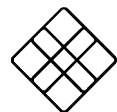


" Hin und Her "



Höpinger
Spielewerkstatt

neue Wege finden, ein Spiel ab 8 Jahren für 2 - 4 Personen von Ulli Gumpert
Spieldauer ca. 10 - 15 Minuten beim Spiel mit 2 Personen

Ziel des Spieles

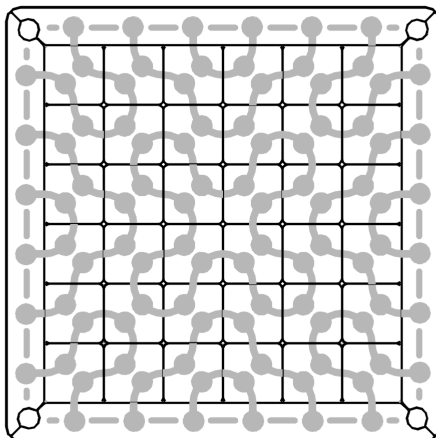
ist es mit seiner Kugel vom Ausgangstor zum Zieltor und wieder zurückzurollen. Hilfsmittel - aber auch Hindernis - ist das sich dabei ständig ändernde Labyrinth.



Bogenseite

Kreuzseite

Abb. 1 Spielplättchenseiten



Spielvorbereitung

In das Spielbrett werden die 36 Plättchen mit der **Bogenseite** (siehe Abb. 1) nach oben eingelegt.

Vor dem ersten Spiel kann man sich die Mühe machen, dass abgebildete Muster nachzulegen. Dadurch bekommt man ein wenig Gefühl für die Anordnung der Spielplättchen.

Es reicht jedoch vollkommen aus, wenn die Plättchen beliebig

einggelegt werden und wenn bei weiteren Spielen immer alle Kreuzplättchen wieder auf die Bogenseite 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.

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.

Ein faszinierendes Spielmaterial

Jüngere Kinder können " **Hin und Her** " ohne vorgegebene Spielregel bespielen. Die entstehenden Muster, die verschlungenen Wege, das Rollen der Kugeln begeistern nicht nur die Kinder. Das Verfolgen der Bahnen, mit einem Finger bei geschlossenen Augen, fördert das haptische Empfinden und die Feinmotorik. Jedem, dem wir das Spiel in die Hand gaben, fing sofort an, und sofort sprang eine Faszination über.

Vielleicht geht es Euch ja auch so und Ihr seid schon neugierig auf weitere Spielideen mit diesem Material. In unseren Spielerunden werden immer wieder neue Regelvariationen getestet. Auf unserer Homepage www.spielewerkstatt.de haben wir sie ins Netz gestellt. Wir würden uns über eine Reaktion freuen und falls Ihr Ideen zum Spiel habt, teilt sie uns mit. Wir könnten sie nach Absprache auch online stellen.

Rosendahl im September 2010

Wichtiger Hinweis zur Spielregel

Dies ist die zweite Fassung der Spielregel. Sie ist sehr viel einfacher und somit ist auch schneller zu lernen. Für uns war wichtig, dass der Spielspaß sich möglichst schnell einstellt. In mehreren Testspielrunden wurde die neue Regel mit Begeisterung angenommen, jedoch ein wenig Wehmut nach der alten Regel schwang auch mit. So haben wir uns entschlossen neugierigen " **Hin und Her** " Spielern die alte Regel auf

unserer Homepage zur Verfügung zu stellen. Den zweiten Würfel, den man benötigt, haben wir auch sofort dazu gelegt.

