

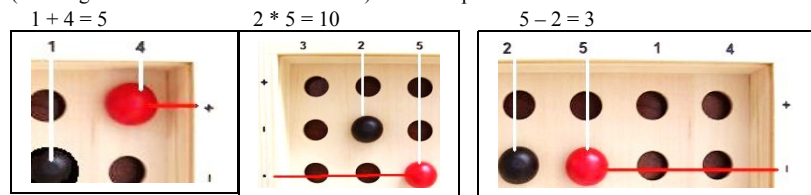
**2.3 Spielende:** Sobald alle Chips aus der Mitte genommen sind, ist das Spiel beendet.

**2.4 Wertung der Chips:** Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen. Es wird wie folgt gewertet: Chip mit Zahl oder Pfeil und Zahl: Wertung gleich der Zahl. Linie zählt 1 Punkt. Quadrat zählt 9 Punkte

### 3. Für kluge Rechner:

Anstelle der oben beschriebenen Zählweise kann man die Würfe wie folgt werten: keine Kugel im Loch = 0 Punkte, nur eine Kugel im Loch = 1 Punkt.

Bei dieser Variante ist die **rote** Kugel zusätzlich die **Operator**kugel. Die **Zahlenwerte**, die **für beide Kugeln** auf dem Rand abgelesen werden, werden **mit dem Operator** am Rand **verknüpft** (abgelesen an der Position **roten** Kugel). Als Rechenoperationen gibt es Addition, Subtraktion (immer größere Zahl minus kleinere Zahl) und Multiplikation.



Diese Wertungen eignen sich zum Üben des Einmaleins, natürlich können damit auch die oben beschriebenen Spiele gespielt werden.

M+A Spiele, [www.baumspiel.de](http://www.baumspiel.de) © 2007-2009  
Spiele Autoren: Armin Müller und Martin Arnold

4

Jeder Spieler muss dabei mindesten um 1 Punkt **höher** werfen als der bisher **tiefste Wurf**, sonst ist man selbst „**tief**“. Am **Ende einer Runde** nimmt der Spieler mit dem **tiefsten Wurf** einen **Chip zu sich und dreht ihn um**. Zahlen oder Symbole erscheinen, diese sind wichtig für das spätere Ablegen.

#### 1.3 Sonderfall:


Wirft einer die Höchstpunktzahl **25** hat er „**Chikugo**“ und damit **sofort gewonnen**. Wenn er schon umgedrehte Chips haben sollte, werden diese **bei Seite gelegt**, sie haben für den Spielverlauf keine Bedeutung mehr. Dies ist auch schon während des **Aufnehmens** möglich.


**1.4 Ablegen:** Sind **alle verdeckten Chips aus der Mitte** verteilt und umgedreht, geht es ans Ablegen der Chips. Wer bis jetzt keinen Chip aufnehmen musste, scheidet als vorzeitiger Sieger aus.

Die Spieler, die noch Chips vor sich liegen haben, führen nacheinander folgende Aktionen durch Kugeln mit einer Hand in die Box **werfen**, Wert des Wurfs mit oben beschriebener Zählweise ermitteln.

Ein Chip mit den **Zahlen 2,3,4,5,8 oder 12** kann abgelegt werden, wenn der Wert des Wurfes **größer oder gleich** der Zahlen ist. ( $\geq 2,3,4,5,8$  oder  $12$ ).

Ein Chip mit  $\vec{4}$  oder  $\vec{6}$  bedeutet „bis zu der Zahl“ kann also abgelegt werden, wenn der Wert des Wurfs **kleiner oder gleich** der Zahl ist. ( $\leq \vec{4}$  oder  $\vec{6}$ ).

Ein Chip mit Linie  kann abgelegt werden, wenn die Kugel in einer Reihe **waagrecht** oder **senkrecht** liegen. (2,3,4,5)

Ein Chip mit Quadrat  kann abgelegt werden, wenn die Kugeln ein Quadrat bilden (4,9,16,25)

**1.5. Spielende:** Wer keinen Chip mehr hat scheidet als Sieger aus. Das Spiel ist beendet wenn der Verlierer (der als einziger noch Chips hat) ermittelt ist.

