



Das Magazin für Spiel und Abenteuer

Spielhimmel SPIELHIMMEL

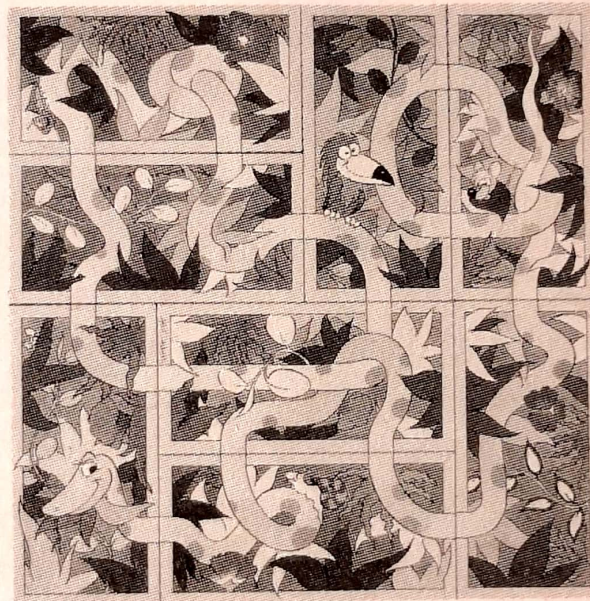
Bärenstarke Spiele



Teuflich interessante Spiele für himmlische Freizeit ● Als Wallraff bei „Wetten, daß...“ ● Werden Sie Comic-Held ● spielhimmel unterwegs: Till Eulenspiegel ● Tolle Preise bei vielen Wettbewerben

Anakonda – die hinterlistige Schlange

Erinnern Sie sich noch an das *Verflixte Schildkrötenspiel*? Vor Jahren fand diese Spiel-Idee aus dem Heye-Verlag in Geschenkeläden reißenden Absatz. Im ganzen Land versuchte man verzweifelt, neun Karten so im Quadrat auszulegen, daß Vorder- und Hinterteile verschiedener Schildkröten genau zusammen paßten. Meist scheiterte man an der verflixten neunten Karte und mußte wieder von vorn beginnen. Die Idee verkaufte sich so gut, daß zahlreiche Nachahmer in das Geschäft einstiegen. Die Motive änderten sich, das Prinzip jedoch blieb.



Jetzt hat man sich bei Heye etwas Neues einfallen lassen, die *Anakonda*. Sie schlängelt sich über acht rechteckige Karten. Diese Karten müssen wiederum zu einem Quadrat ausgelegt werden, aber da gibt's natürlich mehrere Möglichkeiten und die Spielschachtel gibt gemeinerweise keinen Hinweis darauf, wie die Karten zu legen sind. Am Ende jedenfalls muß die Anakonda sich „im Stück“ über alle Karten schlängeln. KMW

Versteckt und Entdeckt

Ein Piratenspiel für zwei bis sechs Spieler ab zehn Jahren

Zubehör:

Regel;

Spielplan,

der die Schatzinsel mit 37 nummerierten Spielfeldern

und einen Weg, der entlang der Küste

um diese Felder herumführt,

zeigt;

für jeden Spieler eine Spielfigur;

außerdem einen Bleistift und

einen Lageplan

(für häufigeres Spielen am Besten aus spielhimmel kopieren)

und Spielkarten,

die Sie selbst anfertigen müssen.

Sie brauchen für jedes Spielfeld eine Karte,

die die Nummer dieses Feldes trägt,

insgesamt also 37 Feldkarten.

Dazu kommen dann noch für jeden Spieler zwei Tip-Karten:

Auf eine dieser Karten zeichnen Sie eine Schatztruhe,

die andere Karte lassen Sie blanko.

Die kleine, einsame Südseeinsel war unbewohnt, ein idealer Unterschlupf für Piraten, die dort ihre Beute verstecken konnten. Irgendwann kamen sie dann dahinter, daß sie nicht allein auf den Sieben Meeren auf Beutezug waren. Andere Piratenschiffe betrieben die gleiche unfeine Art des Fischzuges. Und seltsamerweise hatten sie alle dieselbe kleine, unbewohnte Insel zum Versteck ihrer Beute auserkoren. Ebenso seltsamerweise kamen sie alle zur gleichen Zeit auf die Idee, daß sie auf relativ bequeme Art ihren Reichtum mehren konnten: Sie brauchten nur die Insel nach den vergrabenen Schätzen der anderen Piraten abzusuchen.

Das ist der Hintergrund für dieses Spiel, in dem Sie versuchen müssen, durch systematisches Absuchen und logische Schlußfolgerungen, die Schätze Ihrer Mitspieler zu finden.

Spielanfang

Jeder Spieler wird ausgerüstet mit einem Lageplan, einem Bleistift, je einer Tip-Karte „Schatztruhe“ und „Blanko“ und einer Spielfigur. Die Spielfigur wird auf eines der (etwas größeren) Eckfelder auf der Umlaufbahn gestellt. Jede Figur muß von einem anderen Feld aus starten.

Die Spielfeld-Karten werden gut gemischt. An jeden Spieler werden verdeckt drei Karten ausgegeben, der restliche Stapel wird verdeckt beiseite gelegt. Jeder Spieler weiß jetzt, auf welchen Spielfeldern seine eigenen drei Schatztruhen liegen.

Schließlich wird noch festgelegt, wieviele Runden das Spiel dauern soll und der Markierungsstein auf das entsprechende Feld der Rundenskala auf dem Spielbrett gestellt. (Vorschlag für Anfänger: zehn Runden, für Fortgeschrittene fünf Runden).

Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt mit dem Spiel. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Spielablauf:

Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht mit seiner Figur entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn weiter.

Die gewürfelte Zahl braucht nicht voll ausgenutzt zu werden. Besetzte Felder werden übersprungen und zählen nicht mit. Auf diese Weise können also niemals zwei Figuren auf demselben Feld stehen.

