

Spielregeln „Robbys Rutschpartie“ (1086)

Ziel:

Alle Spieler versuchen, möglichst viele gegnerische Seehunde in das Loch zu schubsen.

Am Anfang wird das Spielbrett aufgebaut. Jeder wählt eine Spielfarbe und erhält die passenden Seehunde. Sollten nur zwei Personen beteiligt sein, nimmt sich jedes Kind zwei Spielfarben. Bei drei Personen kommen die übriggebliebenen Robben kreisförmig um das Loch. Das Loch selbst wird mit der kleinen Eisscholle verschlossen.

Wenn ein Kind an der Reihe ist, würfelt es zunächst. Danach nimmt es sich den passenden Schieber in die Hand und platziert eine eigene Robbe an einer beliebigen Stelle am Rand der großen Scholle. Schließlich wird der gerade eingesetzte Seehund mit dem Schieber in Richtung Zentrum geschoben. Beim Schieben ist darauf zu achten, dass einer der beiden „Zacken“ des Schiebers oberhalb und einer unterhalb des Spielbrettes ist. Man muss immer bis zum Anschlag schieben. Wenn der Würfel die Farbe „schwarz“ zeigt, wird der längste Schieber benutzt. Das Kind muss hier jedoch nach dem Platzieren des Seehundes und dem Ansetzen des Schiebers mit geschlossenen Augen schieben, bis entweder ein Seehund ins Loch fällt oder der Schieber bis zum Anschlag genutzt wurde.

Wenn ein oder mehrere Seehunde ins Loch gefallen sind, stellt der Spieler sie als Gewinn vor sich ab. Die Tiere müssen getrennt von den noch einzusetzenden Robben aufbewahrt werden.

Spielende:

Wenn alle Robben auf dem Spielbrett platziert wurden, ist die Partie vorbei. Jeder bekommt für eine Robbe in einer fremden Farbe einen Siegpunkt und muss sich für einen eigenen Seehund einen Minuspunkt anschreiben lassen. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.