

SKILL

Zusatzregeln

Liebe SKILL-Freunde,

diese zusätzlichen Regeln für unser Familienspiel **SKILL** sind als Service unseres Hauses für alle gedacht, die an diesem vielseitigen Spiel ihre Freude haben.

Sie finden hier verschiedene Varianten, die in ihrem Schwierigkeitsgrad den unterschiedlichen Altersstufen angepaßt sind.

Gleichzeitig sollten Sie diese Regeln als Anregung verstehen, sich selbst weiter mit **SKILL** zu beschäftigen und eventuell eigene Regeln zu erfinden.

Viel Spaß mit **SKILL** im Kreis der Familie wünscht



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:

Deutschland
Tonka
Verbraucherservice
Klöcknerstraße 1
D-6054 Rodgau 3

Österreich und Schweiz
Tonka GmbH
Verbraucherservice
IZ Nö Süd
Objekt 58 B5/II, Straße 7
A-2355 Wiener Neudorf

TREFFER

Ab 6 Jahren

Anzahl der Spieler: Beliebig, mindestens 2

Worum es geht: Jeweils zwei Spieler treten gegeneinander an. Ein Spieler wählt eine Sperre aus. Sein Gegner versucht, seine Kugel(n) so einzuwerfen, daß sie oben auf dieser Sperre liegen bleibt. Sobald das gelingt, ist seine Runde beendet. Am Ende gewinnt, wer insgesamt die wenigsten Kugeln benötigt hat, um die Sperren zu treffen.

- a) Jeweils 2 Spieler treten gegeneinander an. Sie vereinbaren zuerst, wieviele Durchgänge gespielt werden.
- b) Der Startspieler schüttelt die Kugelwand, um die Sperren in eine zufällige Position zu bringen.
- c) Sein Gegner wählt eine der Sperren aus und zeigt mit dem Finger darauf.
- d) Der Startspieler wirft nun Kugel um Kugel in die Wand. Sein Ziel ist es, eine Kugel auf der ausgewählten Sperre zu plazieren. Laut wird jede eingeworfene Kugel mitgezählt.
- e) Die Runde des Spielers endet, sobald eine Kugel auf der gewählten Sperre liegen bleibt.
- f) Der Spieler notiert sich soviele Punkte, wie er Kugeln eingeworfen hat.
- g) Dann wechseln die beiden Spieler ihre Rollen - für die zweite Runde. Alle Kugeln werden aus der Wand entfernt und das Spiel wird fortgesetzt, wie unter Punkt b) beschrieben.
- h) Es gewinnt der Spieler, der nach allen Durchgängen insgesamt die wenigsten Punkte hat - also am wenigsten Kugeln benötigt.
- i) Beteiligen sich mehr als zwei Spieler, so endet das Spiel, wenn jeder Spieler gegen jeden seine Doppel-Runde gespielt hat.

SATTE FÜNFE

Ab 8 Jahren

Anzahl der Spieler: 2 bis 5

Worum es geht: Jeder Spieler erhält 9 Kugeln - von jeder Farbe drei. Im Spiel geht es darum, möglichst schnell mindestens 5 Kugeln einer Farbe auf die Hand zu bekommen. Wer das schafft und keine Kugel anderer Farbe mehr besitzt, gewinnt das Spiel.

- a) Jeder Spieler erhält 9 Kugeln: 3 rote, 3 grüne, 3 gelbe.
- b) Der Startspieler wird ermittelt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.
- c) Wer an der Reihe ist, wirft Kugeln in die Wand - eine nach der anderen. Er beendet das Einwerfen, sobald eine oder mehrere Kugeln durchfallen. Durchgefallene Kugeln nimmt der Spieler sofort wieder an sich - auf die Hand.
Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- d) Wichtig: Hat ein Spieler alle seine Kugeln in die Wand geworfen, ohne daß Kugeln durchgefallen sind, so scheidet er sofort aus dem Spiel aus!
Merke: Wer keine Kugel mehr in der Hand hat, muß aufhören.
- e) Stellt ein Spieler vor oder während des Einwerfens der ersten Kugel fest, daß er wahrscheinlich keinen **SKILL** erzielt (keine Kugel fällt durch), so kann er "passen" - auf diesen Zug komplett verzichten. Ein Spieler darf höchstens zweimal nacheinander passen.
- f) Es gewinnt der Spieler, der am Schluß seines Zuges mindestens 5 Kugeln einer Farbe in der Hand hält. Es können auch mehr als 5 Kugeln sein, aber mindestens 5 in der gleichen Farbe.

Varianten:

- Schwieriger wird das Spiel, wenn man 6 Kugeln einer Farbe sammeln muß.
- Noch höhere Zahlen sind nicht sinnvoll, da es dann sehr lange dauern kann, bis jemand dieses Ziel erreicht.

NERVEN-KITZEL

Ab 12 Jahren

Anzahl der Spieler: 1 (oder beliebig viele nacheinander)

Worum es geht:

Nicht ganz einfach ist diese Variante, bei der die Kugeln nur Mittel zum Zweck sind. Der Spieler kann beliebig viele Kugeln verwenden und es spielt auch keine Rolle, ob die Kugeln durchfallen, oder in der Wand bleiben. Die Aufgabe besteht darin, möglichst viele Sperren so zu stellen, daß sie in eine Richtung zeigen. Also zum Beispiel alle (oder möglichst viele) nach rechts.

Für einen Spieler

- a) Der Spieler bringt die Sperren mit der Hand in folgende Position: Die erste Sperre oben links muß nach rechts zeigen, die zweite Sperre daneben nach links; die nächste wieder nach rechts usw.
- b) Der Spieler wirft eine Kugel nach der anderen ein.
- c) Es spielt keine Rolle, ob die Kugeln durchfallen, oder in der Wand hängen bleiben.
- d) Ziel des Spieles ist es, die Sperren in eine Position zu bringen, bei der möglichst viele in die gleiche Richtung zeigen.
- e) Der Spieler erreicht ein optimales Ergebnis, wenn alle Sperren in eine Richtung zeigen.

Varianten:

- Noch schwerer wird das Spiel, wenn man die Anzahl der Kugeln begrenzt, mit denen gespielt wird. Wenn man zum Beispiel mit nur 5 Kugeln spielt, hat man verloren, wenn alle Kugeln in der Wand hängen bleiben.
- Einfacher wird es, wenn sich die Aufgabe stellt, die Sperren von mindestens zwei waagrechten Reihen in die gleiche Richtung zu stellen. Dabei sind die oberen beiden Reihen recht einfach, die unteren Reihen schon sehr schwer zu bewältigen.

Mehrere Spieler:

Mehrere Spieler sind nacheinander an der Reihe. Es gelten die obigen Regeln, allerdings mit folgenden Einschränkungen:

- Jeder Spieler darf nur 8 Kugeln verwenden; das heißt, er hat acht Versuche. Danach endet sein Zug automatisch.
- Es gilt ein Zeitlimit von 2 Minuten; dann ist sein Zug beendet.
- Es gewinnt, wer die meisten Sperren in eine Richtung stellen konnte.