(Variante: Statt zu würfeln können Sie sich aussuchen, wieviele Felder weit Sie ziehen, höchstens aber fünf Felder.)

Nach diesem Zug sucht der Spieler von seinem neuen Standort aus die Insel nach Schätzen ab.

Gesucht werden kann immer nur in einer Richtung, eine gerade Felderreihe entlang (vom Eckfeld neben Feld elf also beispielsweise die Reihenfolge 11-14 oder die Reihe 11-77).

Nachdem der Spieler angesagt hat, welche Felderreihe er absucht, antworten ihm die anderen Spieler mit Hilfe der Tip-Karten: „Schatztruhe“ bedeutet, daß der Spieler in dieser Reihe eine (oder mehrere) eigene Schatztruhe(n) besitzt, „Blanko“ heißt, daß der Spieler keine Spielfeld-Karten aus dieser Reihe hat.

Geantwortet wird nach einem besonderen Verfahren: Zuerst antwortet der Spieler links vom Fragesteller, indem er (verdeckt) die zutreffende Tip-Karte an seinen linken Nachbarn weitergibt. Der schaut sich die Karte an, gibt seine eigene Tip-Karte dazu und reicht beide Karten nach links weiter. Diese Prozedur wiederholt sich so lange, bis alle Tip-Karten beim Fragesteller eingetroffen sind.

Der Fragesteller sagt laut an, wieviele „Schatztruhe“-Karten er erhalten hat.

Anschließend gibt er die Tip-Karten an seinen rechten Nachbarn zurück. Der nimmt seine eigene Tip-Karte wieder an sich und gibt den Rest der Karten nach rechts weiter, bis jeder Spieler seine Tip-Karte wiedererhalten hat.

Jeder Spieler notiert die Antwort auf seinen Lageplan. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Sobald alle Spieler einmal am Zug waren, wird der Rundenzähler um ein Feld nach unten gesetzt. Erreicht der Rundenzähler das Feld 0, ist das Spiel beendet.

Entdeckung einer Schatztruhe

Wenn ein Spieler zu wissen glaubt, auf welchem Spielfeld sich eine Schatztruhe befindet und wem sie gehört, kann er sofort das Spiel unterbrechen und seine Vermutung bekanntgeben.

Hat er mit seiner Vermutung recht, kann er sich auf seinem Lageplan in der Spalte „Punkte“ einen Gewinn notieren. Für die Entdeckung einer Schatztruhe gibt es zehn Punkte, multipliziert mit dem Wert des Feldes, auf dem der Rundenzähler gerade steht. (Beispiel: der Rundenzähler steht auf ‚5‘, der Spieler erhält 50 Pluspunkte). Der Spieler, dem die erratene Goldgrube gehört, muß die entsprechende Spielfeld-Karte aufdecken.

War die Vermutung falsch, erhält der Spieler die Hälfte der Punktzahl für einen richtigen Tip als Minuspunkte. (Beispiel: der Rundenzähler steht auf ‚5‘, für einen falschen Tip werden 25 Minuspunkte angeschrieben). Außerdem darf man nach einem falschen Tip erst wieder in der folgenden Runde tippen, nachdem also der Rundenzähler verändert wurde.

Spielende:

Sobald der Rundenzähler das Feld ‚0‘ erreicht, endet das Spiel sofort. Wer die höchste Punktzahl erzielt hat, gewinnt das Spiel. Sind nur noch einige oder mehrere Goldgruben eines einzigen Spielers unentdeckt, endet das Spiel vorzeitig. Auch dann gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Tips zum Spiel:

Spieldauer: Bei Ihrer ersten Partie sollten Sie die vorgesehene Rundenskala voll ausnutzen, also zehn Runden spielen. Wenn Sie das Spiel etwas besser kennen, kommen Sie mit weniger Runden aus. Spielt man zu fünf oder sechst, schaffen es Experten in nur vier Runden, alle Schatztruhen zu entdecken.

Schatzsuche: Wenn Sie ansagen, in welcher Felderreihe Sie nach Schatztruhen suchen, legen Sie einen Bleistift in die betreffende Felderreihe.