2

## Kugelbox Spiele

### CHIKUGO:

Kugelspiel für 2-6 Mitspieler ab 8 Jahren bei dem es darauf ankommt, **so wenig wie möglich** Chips zu bekommen.

**1.1 Vorbereitung:** die 12 Chips werden **verdeckt** (M+A Seite oben) in die **Mitte** gelegt.

**1.2 Aufnehmen:** Der Reihe nach führt jeder Spieler **folgende Aktion aus:** Kugeln mit einer Hand in die Box werfen. Landet keine Kugel in den Löchern gibt es 0 Punkte. Landet nur eine Kugel in einem Loch gibt es 1 Punkt...

Landen **beide Kugeln** in den vorgesehenen Löchern wird **geometrisch** gewertet, das heißt: Liegen die Kugeln in einer Reihe, ist die Punktzahl gleich dem **Lochabstand** (inklusive der von den Kugeln besetzten Löchern)

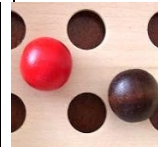
**Beispiele: 3 Punkte (Reihe)**



**4 Punkte (Reihe)**



**0 Punkte**

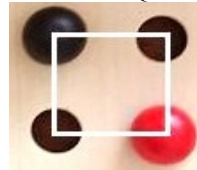


**1 Punkt**

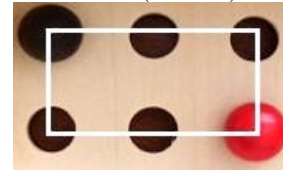


Bei allen anderen Konstellationen ist die Punktzahl gleich der Lochanzahl des von den Kugeln eingegrenzten **Rechtecks**

**4 Punkte als Quadrat**



**6 Punkte (Rechteck)**



**9 Punkte (Quadrat) usw.**



1

### 2. KLAU GENAU:

Kugelspiel für 2-6 Mitspieler ab 8 Jahren, bei dem es darauf ankommt Chips **mit möglichst hohen Werten zu sammeln**.

**2.1 Vorbereitung:** die 12 Chips werden verdeckt (M+A Seite oben) in die Mitte gelegt.

**2.2 Spielverlauf:** Der erste Spieler führt nacheinander folgende Aktionen aus:

**A.** Kugeln mit einer Hand in die Box **werfen**, Wert des Wurfes mit oben beschriebener Zählweise ermitteln.

**B.** Einen beliebigen, in der Mitte liegenden verdeckten Chip **umdrehen**.

<b>C.</b> Einen der <b>umgedrehten</b> Chips aus der <b>Mitte nehmen</b> (Zählweise wie Chikugo)	<b>Wenn C. nicht möglich</b> dann <b>D. von einem Mitspieler klauen</b>	<b>Die Wertung am Schluss</b> siehe 2.4
Chip mit 2,3,4,5,8 oder 12 <b>wenn</b> Wurf jeweils <b>größer oder gleich</b> $\geq 2,3,4,5,8,12$	Chip mit mit Zahlen 2,3,4, $\vec{4}$ ,5, $\vec{6}$ ,8 oder 12	<b>Zahl = Wert</b>
Chip mit $\vec{4}$ oder $\vec{6}$ <b>wenn</b> Wurf jeweils <b>kleiner oder gleich</b> $\leq \vec{4}$ oder $\vec{6}$	<b>von Mitspielern klauen</b> aber nur wenn man <b>GENAU</b> die <b>Zahl</b> wirft	
Chip mit Linie <b>wenn</b> Wurf in einer Reihe <b>waagrecht oder senkrecht ist</b> (2,3,4,5)	Chip mit Linie <b>wenn</b> Wurf <b>waagrecht oder senkrecht</b> (2,3,4,5)	<b>Linie = 1</b>
Ein Chip mit Quadrat <b>wenn</b> Wurf = Quadrat (4,9,16,25)	Ein Chip mit Quadrat <b>Wenn</b> Wurf = Quadrat (4,9,16,25)	<b>Quadrat = 9</b>

**E.** Die eigenen Chips werden gut sichtbar vor dem jeweiligen Spieler **ausgelegt**, dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Kann **kein Chip genommen (C.)** oder **geklaut werden (D.)**, ist sofort der nächste Spieler an der Reihe.

3