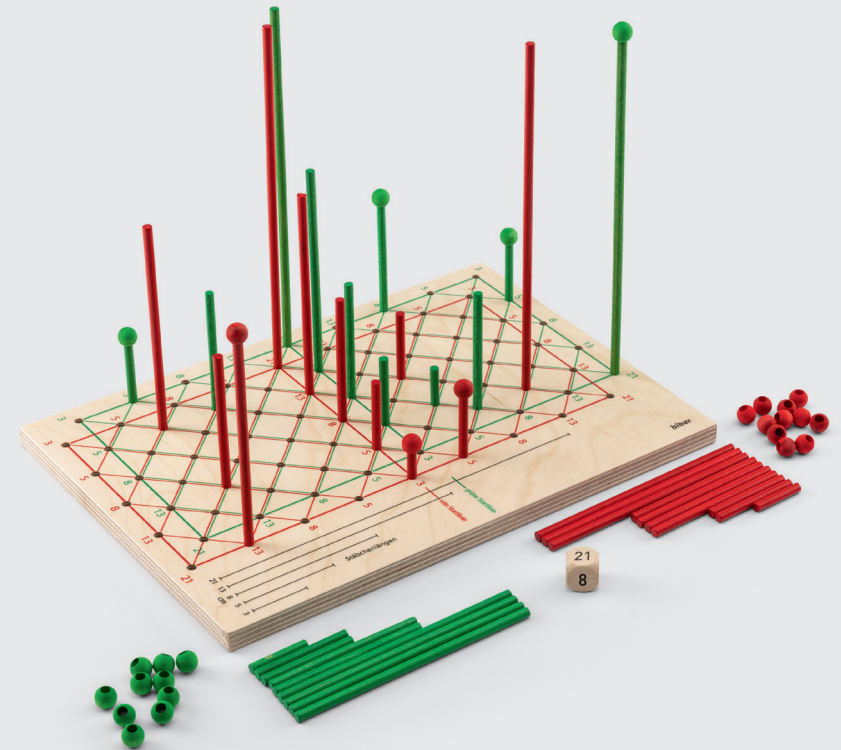


Spießbrutenlauf – Strategiespiel



Anleitung

Inhalt

Alle Spielteile in einem praktischen Biobaumwoll-Zuziehbeutel.

Lieferumfang

Spielbrett, Würfel, grüne und rote Stäbchen verschiedener Länge (je Farbe: 2 x 21 cm, 6 x 13 cm, 6 x 8 cm, 6 x 5 cm, 2 x 3 cm), jeweils 22 rote und grüne Holzperlen.

Perlen

Das sind die Siegesperlen, denn immer, wenn es ein Stäbchen ins Ziel geschafft hat, wird eine Perle aufgesteckt. Die Perlen haben einen Durchmesser von 10 mm.

Stäbchen

Die runden Stäbchen sind aus FSC®-zertifiziertem Buchenholz gefertigt, die Farben nach DIN EN-71 für Kinderspielzeug. Holz ist ein Naturprodukt. Die Produktion erfolgt mit großer Sorgfalt und sehr präzise, aber es gibt immer wieder kleine Abweichungen, Toleranzen genannt. Zusätzlich verändert sich Holz (es „arbeitet“) durch unterschiedliche Temperaturen und Luftfeuchtigkeit. Es kann sein, dass manche Stäbchen sehr leicht, andere schwerer einzubringen sind. Aus diesem Grund gibt es als Zugabe ein Stäbchen je Länge und Farbe dazu!

Würfel

Der Ahornwürfel hat eine Kantenlänge von 16 mm und ist ebenfalls aus FSC®-zertifiziertem Holz. Auf dem Würfel sind die Zahlen der Stäbchenlängen aufgedruckt.

Spielplatte

Das Material für die Spielplatte ist 12 mm Birke Multiplex. Insgesamt ist die Platte mit 90 Bohrungen versehen. Die Bohrungen sind mit grünen und roten Linien verbunden und zeigen den Spielenden den Weg. Die Zahlen finden sich auch auf dem Würfel wieder und sind an den jeweiligen Zielpunkten aufgedruckt. Holz ist ein Naturprodukt, das zeigt sich bei manchen Spielplatten in Form kleiner Verfärbungslinien etc. Eines ist dadurch sichergestellt: Die Platte ist einmalig.