Runden-
zähler

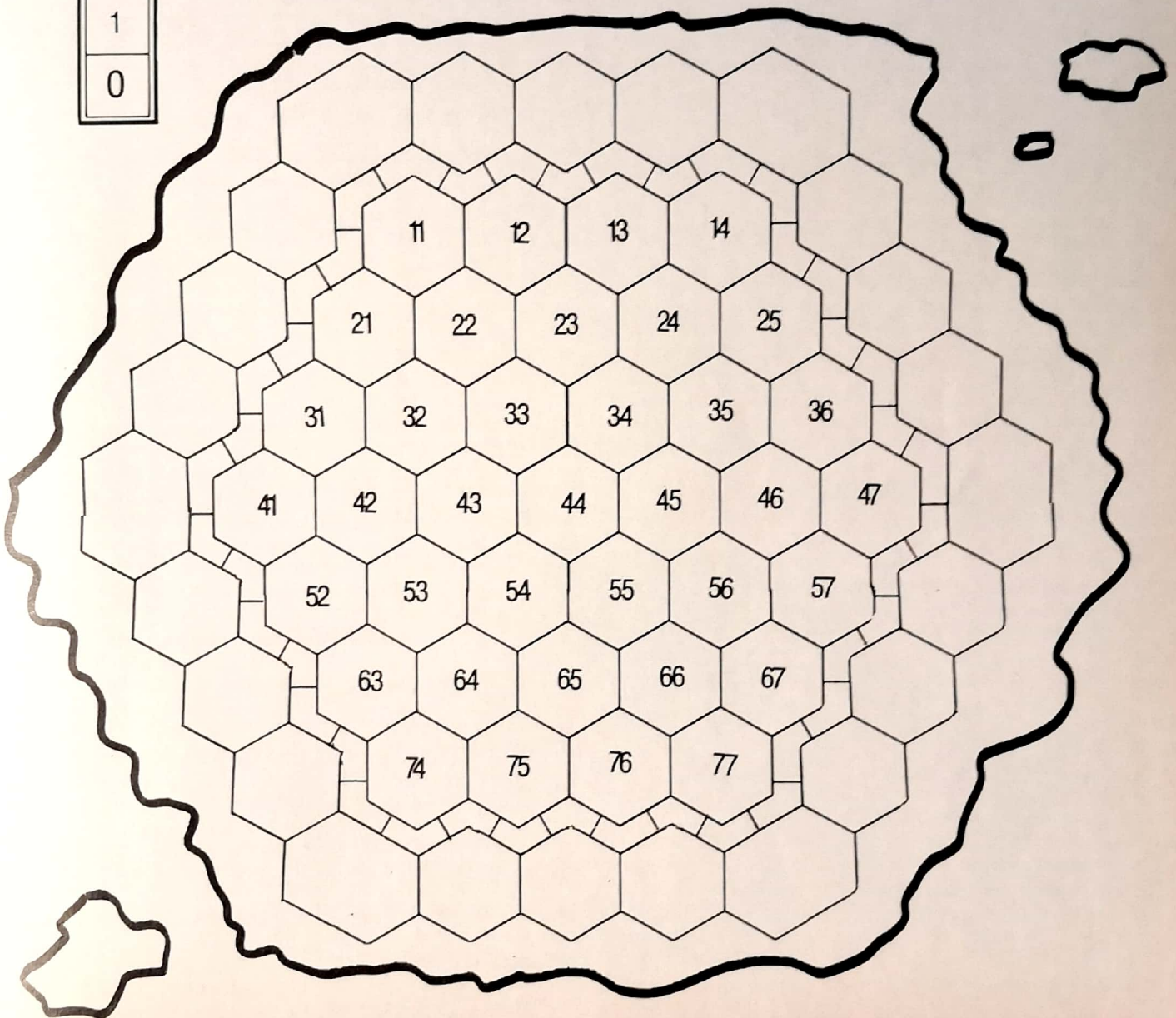
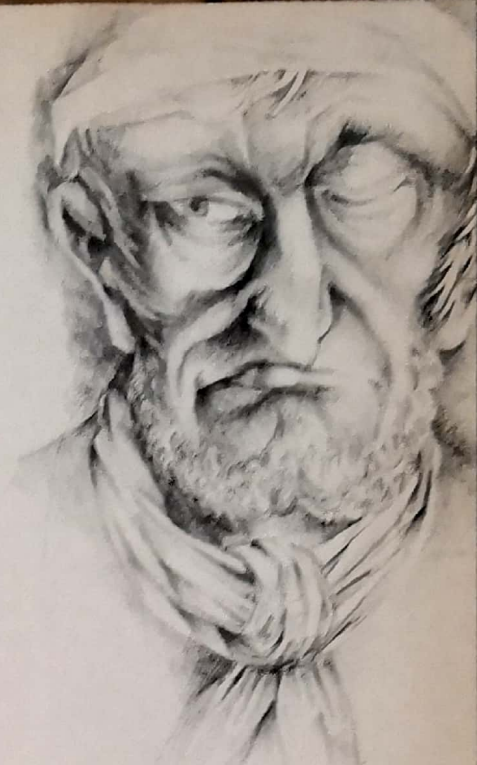
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

Notizen: Halten Sie alle Informationen, die Sie bekommen, in Ihrem Lageplan fest. Nur durch systematische Aufzeichnungen kommen Sie dahinter, wo die Schatztruhen der Mitspieler liegen und wem sie gehören. Der Lageplan wurde so gestaltet, daß Sie am Ende der jeweils sieben Felderreihen, die sich in drei verschiedenen Richtungen über die Schatzinsel erstrecken, kurz festhalten können, wieviel Schatztruhen sich in der jeweiligen Reihe befinden, möglicherweise auch, wem sie gehören.

Berücksichtigen Sie bei Ihren Überlegungen auch, daß eine „Schatztruhe“-Karte bedeutet, daß der Spieler eine oder mehrere Schatztruhen in der jeweiligen Reihe besitzt. Und wenn der Spieler, der am Zug ist, sagt, wieviele „Schatztruhe“-Karten er erhalten hat, verrät er dabei nicht, ob er selbst in dieser Reihe eine Schatztruhe besitzt.

Beispiel für die Notierung: Fünf Spieler sitzen im Uhrzeigersinn am Tisch. Der Einfachheit halber nennen wir sie A, B, C, D und E. Spieler A's Notizen sind abgebildet, Spieler C ist gerade am Zug und fragt die Reihe 31–36 ab. Dort hat A zwei eigene Schatztruhen, d. h., er hat zwei Spielfeld-Karten aus dieser Reihe (z. B. 32 und 34).

