

Schiebe

Ein Spiel für 2 und mehr Spieler ab 7 Jahren

Ziel des Spiels

Aufgabe der Spieler ist es, möglichst viele bunte Spielsteine aus dem Spielfeld zu entnehmen. Dabei sollte sich aber der Schieber, von einer Feder unter Druck gesetzt, nicht oder wenigstens fast nicht bewegen.

Zubehör

1 Spielbrett mit beweglichem Schieber
15 rote Spielsteine, jeder zählt 3 Punkte
15 blaue Spielsteine, jeder zählt 2 Punkte
15 gelbe Spielsteine, jeder zählt 1 Punkt

Vorbereitung

Der durch eine Feder unter Druck gesetzte Schieber wird zurückgezogen. Auf dem nun freien Feld werden wahllos alle Spielsteine verteilt - Griff immer nach oben.

Dann wird der Schieber freigegeben, der nun durch den Federdruck die Spielsteine zusammenschiebt.

Spielablauf

Die Spieler einigen sich wer beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler der an der Reihe ist, prüft durch vorsichtiges Ziehen, ob einer der Spielsteine locker sitzt.

Ist dies nicht der Fall, so kann sich der Spieler entweder für einen anderen Stein entscheiden, der dann auf jeden Fall gezogen werden muß, oder der Spieler verzichtet auf diesen Zug, der nächste Spieler wäre an der Reihe. Ein Spieler darf aber nur zweimal hintereinander verzichten. In der dritten Runde muß der Spieler einen Stein ziehen. Ist der Spieler jedoch der Meinung, der Stein sei locker, so zieht er ihn heraus.

Rutscht beim Herausziehen der Schieber über eine der seitlichen Strichmarkierungen, so muß der Spieler den gezogenen Stein weglegen, er wird nicht gewertet. Der nächste Spieler folgt dann.

Rutscht der Schieber beim Zug nicht über eine Markierung, so ist der Spieler weiter an der Reihe. Der entnommene Stein wird für ihn gewertet.

Ein Spieler ist jeweils so lange an der Reihe, bis der Schieber bei einem Ziehversuch über eine der seitlichen Markierungen rutscht. Der bei einem solchen Versuch gezogene Stein wird nicht gewertet.

Das Spiel ist beendet, wenn Anzahl der Spieler und Anzahl der im Feld verbliebenen Steine gleich groß ist.

Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Spielvarianten

1. Spiel mit Strafpunkten

Jeder Spieler, bei dessen Ziehversuch der Schieber über eine Strichmarkierung rutscht, erhält drei Strafpunkte.

2. Einzelspiel

Ziel des Spieles ist es, alle Steine bis auf einen aus dem Feld zu nehmen. Der Schieber sollte dabei möglichst wenig „Sprünge“ machen. Als Sprung wird jede Bewegung des Schiebers gewertet. Bei dieser Variante sind große Sprünge gefragt!

3. Das Farb-Sortier-Spiel

Die Aufgabe besteht darin, die Spielsteine nach Farben getrennt herauszuziehen.

Das Spielfeld wird aufgebaut wie beim normalen Spiel.

Eine der möglichen Varianten lautet:

Zuerst alle gelben Steine herausziehen, dann alle blauen Steine und zum Schluß erst werden alle roten Steine gezogen.

Die Wertung erfolgt wie beim normalen Spiel.

Weitere Varianten

- Es gewinnt der Spieler, der die wenigsten roten Steine hat.
- Normaler Spielablauf, jedoch ist es nicht möglich, auf einen Zug zu verzichten.
- Normales Spiel, jedoch wird jede Bewegung des Schiebers als Sprung gewertet.
- Normales Spiel, jedoch darf jeder Spieler immer nur einen Stein ziehen; dann folgt der nächste Spieler.
- Normales Spiel, jedoch wird als Punkt immer nur eine Dreier-Kombination gewertet (ein roter, ein blauer und ein gelber Stein).

Die Zahl der möglichen Varianten ist nahezu unbegrenzt. Sie werden sicher viel Spaß dabei haben, neue Varianten zu entdecken und zu spielen. Viel Glück!



Parker... mehr als nur ein Spiel

Bei Rückfragen und Anregungen schreiben Sie bitte an:
Parker Spiele und Spielzeug • Klöcknerstraße 1 • 6054 Rodgau 3

© 1975 by Parker Spiele und Spielzeug