Ziel des Spiels

Sinn ist es, mit den eigenen Stäbchen ins Ziel zu gelangen. Das Spiel ist vorbei, wenn ein Spieler entweder mit allen Stäbchen ins Ziel gelangt ist oder eine zuvor frei festgelegte Zeit abgelaufen ist – dann gewinnt derjenige mit den meisten Stäbchen im Ziel.

Der Aufbau

Auf der Spielfläche sind zwei Rechtecke sichtbar, ein grünes und ein rotes. In der Mitte befinden sich die Startlinien für das rote und das grüne Team. Zu Beginn werden die Stäbchen ihrer Farbe und Länge entsprechend in die Löcher auf der Startlinie gesteckt (z.B. das 8 cm lange rote Stäbchen in das Loch mit der 8 auf der roten Linie). Die Stäbchenlänge kann bei Bedarf durch Anlegen der Stäbchen an die beschrifteten Linien am Spielfeldrand ermittelt werden. Auch auf den Außenkanten des roten und grünen Rechtecks sind jeweils Löcher mit Zahlen zu sehen, welche ebenfalls der Stäbchenlänge entsprechen. Das sind die Ziellöcher. Die verbleibenden Stäbchen können neben dem Spielfeld bereitgelegt werden.

Der Spielverlauf

Beim Beginn jedes Zuges wird gewürfelt. Wer als letztes Geburtstag hatte, beginnt. Die gewürfelte Zahl entspricht der Länge der Stäbchen und gibt an, mit welchem Stäbchen gespielt werden darf und wie viele „Schritte“ (Abstände zwischen zwei Löchern, markiert mit Linien in der Farbe der Teams) gemacht werden dürfen. Tipp: Manche Stäbchen können es in einem Zug ins Ziel schaffen. Ist dies nicht der Fall, muss das Stäbchen nach der entsprechenden Schrittzahl in einem Loch auf dem Spielfeld verbleiben. Für jedes Stäbchen gibt es zu Beginn mehrere mögliche Ziellöcher mit der ihrer Länge entsprechenden Zahl. Ist ein Stäbchen ins Ziel gelangt, bekommt es zur Markierung eine gleichfarbige Holzperle aufgesetzt. Außer den Stäbchenlängen (3, 5, 8, 13, 21 cm) gibt es auf dem Würfel noch eine nicht bedruckte Joker-Fläche. Liegt diese beim Würfeln oben, darf ein beliebiges Stäb-

chen die seiner Länge entsprechenden Schritte machen.

Ist der Zug ausgeführt, wird das Startloch mit einem weiteren Stäbchen derselben Länge nachgefüllt, bis alle Stäbchen im Spiel sind. Ob bei einem Zug ein neues Stäbchen von der Startlinie ins Spielfeld bewegt oder ein bereits im Spielfeld befindliches Stäbchen Richtung Ziel bewegt wird, bleibt den Spielenden überlassen.

Beachte

Im Spielverlauf dürfen nur eigene Stäbchen übersprungen werden. Das gilt nicht für den Start, da dürfen die anderen Stäbchen übersprungen werden. Wird die Fortbewegung durch fremde Stäbchen blockiert, endet der Zug an dieser Stelle. Ein Stäbchen darf nicht innerhalb eines Zuges auf derselben Linie vor und zurück bewegt werden.

Das Spiel ist beendet, wenn der erste Spielende alle Stäbchen „nach Hause“ gebracht hat. Die unterschiedlich hohen Stäbchen geben ein großartiges Zielbild ab.

Zu Spielbeginn wird je Farbe und Länge ein Stäbchen in die Startposition gebracht, diese ist mit „grüner Startlinie“ und „roter Startlinie“ gekennzeichnet.

Da ist ein buntes Treiben auf dem Spielfeld. Solange noch nicht alle Stäbe im Spiel sind, ist die Startreihe immer voll besetzt. An den aufgesteckten Perlen erkennt man die im Ziel angekommenen Stäbchen.



Achtung

Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.