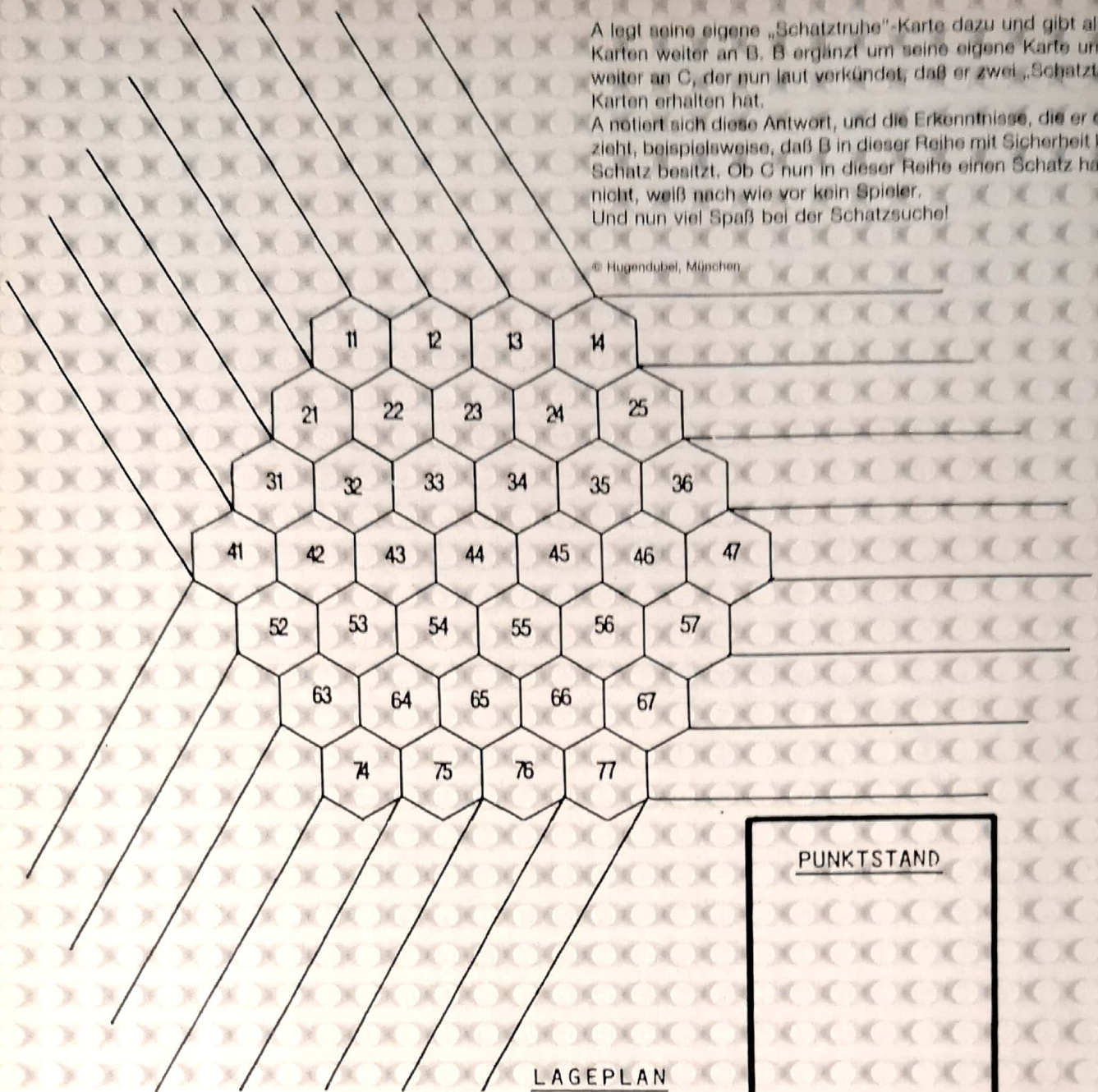
D „antwortet“ als erster, indem er eine seiner Tip-Karten an Spieler E gibt. E legt eine eigene Tip-Karte dazu und gibt beide an A weiter. A sieht sich die Karten an: Er hat eine „Schatztruhe“- und eine „Blanko“-Karte bekommen. Das bedeutet, daß einer seiner beiden Vorgänger, D oder E in dieser Reihe ebenfalls einen Schatz besitzt.



A legt seine eigene „Schatztruhe“-Karte dazu und gibt alle drei Karten weiter an B. B ergänzt um seine eigene Karte und gibt weiter an C, der nun laut verkündet, daß er zwei „Schatztruhe“-Karten erhalten hat.

A notiert sich diese Antwort, und die Erkenntnisse, die er daraus zieht, beispielsweise, daß B in dieser Reihe mit Sicherheit keinen Schatz besitzt. Ob C nun in dieser Reihe einen Schatz hat oder nicht, weiß nach wie vor kein Spieler.
Und nun viel Spaß bei der Schatzsuche!

© Hugendubel, München



LAGEPLAN

<u>PUNKTSTAND</u>





Wie Willi Wacker in New York fast meschugge wurde, bevor er Reißaus nahm...

Dichte Rauchschwaden ziehen über den Kneipenhimmel. Wo ist er hier nur gelandet? Willi versucht, auf seinem Barhocker festen Halt zu finden. Warum sind diese Dinger nur so hoch und haben eine so verdammt kleine Sitzfläche? Zum Glück gibt es am Tresen eine Stange zum Festhalten. Er lehnt sich darüber wie über eine Reling. Jetzt kann er sich darauf konzentrieren, was um ihn herum vorgeht. Vor ihm steht ein Tablett mit frisch gezapften Bieren: 3 Gläser, 4 Gläser, 5 Gläser. Der Anblick verstärkt seinen Durst nur noch mehr. Er will gerade zugreifen, da hört er die allzu bekannte Stimme, die er in diesem Augenblick überhaupt nicht erwartet hätte:

„Williiiiiiiiiiii“
Sie klingt schrill wie immer. Er braucht sich gar nicht umzudrehen, denn sie ist es unverkennbar, seine Florchchen, seine bessere Hälfte. Besser? Na gut, sie hat das Geld, das er für die Kneipe braucht. Aber seine Biere, die sind weg! Und der Durst bleibt, schlimmer als je zuvor.

Nun haben sie ein Spiel aus seinem allabendlichen Kneipenaufenthalt gemacht. Die spinnen, die Deutschen! Obwohl es ihn auch ein bißchen mit Stolz erfüllt. So machen sie sich nicht nur in Comic Strips über seine Abenteuer lustig. Sie können jetzt auch am Spieltisch nicht mehr ohne ihn auskommen. Und ein gutes Spiel ist es obendrein! Ein absolutes Spitzenspiel!



