

" Hin und Her "

— Spielanleitung —

" Kreuz und Quer "

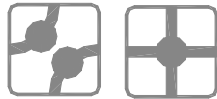
**ab 8
Jahren
für 2 - 4
Spieler**

Ziel des Spieles ist es mit seiner Kugel vom Ausgangstor zum Zieltor und wieder zurückzurollen. Hilfsmittel - aber auch Hindernis - ist das sich dabei ständig ändernde Labyrinth. Die ersten Spiele empfehlen wir mit 2 Personen zu spielen. Für erfahrene Spieler, die die Spielzüge dann schneller umsetzen können, ist eine Partie mit 3 oder 4 Mitspielern eine neue Herausforderung.

Spielvorbereitung

In das Spielbrett werden die Plättchen mit der **Bogenseite** nach oben eingelegt.

Abb. 1 Spiel-
plättchenseiten



Bogenseite Kreuzseite

Beim ersten Spiel empfiehlt es sich, das in der Abb. 2 gezeigte Muster zu legen.

Bei weiteren Spielen reicht es aus, wenn vor dem Spiel alle Plättchen wieder auf die Bogenseiten gedreht werden.

Jeder Spieler wählt eine der Farben und eine der Spielbrettseiten als seine **Grundlinie**. In seiner gewählten Farbe erhält jeder Spieler eine Kugel und zwei Tore.

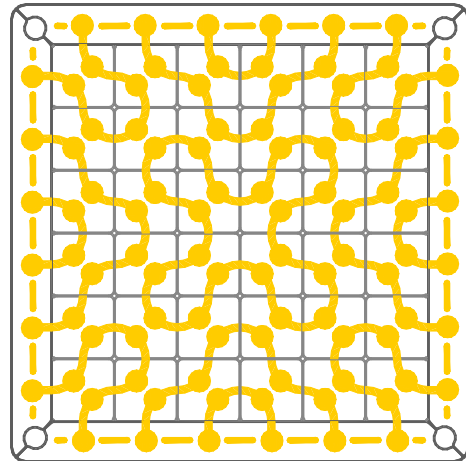


Abb. 2 Anordnung der Spielplättchen vor dem ersten Spiel

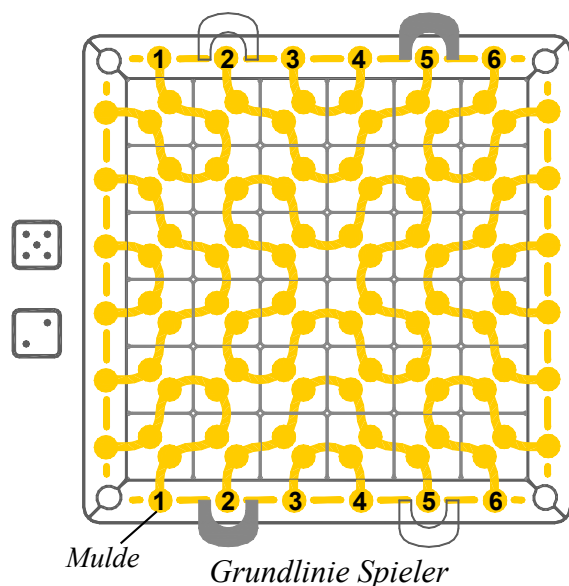
Stecken der Tore

Nach Festlegung, wer das Spiel beginnt (höchste Würfelzahl beginnt) würfelt der Startspieler mit beiden Würfeln. Eine der beiden Würfelzahlen gibt an, über welche Mulde auf seiner Grundlinie er das erste Tor (*Ausgangstor*) steckt (siehe Abb.3). Gezählt wird dabei von links nach rechts. Das zweite Tor (*Zieltor*) steckt er mit der anderen Würfelzahl über die entsprechende Mulde der gegenüberliegenden Linie in gleicher Weise.

Anschließend verfahren die anderen Spieler nach dem gleichen Schema. Sollte dabei eine Mulde bereits besetzt sein, muss der Spieler erneut würfeln. Jeder Spieler legt unter das *Ausgangstor* auf seiner Grundlinie seine Kugel. Sind alle Tore verteilt, beginnt das Spiel.

Abb. 3 Beispiel für die Anordnung der Tore bei einem Wurf von 5 und 2.

Dunkle Tore - Möglichkeit 1
Helle Tore - Möglichkeit 2



Spielverlauf

Jeder Spielzug besteht aus **drei Schritten** (einzige Ausnahme besteht beim Pasch), von denen jeder ausgeführt werden **muss**. Gewürfelt wird mit zwei Würfeln.

