

SPIELANLEITUNG

Spitz, paß auf!

Alle Spieler stellen ihren Kegel in der Mitte des Tisches auf einem Plättchen eng zusammen und halten das Schnurende fest. Ein Spieler ohne Kegel erhält Würfel und Würfelbecher. Er stülpt den Becher auf den Tisch. Zeigt der Würfel nach Aufheben des Bechers 1 oder 6, so müssen die Spieler ihre Kegel schnell wegziehen; der Würfler aber versucht, eine möglichst große Anzahl Kegel mit dem Becher zu fangen. Er erhält für jeden gefangenen Kegel vom Spieler eine Spielmarke; ebenso erhält er von demjenigen eine Spielmarke, der einen Kegel irrtümlich bei einer anderen Zahl fortzieht. Gelingt es dem Würfler nicht, bei 1 oder 6 einen Kegel zu fangen oder bedeckt er bei einer anderen Zahl einen Kegel mit dem Becher, so zahlt er selbst an alle Mitspieler Strafe und gibt den Becher an seinen Nebenmann weiter. Die Strafen können auch in eine gemeinsame Kasse eingezahlt werden. Ebenso können zur Abwechslung andere Zahlen als 1 oder 6 bestimmt werden.

Für kleinere Kinder, die noch nicht zählen können, werden auf dem beiliegenden Farbwürfel statt der Ziffern 1 und 6 zwei bestimmte Farben vereinbart. Im übrigen gilt die obige Spielregel.