Willy Wacker (Hexagames)

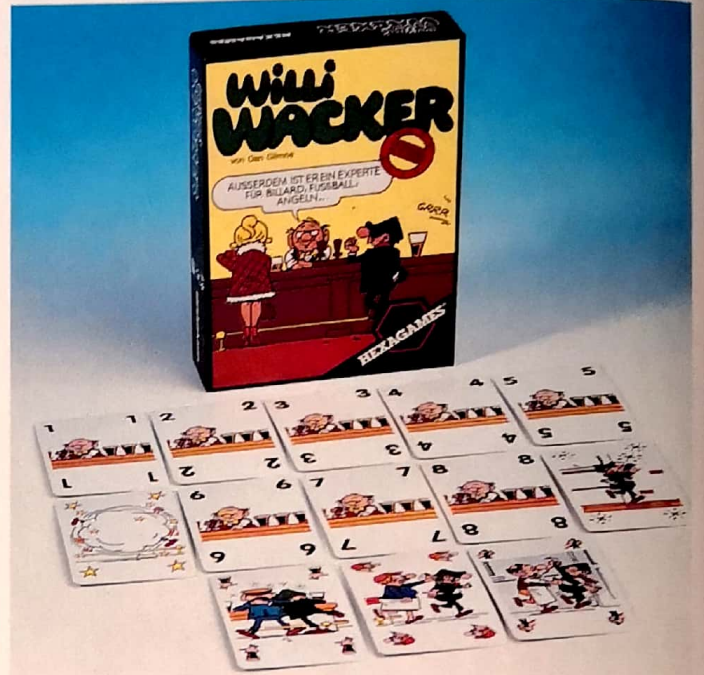
Jeder Spieler versucht mit den Karten, die er auf der Hand hat, möglichst viele Biere zu zapfen und vor sich auf das Tablett zu stellen. Wie bei Romme entweder Sequenzen (also zum Beispiel 3 + 4 + 5 Glas Bier) oder Sätze (also beispielsweise dreimal 4 Glas Bier).

Ob derjenige, der sich dies Tablett serviert hat, es dann auch austrinken darf, das allerdings ist fraglich. Meist holt sich ein anderer Spieler das Tablett vor die eigene Nase, mit einer Florchchen-Karte. Immerhin kann man sich mit einer anderen Karte dagegen wehren, aber die muß man halt zum richtigen Moment auf der Hand haben. Vielleicht hat man auch Glück und kann sich später auf die gleiche Weise ein besseres Tablett von einem anderen Spieler verschaffen.

Auf jeden Fall ist ein Tablett erst sicher, wenn die Gläser darauf ausgetrunken sind. Und trinken kann man nur mit einer besonderen Karte.

Am Ende hat der Spieler gewonnen, der die meisten Biere trinken konnte. Einfache Regeln, schnell zu spielen und eine stete Herausforderung an den Spieltrieb.

Willi wendet sich um, nachdem Florchchen es aufgibt, ihn nach Hause mitzuziehen. An einem



BLAU BLAU

BLAU
BLAU

BLAU BLAU



GRÜN GRÜN

GRÜN
GRÜN

GRÜN GRÜN

Tisch in der Kneipe machen sich vier Männer offensichtlich daran, die Skyline von Manhattan unter sich aufzuteilen. Und Frankie-Boy röhr aus der Music-Box gerade seine Hymne an diese Stadt:

New York, New York (F. X. Schmid)

Sie haben die ganze Skyline in Scheiben geschnitten. Jede Scheibe wuchs als kleiner Kartenstapel heran. Von diesen Ausschnitten der Stadtansicht hält jeder Spieler einige auf der Hand. Beim Ausspielen gilt es, fremde Karten möglichst frühzeitig zu legen, weil sie später zwangsläufig überdeckt werden. Die eigenen hebt man sich möglichst für den Schluß auf. Am Ende nämlich werden nur die oben liegenden Karten bewertet, das was weiter unten liegt, zählt nicht mehr mit. So einfach also ist es, König von New York zu werden. Ein kleines, witziges Spiel.

Zwei Tische weiter erreicht der Alkoholkonsum offenbar Umsätze, die dem Wirt Freudenstränen in die Augen treiben. Willy rutscht vom Hocker und nähert sich der feuchtfröhlichen Runde.

Karten liegen auf dem Tisch, in verschiedenen Farben und ohne Zahlenwerte. Aber die Farben hat man auch noch in Worten daraufgeschrieben! Für Farbenblinde? Das kann nicht sein! Dort steht wunderschön in gelber Schrift das Wort „Blau“ oder in roter Schrift das Wort „Grün“.

Willy versucht im Geiste nachzuzählen, wieviel Biere er heute schon getrunken hat und nickt zu dem Schluß, daß es offenbar genug sind. Sonst würde er noch...

Meschugge (Amigo)

Ein Spieler von den vieren am Tisch würfelt. Der Würfel sagt nur „Farbe“ oder „Wort“. Dann deckt dieser Spieler die oberste Karte eines Stapels um, die in Wort oder Farbe die Spielfarbe bestimmt. Anschließend versuchen alle, die richtige Karte abzuwerfen. Wem dies als erstem gelingt, erhält einen Chip als Belohnung.

Das hört sich ja alles ganz einfach an, und ist doch so verwirrend! Der Würfel sagt „Farbe“. Die umgedrehte Karte enthält in roter Farbe das Wort „Blau“. Gespielt werden müssen jetzt auf jeden Fall blaue Karten, ohne Rücksicht auf den Text, den sie enthalten. Umgekehrt ist es auch nicht viel besser. Hätte der Würfel „Wort“ gesagt, dann dürfen zu der umgedrehten Karte nur solche Karten gespielt werden, die in beliebige Farbe das Wort „Rot“ enthalten.

Das Spiel macht seinem Namen alle Ehre. Entweder man haßt es oder man packt es. Am besten zieht man sich zunächst ganz langsam und zum Mitschreiben eine Proberunde rein.

