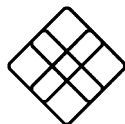


PUNKTUM

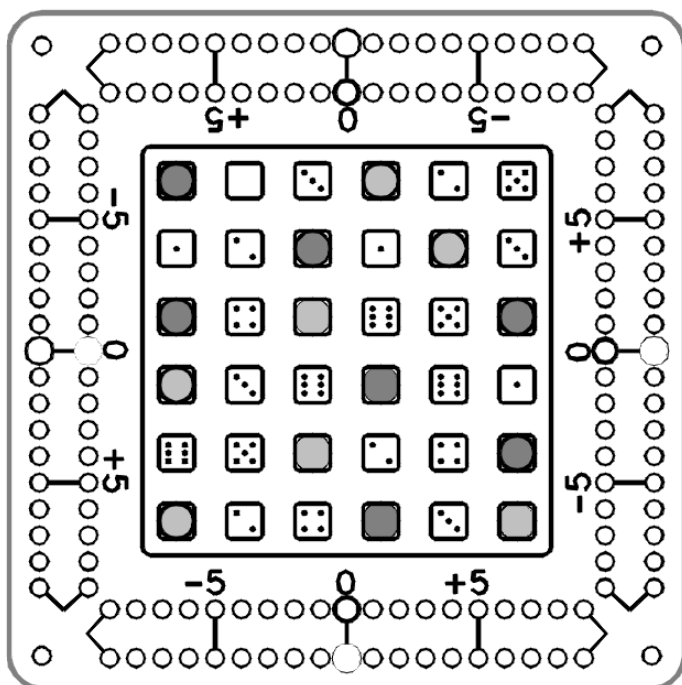


Höpinger
Spielwerkstatt

"PUNKTUM" ist ein Spiel für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren. Die Spieldauer liegt zwischen 10 und 20 Minuten. Neben Taktik und ein wenig Glück, kommt es am meisten auf das Gedächtnis an. Durch Variationen der Spielregel kann man den Schwierigkeitsgrad des Spieles den Möglichkeiten der Spieler anpassen.

Wegen verschluckbarer
Kleinteile für Kinder
unter 3 Jahren nicht
geeignet. Diesen Hin-
weis bitte aufbewahren

© Gumpert & Winken GbR
Höpingen 61
4720 Rosendahl



Spielmaterial:

1 Spielfeld mit Zählrahmen

22 Würfel à 12 mm

32 Spielsteine Ø 12 x 25 mm

4 Einerzählstecker mit Loch

1 Grundbrett mit 4 Zapfen

22 Deckel schwarz

4 Zehnerzählstecker Rundkopf

Spielvorbereitung:

Alle Würfel und Spielsteine werden aus dem Spielfeld entfernt. Das Spielfeld kann dafür hochgehoben werden. Je nach Anzahl der Mitspieler werden entsprechend :

bei 2 Spielern	11 Würfel	8 Spielsteine
bei 3 Spielern	7 Würfel	6 Spielsteine
bei 4 Spielern	5 Würfel	5 Spielsteine

verteilt. Die restlichen Würfel und Spielsteine werden beiseite gelegt. Zusätzlich bekommt jeder Mitspieler einen Joker-Spielstein, je ein Einerzählstäbchen und einen Zehnerzählstecker entsprechend seiner Farbe. Die Zählsteine werden bei Null in die Zähllöcher gesteckt. Die schwarzen Deckel werden für jeden erreichbar bereitgelegt.

Spielverlauf:

Zu Beginn würfelt jeder Mitspieler mit einem seiner Würfel. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl legt seinen Würfel in ein beliebiges Fach des Spielfeldes und deckt ihn mit einem schwarzen Deckel ab. Haben 2 oder mehr Spieler den gleichen Wurf, so wird solange weitergewürfelt, bis ein Spieler alleine einen höchsten Wurf hat. Es wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Bei jedem Zug hat man die Möglichkeit, einen Stein in ein Fach zu setzen oder zu würfeln und den Würfel mit der Augenzahl in ein Fach zu legen und abzudecken. Dies geschieht bis alle Fächer des Spielfeldes besetzt sind. Hat ein Spieler zum Ende nur noch Würfel oder Steine, so **muss** er diese setzen.

Spieltaktik:

Bei der Grundvariante, genannt " **Nullspiel** ", sollte man beim Setzen der Würfel und Spielsteine versuchen, einen möglichst ausgeglichenen Punktestand zu erreichen. Dabei zählen alle Würfelpunkte die direkt an die Spielsteine angrenzen. **Zu beachten ist, dass die geraden Punkte positiv (2, 4 und 6) und die ungeraden (1, 3 und 5) negativ zählen.** Erschwerend kommt hinzu, dass die Würfel sofort nach dem Setzen abgedeckt werden.