Viel Spaß beim Spielen wünscht die

HÖPINGER-SPIELE-WERKSTATT

Spielzubehör:

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

Bezugs- und Kontaktadresse :

Höpinger Spiele-Werkstatt., Höpingen 61, 48720 Rosendahl, Tel. 02545 / 204
Email : info@spiele-werkstatt.de - www.spiele-werkstatt.de



© Gumpert & Winken GbR
Höpingen 61
4720 Rosendahl

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

Spielanleitung

Stecken der Tore

Nach Festlegung, wer das Spiel beginnt (höchste Würfelzahl) würfelt der Startspieler. Die Würfelzahl gibt an, über welche Mulde auf seiner Grundlinie er das erste Tor (*Ausgangstor*) steckt (siehe Abb.2). Gezählt wird dabei von links nach rechts. Jetzt würfelt der nächste Spieler und steckt entsprechend seinem Wurf auch sein Tor in seine Grundlinie. In der nächsten Runde werden die Tore dann auf die Seite gegenüber der Grundlinie (Zieltor-Seite) gesteckt. Ist bei einem Wurf eine Mulde schon belegt, wird einfach von der anderen Seite gezählt (von rechts nach links). Sind alle Tore gesteckt kann das Spiel beginnen.

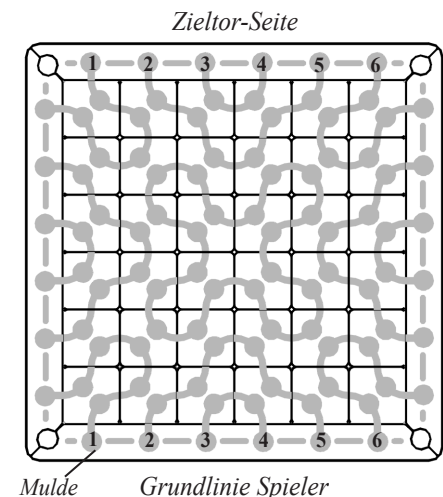


Abb. 2 Zählweise für das Stecken der Tore

Spielverlauf

Nachdem ein Spieler gewürfelt hat, wird ein Spielzug bestehend aus zwei Schritten ausgeführt:

1. Veränderung des Spielfeldes durch Bewegung der Plättchen.
2. Rollen der Kugel um die gewürfelte Augenzahl.

Beide Schritte sind Pflicht !

Schritt 1:

Es wird ein beliebiges freies Plättchen (*ohne Kugel*) bewegt !

Bei den ungeraden **Zahlen 1, 3 und 5** wird das gewählte Plättchen herausgenommen, die Bogenseite um 90° gedreht und wieder eingelegt (siehe Abb.3).



Abb. 3

Liegt das ausgewählte Plättchen mit der Kreuzseite nach oben, wird das Plättchen auf die Bogenseite gewendet und beliebig wieder eingelegt (siehe Abb.4).

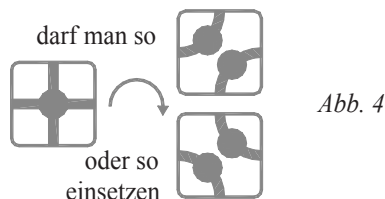


Abb. 4

Bei den geraden **Zahlen 2 und 4** wird das gewählte Plättchen gewendet, entweder von der Bogenseite auf die Kreuzseite oder umgekehrt, je nach Ausgangslage .

Bei **einer 6** darf ein Plättchen herausgenommen werden. Dieses Plättchen wird von einem beliebigen Rand wieder eingeschoben.

Auch hier gilt: das Plättchen darf nicht mit einer Kugel belegt sein !

Schritt 2:

Die Kugel des Spielers wird um die Augenzahl weitergerollt.

Ausnahme bei einer 6: Die Kugel wird nicht bewegt.

Die Kugel darf in alle Richtungen gerollt werden, wie die Bahn es vorgibt, 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 Kreuzplättchen liegen, darf sie beim nächsten Spielzug die Richtung ändern. Die sich ergebende Punktzahl **muss** möglichst ganz oder soviel wie **eben möglich** gerollt werden. Die Mulden im Spielfeldrand,

einschließlich denen unter den gegnerischen Toren dürfen mitbenutzt werden. Gegnerische Kugeln dürfen **nicht** übersprungen werden. Sind am Rand oder vor einer gegnerischen Kugel noch nicht alle Punkte gerollt, verfallen diese.

Nach Abschluß des Spielzuges ist der nächste Mitspieler an der Reihe !

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 *Zieltors*

Tipp :

Die beigelegten Stäbchen erleichtern das Herausnehmen und Drehen der Plättchen.