Willi sucht den Ausgang. Draußen fällt die abgasgeschwängerte Frischluft erbarmungslos über ihn her. Er lehnt sich kurz an die Mauer, um sich an die neue Umgebung zu gewöhnen. Dort steht auch sein Fahrrad. Sein Fahrrad? Wer sah jemals Willi Wacker auf einem Fahrrad? Nun ja, es war wohl die journalistische Freiheit des Verfassers dieses Berichts, die ihm das Fahrrad spendierte (und ihn überhaupt nach New York umsiedelte).

Willi besteigt den Sattel, setzt den rechten Fuß aufs Pedal und sich in Bewegung. Er erinnert sich an die Fernsehbilder, die er neulich von der Tour der France sah, und an ein Kartenspiel, das die sportliche Atmosphäre an den Spieltisch holt.

Der Ausreißer (F. X. Schmid)

Jeder Spieler bekommt eine Handvoll Karten mit auf den Weg, einer übernimmt die Führung und bestimmt das Tempo. Die meisten Karten nennen die Geschwindigkeit, mit der man fährt. Wer sie ausspielt, muß mit dem Anführer des Feldes mithalten, sonst kassiert er Strafminuten. Wenn er schneller fährt, kann er die Führung des Feldes und damit das gelbe Trikot übernehmen.

Ein paar Spezialkarten sorgen für Handicaps: Gegenwind macht das Treten in die Pedale zur Qual und verringert die Geschwindigkeit, eine Steigung

macht das Überholen unmöglich. Ein Spurt dagegen verhilft zu einer zusätzlichen Beschleunigung. Das Etappenziel kommt in Sicht, wenn die letzte Karte vom Deck gezogen wird. Dann werden die Siegpunkte verteilt, bevor alle Teilnehmer in die nächste Etappe starten. Ein kurzweiliges Spiel, nicht

nur für Radfahr-Fans!

Willi kommt es auf seinem Weg nach Hause nicht auf Geschwindigkeit an. Er weiß, daß Florchen mit ihrer allabendlichen Strafpredigt auf ihn wartet. Und so radelt er langsam und nicht ganz gradlinig in die Nacht hinein.

KMW

Teuflich interessante Spiele für himmlische Freizeit

Ogallala

Zwietracht war unter den verschiedenen Sippen der Ogallala-Indianer ausgebrochen. Jeder Unterhäuptling war der Meinung, daß seine Sippe die besten Kanu-Bauer des Stammes hervorgebracht hatte. Bei den nächsten Beutezügen würde sich herausstellen, wer die besseren Karten hatte!

Jeder Unterhäuptling, pardon!, jeder Spieler bekommt seinen eigenen Abschnitt des Flußlaufes zugeteilt, auf dem die Kanus gebaut werden. Die Kanus selbst kommen auf kleinen Kärtchen daher, schön säuberlich zerlegt in ihre Einzelteile: Bug-, Heck- und jede Menge Mittelstücke.

Das Spielprinzip ist einfach: Man nimmt eine Karte auf und legt sie vor sich aus, so daß allmählich ein oder mehrere Kanus gleichzeitig auf dem eigenen Spielplan entstehen. Allerdings sind die Boote nicht leer. In den Einzelteilen, die per Karte zusammengesetzt werden, sitzen in den meisten Fällen entweder Indianer, die dem Boot von vornherein eine gewisse Kampfkraft verleihen, oder die Beute liegt bereits darin, die das Kanu bei der Schlußabrechnung besonders wertvoll macht.

Wer ein Kanu fertiggestellt hat, kann damit sofort ein fremdes Kanu angreifen, wenn seine Indianer die höhere Kampfkraft in die Waagschale werfen können. Auf diese Weise werden Beutestücke erobert, die dann in die eigenen Boote kommen. Einige spezielle Indianerkarten erlauben es auch, während des Kanubaus anderen die Karten abzufragen. Wer Pech hat, gerät dabei allerdings an „Crazy Axt“. Der hat nämlich nichts besseres zu tun, als sein eigenes Boot zu versenken.

Sobald ein Spieler drei Kanus komplett fertiggestellt hat, kann er das Spiel beenden, wenn er will. Falls er allerdings feststellen muß, daß zum gegenwärtigen Spielstand ein anderer die bessere Punktzahl erreicht, wird er natürlich weiterspielen – falls er noch Platz für ein weiteres Boot auf seinem Spielplan hat.

Je länger das Boot, desto höher natürlich die Punktzahl. Von einer gewissen Länge an werden die Punkte sogar verdoppelt. Lange Boote brauchen aber eine längere Bauzeit und sind dadurch naturgemäß länger der Gefahr ausgesetzt, von anderen sabotiert zu werden.

Ogallala von ASS ist ein Familienspiel, das jung und alt begeistert und auch in reinen Erwachsenenspielerunden viele Stunden Spielspaß bereitet. Durch die rein zufällige Verteilung der über 130 Karten ergeben sich von Partie zu Partie andere Spielsituationen, so daß nie Langeweile aufkommt.

Goldfieber

Modergeruch schlug ihm aus der finsternen Höhle entgegen. Die Petroleumlampe erhellte den Weg nur wenige Schritte weit. Weit genug, um die riesigen Spinnennetze zu erkennen, deren Ausmaße es ratsam erscheinen ließen, eine Begegnung mit den achtbeinigen Höhlenbewohnern zu vermeiden. Und doch zog es ihn weiter in die Höhle hinein, denn hier mußte der Goldschatz zu finden sein.

Das Spiel *Goldfieber* (Parker) schickt die bis zu vier Spieler mit ihren Abenteurerfiguren in ein Höhlenlabyrinth, dargestellt als dreidimensionale Spielfläche im Boden der Spieleschachtel. Jede Figur kann selbst entscheiden, ob sie ein oder zwei Felder weit vorrückt. Mit auf den Weg bekommt sie eine Petroleumlampe, die nach Belieben an und ausgeknipst werden kann, deren Ölverrat allerdings begrenzt ist.

