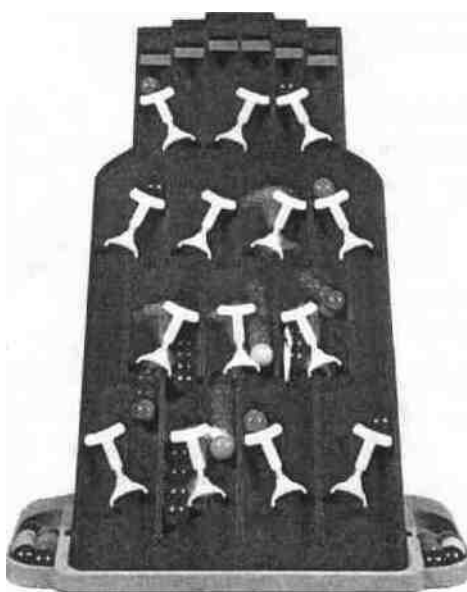


SKILL

DER KUGELSPASS FÜR GROSS UND KLEIN



Für 2 - 4 Spieler

ab 6 Jahren

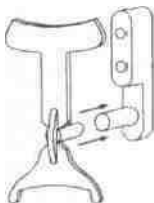
DIE IDEE DES SPIELS

Das Spielprinzip von SKILL ist einfach und trotzdem genial: Oben läßt man Kugeln in die Wand mit den vielen Sperren fallen und versucht, einen SKILL zu erzielen. Das heißt, die Kugeln so einzuwerfen, daß unten eine oder mehrere wieder aus der Wand herausfallen.



SKILL fasziniert Kinder und Erwachsene gleichermaßen. Das Rätsel der verflochtenen Sperren stellt an Jung und Alt die gleichen Anforderungen. Unter den verschiedenen Spielvarianten findet jeder ganz sicher auch sein Lieblingsspiel.

DIE AUSSTATTUNG DES SPIELS

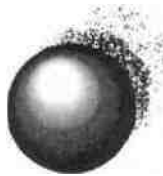


- I Kugelwand mit Sperren und Ablagefach
- 45 Kugeln (15 pro Farbe)
- 6 SKILL-Karten
- I Spielanleitung

Vor dem allerersten Spiel:

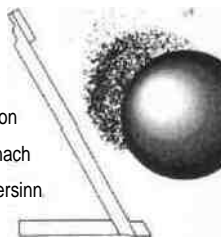
Die Sperren werden vorsichtig aus dem Rahmen gelöst und in die Kugelwand eingesetzt. Dazu werden die Stifte auf der Rückseite der Sperren vorsichtig in die Löcher der Wand gedrückt,

Achtung: Beim Einsetzen der Sperren muß sich der Anschlag (an der Wand) unbedingt zwischen den beiden Füßen befinden. Hierbei darf man Kopf und Fuß der Sperre nicht verwechseln. Damit ist die Kugelwand spielbereit.



DIE SPIELVORBEREITUNG

Die Kugelwand wird in die Bodenfläche gesteckt (siehe Abbildung) und alle Kugeln in das Ablagefach hinter der Wand gelegt. Die Sperren müssen nun in eine Zufallsposition **gebracht werden**. Es **beginnt** immer **der** älteste Spieler, danach folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn.



Jetzt kann es richtig losgehen. Wir empfehlen zum Kennenlernen das

"Basisspiel"...

'DAS BASISSPIEL

DAS ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler hat die Aufgabe, die neun Felder seiner SKILL-Karte mit Kugeln der entsprechenden Farbe zu füllen.

DER SPIELVERLAUF

Die SKILL-Karten werden verdeckt gemischt und dann wird eine Karte an jeden Spieler ausgeteilt. Man muß diese Karte offen, für alle Mitspieler einsehbar, vor sich ablegen.

Achtung: Beim Basisspiel haben die Pfeile auf den SKILL-Karten keine Bedeutung.

1. Wenn man an der Reihe ist, nimmt man aus dem Ablagefach drei Kugeln - eine pro Farbe. Diese drei Kugeln läßt man nacheinander durch die Öffnungen in die Kugelwand fallen.
2. Sobald eine oder mehrere Kugeln die im Weg liegenden Sperren passieren und unten wieder herausfallen, muß man das Einwerfen sofort stoppen.

- 3 Die durchgefallenen Kugeln kann man entweder selbst verwenden oder man muß sie zurücklegen;
 - Kugeln, die den Farben der eigenen SKILL-Karte entsprechen, darf man auf die entsprechenden Felder der Karte setzen (z.B. rote Kugel auf rotes Feld. blaue Kugel auf blaues Feld...).
 - Kugeln, die farblich nicht **zur eigenen SKILL-Karte passen, legt man wieder zurück ins Ablagefach.**

Damit ist der Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe

4. Hat man seine drei Kugeln eingeworfen, ohne einen SKILL (wenn eine oder mehrere Kugeln durchfallen) zu erzielen, so ist der Zug beendet
5. Kommt man im Spielverlauf wieder an die Reihe, füllt man zuerst die Kugeln in seiner Hand auf drei Stück auf.

Grundsätzlich gilt beim Basisspiel- Nur eine Kugel pro Farbe in der Hand ist erlaubt. Danach wiederholt sich der ab Punkt 1. beschriebene Spielverlauf.