① Erster Schritt

Einer der beiden Würfel wird entsprechend der Würfelzahl an die Seite neben das Spielbrett gelegt (siehe Abb. 4). Damit wird die Reihe gekennzeichnet, in der in Schritt 2 ein Plättchen gedreht werden muss. Gezählt werden die Reihen von der jeweiligen Grundlinie aus. Ein Austausch der Würfel ist noch möglich.

② Zweiter Schritt

Beim zweiten Würfel wird lediglich zwischen **geraden** und **ungeraden** Zahlen unterschieden.

Gerade Zahlen (2, 4 oder 6) :

In der bereits festgelegten Reihe muss ein beliebiges Bogenlinienplättchen auf die Kreuzseite gewendet werden (siehe Abb. 5). Gibt es in der Reihe kein Bogenlinienplättchen mehr (es wurden schon alle gewendet), muss die andere mögliche Reihe festgelegt werden.

Ungerade Zahlen (1, 3 oder 5) :

Es wird in der bereits festgelegten Reihe ein beliebiges Bogenlinienplättchen horizontal so gedreht, dass sich die Anschlusslinien ändern (siehe Abb. 6)

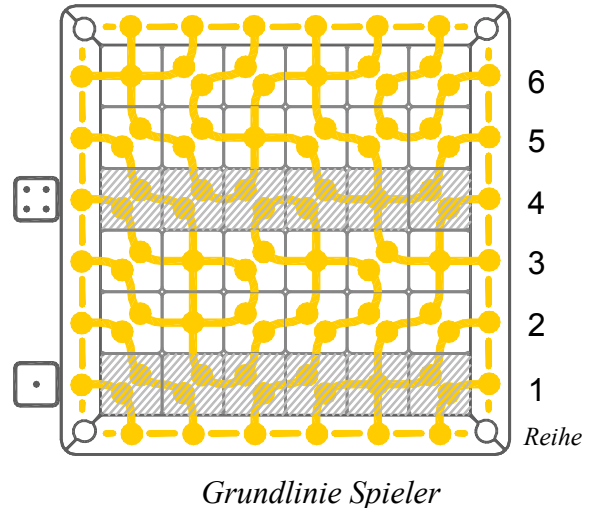
oder

es wird in der bereits festgelegten Reihe ein beliebiges Kreuzlinienplättchen auf eine beliebige Stellung mit der Bogenlinienseite gewendet (siehe Abb. 7).

Tipp :

Die beigelegten Stäbchen erleichtern das Herausnehmen und Drehen der Plättchen.

Abb. 4 Beispiel für die Auswahl der möglichen Reihen bei einem Wurf von 4 und 1.



Wichtig : Ein Plättchen, das mit einer Kugel besetzt ist, darf nicht gedreht werden.



Abb. 5
Bogen auf Kreuz

Merke : Die Augenzahl des zweiten Würfels gibt also keine Position des Plättchens an, sondern nur die **Dreh- oder Wendemöglichkeit**.



Abb. 6
Bogen drehen

oder

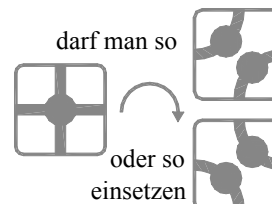


Abb. 7
Kreuz auf Bogen

Hinweis :

Als Hilfsmittel haben wir zwei Kärtchen mit der Zugfolge-Regel dazugelegt

③ Dritter Schritt

Zum Abschluss eines jeden Zuges **muss** die Kugel gerollt werden und zwar so viele Mulden wie die Differenz der beiden Augenzahlen ergibt. Die Kugel darf in alle Richtungen gerollt werden, jedoch in einem Zug nicht vor und zurück. **Über ein Kreuzplättchen muss die Kugel immer gerade gerollt werden.** Bleibt die Kugel am Ende eines Zuges auf einem Kreuzstein liegen, darf sie beim nächsten Spielzug die Richtung ändern. Die sich ergebende Punktzahl **muss** möglichst ganz oder soviel wie **eben möglich** gerollt werden. Der Rand einschließlich der gegnerischen Tore dürfen mitbenutzt werden. Gegnerische Kugeln dürfen **nicht** übersprungen werden. Sind am Rand oder vor einer gegnerischen Kugel noch nicht alle Punkte gerollt, verfallen diese. Über den Rand darf nicht gerollt werden.

Sonderfall Pasch

(Wurf von 2 gleichen Zahlen)

In diesem Fall darf der Spieler **irgendein** freies Plättchen beliebig drehen und wenden (s. Abb. 5-7), seine Kugel darf jedoch nicht bewegt werden.