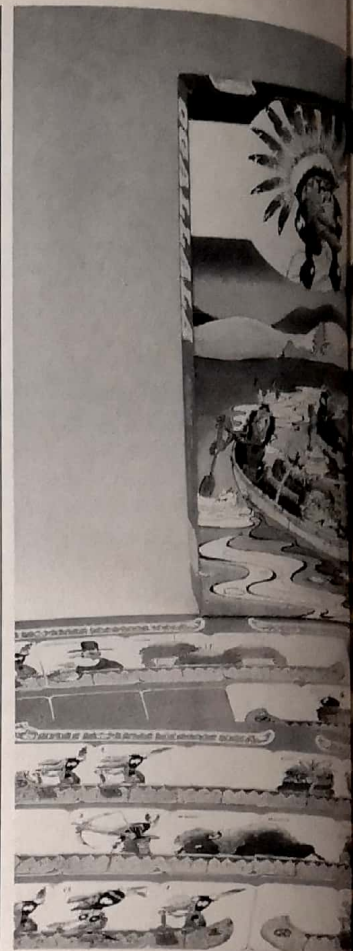
Die günstigeren Lichtbedingungen bei eingeschalteter Lampe wirken sich auf die Würfelergebnisse aus, mit denen bestimmte Ereignisse ausgewürfelt werden. So hat man auf den äußeren Höhlenfeldern die Chance, nützliche Ausrüstungsgegenstände zu finden (wenn der Würfel günstig fällt), Fackeln, Spitzhacken, Öl für die Lampe usw. Weiter im Innern der Höhle liegen die Goldnuggets, die nach dem glei-

chen Prinzip gefunden werden. Sechs dieser Nuggets in sein Lager am Rande der Höhle zu bringen, ist das Ziel jedes Spielers. Doch der Weg dorthin ist beschwerlich, denn die Mitspieler versuchen natürlich mit allen Mitteln, die anderen Abenteurer am Sieg zu hindern. Dafür hat jeder seine eigene Spinne mitgebracht, die er nach Belieben durch die Höhle schickt, damit sie ihre Netze auslegt und den anderen Abenteurern den Weg verbaut. Wer sich nicht sofort aus einem Netz befreien kann, läuft Gefahr, von der Spinne gebissen zu werden. Ein solcher Spinnenbiß allein ist zwar noch nicht tödlich, aber wer sich mehrmals beißen läßt, der ist dem Spinnengift am Ende doch nicht mehr gewachsen. *Goldfieber* ist ein Spiel für Fans von Indiana Jones und spricht von der Aufmachung und dem Spielablauf her besonders Kinder an. Die intellektuelle Herausforderung hält sich in Grenzen und deshalb haben erwachsene Spieler nur dann ihren Spaß daran, wenn sie Spiele mögen, bei denen sie nicht allzu viel nachdenken wollen.

Delfino

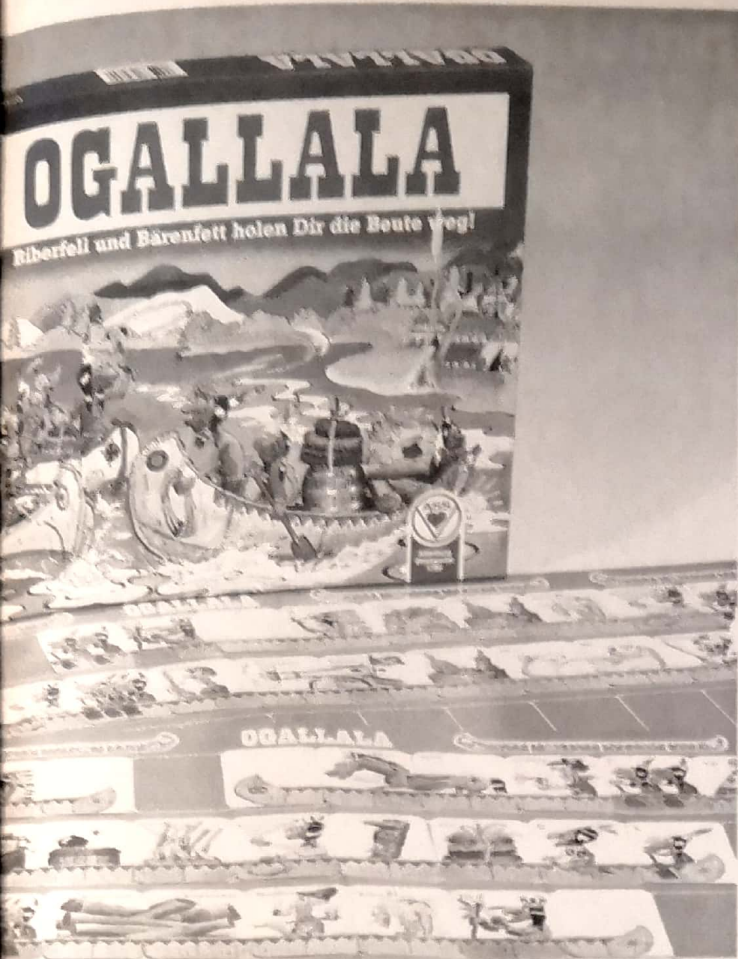
„Willkommen in unserer großen Delfin-Schau! 25 Flipper tanzen für Sie das große Wasser-Ballett. Werfen Sie Ihnen Ihre Bälle zu und freuen Sie sich an den Kapriolen, die die Delfine schlagen!“

Das Wasser-Ballett findet auf dem eigenen Spieltisch statt. 25 Delfin-Karten werden auf dem Tisch ausgelegt. Jeder Spieler bekommt einen Ball. Dieser Ball wandert von Karte zu Karte. Der Delfin auf dem er landet, kann eine Drehung vollführen. Wie weit der Ball sich bewegt, wie oft ein Delfin sich dreht, das entscheidet ein Würfel. Ziel des Spiels ist, die Delfine so in Position zu bringen, daß jeweils ein Quartett aus vier Tieren einander den gleichen Körperteil zuwendet. Für eine solche Formation gibt's einen Punkt und das Ziel des Spiels besteht darin, auf diese Weise als erster fünf



Punkte zu gewinnen. *Delfino* (Franckh) ist eines jener netten, kleinen Spiele, die man schnell mal zwischendurch spielen kann. Das wunderschöne Spielmaterial macht das Spielen damit zum Vergnügen und der Spielreiz ist groß genug, sich öfter damit zu beschäftigen.