Spielende:

Sind alle Fächer belegt, kommt es noch einmal zu einem spielentscheidenden Zug. Ein beliebiger Spielstein wird mit dem Kopf nach

unten eingesteckt. Die Punktzahl dieses Steines wird verdoppelt, ob positiv oder negativ. Danach werden alle Deckel heruntergenommen und die Auswertung beginnt.

Auswertung:

Die Spieler werten jetzt nacheinander ihre gesetzten Spielsteine aus. Nach dem Auswerten eines Spielsteins, wird dieser aus dem Spielfeld entfernt. Gewonnen hat der Spieler, der mit seiner Punktzahl am nächsten zur Null ist. Bei Wertgleichheit gewinnt der negative Wert (z.B. -2 gewinnt gegen +2).

Am nebenstehenden Beispiel soll die Auswertung verdeutlicht werden.

Spielstein A: $6 - 5 = 1$ Punkt

Spielstein B: $6 - 5 + 4 + 2 = 7$ Punkte

Spielstein C: $2 - 5 = -3$ Punkte



Spielstein A würde mit einem Jokerspielstein mit 2 Punkten, Spielstein B mit 14 Punkten, Spielstein C mit - 6 Punkten gewertet.



Auswertungshilfe:

Mit den Zählstäbchen kann an der Zählleiste der Punktstand festgehalten, bzw. addiert werden. Das ist besonders bei mehreren Spielen nacheinander von Vorteil. Dabei zählt das Einerzählstäbchen die Einer und der Zehnerzählstecker die Zehner. Wie unten abgebildet, ist der Nullpunkt in der Mitte, nach links werden die negativen, nach rechts die positiven Punkte gezählt. Geht der Einerzählwürfel über die Neun hinaus, wird bei 0 weitergezählt und der Zehnerzählstecker um ein Feld vorgerückt.

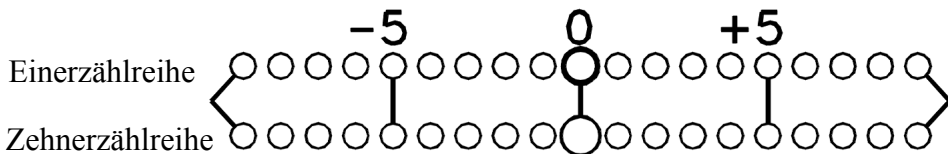


Abb. Zählleiste auf dem Spielbrett

Spielvarianten:

Beim " **Offenen Spiel** " wird auf das Abdecken der Würfel verzichtet. Zusätzlich wird auf die negative Wertung der ungeraden Zahlen verzichtet. Ziel beim " **Offenen Spiel** " ist es, möglichst viele Punkte zu erreichen. Dies ist eine Variante, mit der man z.B. bei Grundschulern das Kopfrechnen spielerisch trainieren kann.

Eine ähnliche Variante ist das sogenannte " **Vielpunktespiel** ". Es gewinnt, wie beim " **Offenen Spiel** ", der Spieler mit der höchsten Punktzahl. Ansonsten gelten die Regeln der Grundvariante. Durch das Spielziel, möglichst viele Punkte auf seine Spielsteine zu vereinigen, wird jedoch eine völlig andere Spieltaktik erforderlich.



Zur Entstehung des Spieles:

In unserem Sommerurlaub haben meine Tochter Lena und ich uns dieses Spiel ausgedacht. Angeregt wurden wir durch das Spiel " Isis und Osiris " von Michael Schacht. Uns war allerdings die Punktvergabe zu statisch und so kamen wir auf die Idee mit den Würfeln. Außerdem hatte Lena die Idee, dass nicht der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt, sondern der, der am nächsten zur Null bleibt. Das nimmt dem Spiel viel von dem direkten Gegeneinander der Spieler. (Man kann seine Mitspieler nicht mehr so direkt schädigen.) Sie können es selber ausprobieren, denn im " **Vielpunktespiel** " ist dies der Fall. Einen besonderen Spieleffekt haben wir dem Spiel noch mit dem Joker gegeben, der zum Schluss so eingesetzt werden kann, dass er aus einer aussichtslosen Position noch zum Sieg verhelfen kann. Trotz des Bewusstseins, dass so ein Spiel nur sehr schwer zu vermarkten ist, habe ich mich entschlossen, einer kleine Auflage zu produzieren. Dies geschieht natürlich hauptsächlich aus ideellen Gründen, denn es ist das erste Spiel, das meine Tochter und ich uns ausgedacht haben. (Vielleicht folgen ja noch mehr, denn es hat uns sehr viel Spaß gemacht.) Im übrigen hat meine Tochter bei ihrem Praktikum an der Grundschule Darfeld festgestellt, wie gut man dieses Spiel zum spielerischen Erlernen des Kopfrechnens einsetzen kann. So kann ich Ihnen zum Schluss nur wünschen, dass Sie beim Spiel genauso viel Spaß haben wie wir.

Ulli Gumpert