Spielende

Gewonnen hat derjenige Spieler, der als erster mit seiner Kugel **" Hin und Her "** gerollt ist. Also einmal in sein *Zieltor* auf der gegenüberliegenden Seite und wieder zurück zum *Ausgangstor*. Wird das *Zieltor* erreicht, entfernt man dieses. Die Tore muss man nicht mit der passenden Punktzahl erreichen. Eine verkürzte Spielvariante besteht nur aus dem **" Hin "**, also nur dem Erreichen des *Zieltores* (bei vier Spielern empfehlenswert).

Zusatzregel " Kreuz und Quer "

Bei zwei Spielern kann man die Zusatzregel **" Kreuz und Quer "** anwenden. Beide Spieler bekommen je 4 Tore. Sie wählen ihre Grundlinien gegenüberliegend. Nach dem beide die ersten 2 Tore gesteckt haben wird das Spielfeld um 90 Grad gedreht und das Einsetzen wiederholt. Beide Spieler benutzen die jetzt vor ihnen liegende Seite als **ihre neue Grundlinie**. Jetzt gilt es, schnellstmöglich die drei *Zieltore* in beliebiger Reihenfolge zu erreichen, herauszunehmen und zurück ins *Ausgangstor* zu rollen. Es empfiehlt sich bei dieser Regel die nachfolgende Zusatzregel **" Joker "** anzuwenden.

Zusatzregel " Joker "

Das jeweils entfernte *Ausgangstor* kann einmalig als Joker eingesetzt werden. Bei einem Spielzug kann man mit dem Joker vor dem dritten Schritt eines Zuges ein freies Plättchen beliebig drehen (siehe Abb. 5 -7).

Spielzubehör:

- 1 Spielbrett mit 4 Randleisten
- 36 Spielplättchen beidseitig genutet
- 12 Torbögen zum Einstecken
- 4 Kugeln ø12 mm 4 Stäbchen
- 2 Augwürfel 1 Spielanleitung
- 2 Zugfolge-Regelkarten

Bezugs- und Kontaktadresse :

Bimmelbahn & Co. , Höpingen 61, 48720 Rosendahl, Tel. 02545 / 204
Email : gumpertgbr@t-online.de

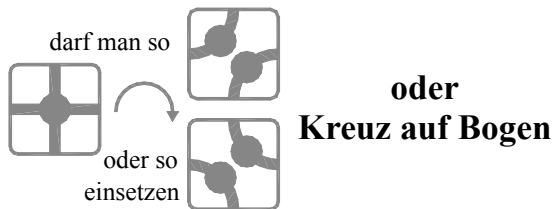


© 2008 Gumpert GBR
www.bibahn.de

Wegen verschluckbarer Kleinteile für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Diesen Hinweis bitte aufbewahren

" Hin und Her " Die drei Schritte

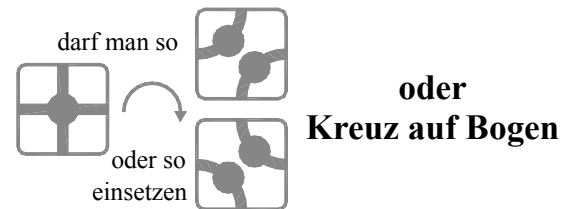
1. Würfel 1 - Reihe festlegen
2. Würfel 2 - Plättchen drehen



3. **Rollen nicht vergessen !**
Merke : nur gerade über Kreuzplättchen !
Pasch beliebiges Plättchen drehen oder wenden - Kugel bleibt liegen !

" Hin und Her " Die drei Schritte

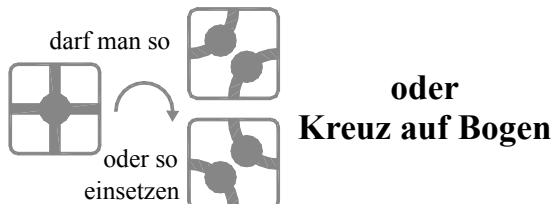
1. Würfel 1 - Reihe festlegen
2. Würfel 2 - Plättchen drehen



3. **Rollen nicht vergessen !**
Merke : nur gerade über Kreuzplättchen !
Pasch beliebiges Plättchen drehen oder wenden - Kugel bleibt liegen !

" Hin und Her " Die drei Schritte

1. Würfel 1 - Reihe festlegen
2. Würfel 2 - Plättchen drehen



3. **Rollen nicht vergessen !**
Merke : nur gerade über Kreuzplättchen !
Pasch beliebiges Plättchen drehen oder wenden - Kugel bleibt liegen !

" Hin und Her " Die drei Schritte

1. Würfel 1 - Reihe festlegen
2. Würfel 2 - Plättchen drehen



3. **Rollen nicht vergessen !**
Merke : nur gerade über Kreuzplättchen !
Pasch beliebiges Plättchen drehen oder wenden - Kugel bleibt liegen !