KMW

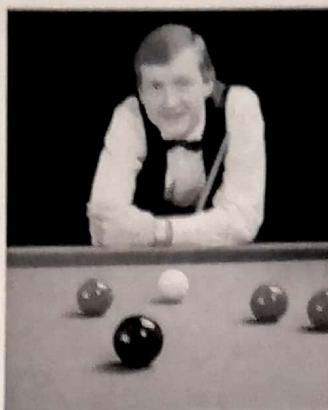


OGALLALA

DES SPIEL UM GOLD UND ABENTEUER



Snooker – Millionenspiel um 22 bunte Kugeln



Wenn Andy Capp, das britische Original der bei uns als Willi Wacker bekannten Comic-Figur, in seiner Stammkneipe zum Queue greift, dann spielt er nicht einfach Pool-Billard, sondern die feine englische Variante, Snooker. Wenn Ihr TV-Gerät verkabelt ist, dann hatten Sie vielleicht schon Gelegenheit, auf „SKY Channel“ eine der häufigen Übertragungen von einer Snooker-Meisterschaft zu verfolgen, die beinahe wöchentlich irgendwo auf der Welt stattfinden.

Snooker ist für die Briten etwa dasselbe, wie Tennis für die Deutschen. Bis zu 18 Millionen gucken in die Fernseh-Röhren, wenn die Stars der Szene zum Stoß ansetzen. Der größte unter ihnen ist Steve Davis, 32 Jahre alt und seit 1981 bereits fünfmal Weltmeister. Der Sohn eines Busfahrers verdiente mit seinem Sport Millionen. Zwei davon zweigte er ab, um sich und seinen Eltern ein herrschaftliches Haus in Essex zu kaufen, das jedermann – außer ihm selbst – als Schloß bezeichnet.

Daß man mit Snooker Millionen verdienen kann, ist relativ neu in der mehr als 100jährigen Geschichte des Spiels. Zum erstenmal wurde Snooker in englischen Offiziers-Casinos in Indien gespielt, etwa um 1865. Von dort verbreitete es sich im englischen Mutterland. Doch noch vor zwei Jahrzehnten galt es dort eher als Zeitvertreib von arbeitsscheuen und kriminellen Elementen. Der Boom

setzte erst mit dem Farbfernsehen ein.

Ein Original-Snooker-Tisch mißt 3,66 × 1,83 Meter. Wie beim Pool-Billard hat er Taschen in den vier Ecken und auf der Hälfte der langen Seiten, in die die Kugeln gestoßen werden müssen. Der weiße Spielball wird gespielt auf 15 rote Kugeln, die jeweils einen Punkt zählen, sowie auf jeweils eine gelbe (3), braune (4), blaue (5), rosa (6) und schwarze (7) Kugel. Die eingeklammerte Zahl gibt den jeweiligen Punktwert an.

Während des Spiels kann man abwechselnd auf rote und andersfarbige Kugeln spielen. Während die roten im Loch bleiben, werden die andersfarbigen wieder herausgenommen und auf ihre ursprüngliche Position auf dem Tisch gesetzt. In Turnieren übernimmt diese Aufgabe gewöhnlich ein distinguiertes älterer Herr mit weißen Handschuhen. Wenn alle roten Kugeln ausgespielt sind, müssen schließlich die andersfarbigen in der Reihenfolge ihres Wertes eingelocht werden.

Wenn in Europa 1992 die Handelsschranken fallen, soll Snooker auch seinen Siegeszug auf dem Kontinent antreten. Darauf sind die Hersteller von Snooker-Tischen schon heute vorbereitet. Sie bieten diese bereits jetzt in jeder Haushaltsgröße an, angefangen bei der Kindergröße 63 × 42 cm. Die maximale Größe für Heimtische liegt bei 1,82 × 0,91 Meter, doch darunter sollte man eigentlich nicht spielen, weil der Spielspaß sonst doch nur sehr eingeschränkt ist. Die Preise für Tische dieser Größe liegen zwischen 310 und 1.200 DM. Importiert werden sie von der Carromco GmbH, 2000 Norderstedt).

Das erste Snooker-Turnier im Beisein eines Meisters ist für die Messe *spielaktiv* in Köln (2.–5. 11. 89) geplant. **KMW**

CREATIVE GAMES

Karl Hoche · Toni Meissner
Bartel F. Sinhuber

DIE GROSSEN CLOWNS



Ane

verlegt witzige, originelle, außergewöhnliche, individuelle Autorenspiele in limitierter Auflage. Wir präsentieren: DIE GROSSEN CLOWNS von Knut-Michael Wolf mit handgefertigten und handbemalten Clown- und Seehundfiguren der bekannten Künstlerin Michaela Mitterhuber. Dazu gibt es Wissenswertes über die großen Clowns dieser Welt in Form des gleichnamigen Buchwerks.

Kein Spiel gleicht dem anderen!
Ein ideales Spiele Geschenk für Sammler!
Einzigartig in der künstlerischen Ausstattung!
Sie erhalten das komplette Spielwerk mit Originalsignatur des Spieleautors und der Künstlerin mit nummeriertem Zertifikat für DM 198,-. Der Versand erfolgt nach Vorauskasse (Scheck) oder per Nachnahme (zuzüglich Postgebühren).

Zur kommenden „Internationalen Spielwarenmesse“ erscheint unser Spiele-Gesamtprogramm. Wir senden es Ihnen auf Anforderung gerne zu.

creative games international
Sabine Paul
Franz-Nissi-Straße 13b
8000 München 50