ENDE DES SPIELS

Es gewinnt der Spieler, der als erster seine SKILL-Karte komplett mit Kugeln in den richtigen Farben gefüllt hat.

Um die große Bandbreite der verschiedenen SKILL-Spiele kennenzulernen, empfehlen wir zunächst das "Leere-Hand-Spiel"...

DAS LEERE-HAND-SPIEL

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler hat die Aufgabe, alle in seiner Hand befindlichen Kugeln loszuwerden.

DER SPIELVERLAUF

Die SKILL-Karten haben in dieser Spielvariante keine Bedeutung und werden nicht benötigt.

1. Jeder Spieler erhält eine "handvoll" Kugeln, wobei die Farben keine Rolle spielen. Der Startspieler erhält 10 Kugeln, jeder weitere Spieler 7 Kugeln. Im Spielverlauf erhält kein Spieler mehr zusätzliche Kugeln.
2. Wer an der Reihe ist, wirft Kugel um Kugel in die Öffnungen der Kugelwand. Man **bleibt solange am Zug**, bis man einen **SKILL** verursacht (eine oder mehrere Kugeln fallen durch).
3. Die durchgefallenen Kugeln muß man wieder an sich nehmen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beim "Leere-Hand-Spiel" steigern sich Spannung und Dramatik, denn oft bewirkt der Einwurf der letzten Kugel einen lawinenartigen SKILL.

Ein ständiges "Auf und Ab" der Kugelzahl in der eigenen Hand ist also garantiert.

ENDE DES SPIELS

Es gewinnt der Spieler, der als erster alle seine Kugeln in die Wand werfen konnte und somit keine Kugel mehr in der Hand hält.

Eine knifflige Erweiterung des Basisspiels ist die nächste Variante, das 'Alle-Neune-Spiel'.

DAS ALLE-NEUNE-SPIEL

DAS ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler hat die Aufgabe, die neun Felder seiner SKILL-Karte, in der durch **die** Pfeile vorgegebenen Reihenfolge, mit Kugeln der entsprechenden Farben **zu** füllen.

DER SPIELVERLAUF

Die SKILL-Karten werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler erhält eine Karte, die er offen vor sich ablegt.

1. Wenn man an der Reihe ist, nimmt man aus dem Ablagefach fünf Kugeln beliebiger Farbe und wirft diese in die Kugelwand ein.
2. Sobald man einen SKILL erzielt, muß man das Einwerfen sofort stoppen.
3. Die durchgefallenen Kugeln vergleicht man mit dem ersten Feld seiner SKILL-Karte:
 - Ist **keine passende Kugel dabei**, so **muß** man alle durchgefallenen Kugeln **ins Ablagefach zurücklegen**.
 - Ist eine Kugel in der gleichen Farbe dabei, **lullt** man damit das erste Feld. Danach überprüft man das zweite Feld seiner SKILL-Karte, im Falle eines Erfolges auch das dritte Feld usw.

Kann man das jeweils nächste, folgende Feld nicht mehr füllen, so muß man die restlichen Kugeln ins Ablagefach zurücklegen.

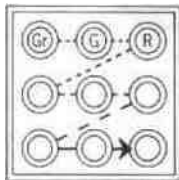
Damit ist der Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ein Beispiel:



1 **gelbe** und **2 grüne** Kugeln sind durchgefallen.

Der Spieler kann die beiden ersten Felder seiner SKILL-Karte füllen. Die zweite grüne Kugel muß er zurücklegen, da das folgende rote Feld nicht besetzt werden kann.



4. Hat man seine fünf Kugeln eingeworfen, ohne einen SKILL zu verursachen, so ist der Zug beendet,
5. Kommt man im Spielverlauf wieder an die Reihe, füllt man zuerst die Kugeln in seiner Hand auf 5 Stück auf, wobei die Farben beliebig wählbar sind.

Danach wiederholen sich die ab Punkt 1. beschriebenen Schritte.

DAS ENDE DES SPIELS

Es gewinnt der Spieler, der als erster seine SKILL-Karte in der vorgeschriebenen Reihenfolge komplett füllen kann.

SPIELTIPS:

- Wenn nur 2 oder 3 Personen am Spiel teilnehmen, sollten die SKILL-Karten unter allen Mitspielern aufgeteilt werden. Jeder Spieler erhält dann zwei oder 3 SKILL-Karten. und zu jeder Karte die entsprechenden Kugeln.
- Fallt einmal eine Kugel beim Einwerfen aus der Wand heraus **auf den Tisch**, so wird sie einfach erneut in die gleiche Öffnung geworfen.

Besonders reizvoll an SKILL ist. daß man die Spielregeln durch eigene Einfälle beliebig abwandeln kann. Falls Sie sich das selbst nicht zutrauen, so können Sie bei PARKER auch zusätzliche Spielregeln anfordern Schreiben Sie einfach unter dem Stichwort 'SKILL Zusatzregeln' an die unten angegebene Anschrift.



VERBRAUCHER-SERVICE [Wichtig! Bitte aufbewahren]

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Für Deutschland:
Tonka
Verbraucherservice
Klößnerstraße 1
D-6054 Rodgau 3

Für Österreich + Schweiz:
Tonka GmbH
Verbraucherservice
IZ N8 Süd
Objekt 58 B5/11, Straße 7
A-2355 Wiener Neudorf

