scheibe des Gegners oder es fällt ein eigener Stein mit hinunter ist der Gegner an der Reihe.

Ziel ist es am Ende einer Runde alle gegnerischen Steine abgeräumt und mindestens noch einen eigenen Stein auf dem Brett zu haben.

Der Gewinner der Runde rutscht eine Grundlinie weiter und entfernt einen Stein aus seiner Mannschaft.

Spielende Hat ein Spieler 5 Runden gewonnen gewinnt er die gesamte Partie. Bis zur Revenge.

