

## Anleitungen

**173108**

## pedalo® - Großbrettspiel-Spielesammlung

Anleitung bitte lesen und aufbewahren

**Holz-Hoerz GmbH**  
Dottinger Str. 71  
D-72525 Münsingen

Tel. +49 (0) 7381 - 9357 0  
Fax +49 (0) 07381 - 9357 40

info@pedalo.de  
www.pedalo.de



Die nachfolgenden Seiten enthalten die Spielanleitungen zu diesen Spielen :

- **Wer ärgert sich?**
- **Einsiedler**
- **Fange**
- **Zwei x Zwei (Doppelhochzeit)**
- **Mini Mühle (Drei gewinnt)**
- **Mach 4**
- **Halma**
- „**Tara**“ **Schwerkraft Halma.**
- **Schaf und Wolf**

### Allgemeine Informationen:

Alle oben genannten Spiele können auf demselben Spielbrett gespielt werden.

Die 10 cm hohen Spielstecker erlauben ein zielsicheres Greifen.

Alle Spiele sind auch für Blinde geeignet.

Die Spielstecker lassen sich durch die Anzahl der Rillen unterscheiden.

Die Spielstecker können in die Bohrungen gesteckt werden oder aber auch umgedreht nur aufgestellt gespielt werden.

Die Spielbrettgröße soll bewusst auch eine körperliche Aktivierung bewirken

**Die Spielregeln stellen einen Spielvorschlag dar. Zu jedem Spiel lassen sich abweichende Regeln aufstellen. Wichtig ist, dass diese Regeln vor dem Spiel gemeinsam beschlossen werden.**

## Wer ärgert sich?

### Für 2 – 4 Personen.

4 x 2 Spielfiguren in rot, blau, gelb, grün und ein Würfel

Jeder Spieler erhält zwei Spielfiguren in einer Farbe und legt sie in die Umrandung außerhalb des Spielfeldes ab.

**Ziel** des Spieles ist es, die eigenen 2 Spielfiguren nach einer Runde auf dem Spielfeld in ihr mit Farbe markierten Ziel zu bringen.

Unterwegs dürfen gegnerische Spielfiguren hinausgeworfen werden.

Wer zuerst seine 2 Spielfiguren in das Ziel gebracht hat, ist Gewinner.

Derjenige, der das Spiel eröffnet, benötigt eine 6 um seine erste Spielfigur auf das farbige markierte Startfeld zu setzen. Er darf bis zu 3 x würfeln. Hat der Spieler keine 6 gewürfelt, hat der nächste Spieler 3 Versuche usw.

Bei einer 6 stellt der Spieler seine Spielfigur auf das farbige markierte Startfeld und darf ein weiteres Mal würfeln (Jede 6 berechtigt zu einem weiteren Wurf).

Gezogen wird vom Startfeld beginnend im Uhrzeigersinn nach links.

Das Startfeld muss immer sofort wieder geräumt werden.

Solange noch eigene Spielfiguren außerhalb des Spieles sind, muss jede 6 verwendet werden um diese in das Spiel zu ziehen.

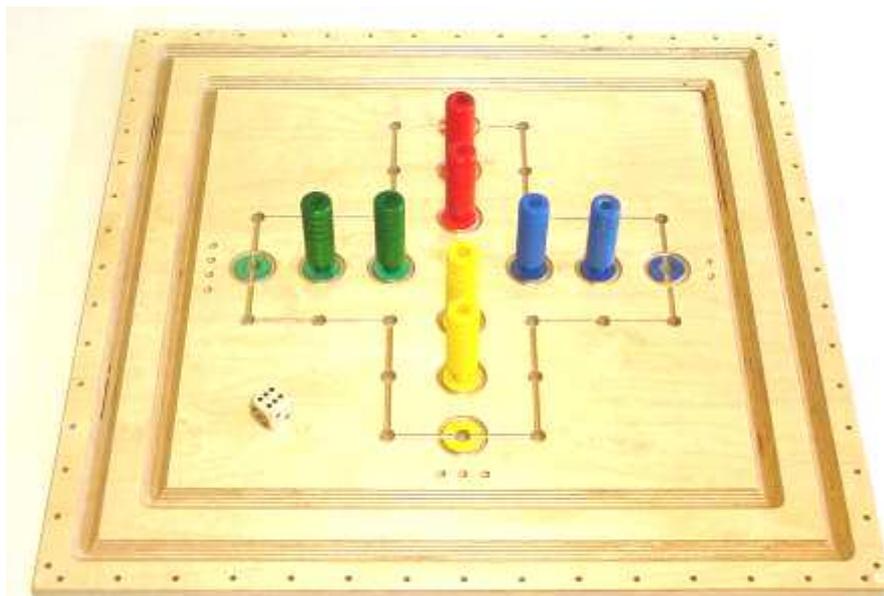
Trifft eine Figur mit der letzten Augenzahl des Zuges auf ein durch einen anderen Mitspieler belegtes Feld, so wird die gegnerische Figur herausgeworfen und muss in die Ausgangsstellung zurück.

Eigene und gegnerische Figuren werden beim Ziehen übersprungen, aber mitgezählt.

Sitzt eine eigene Figur nach einer erfolgreichen Runde wieder auf dem eigenen Startfeld, kann keine weitere eigene Spielfigur gestartet werden.

Hat eine Figur die Rundreise beendet, so muss sie in die hinter dem Startfeld gelegenen Zielfelder mit passender Augenzahl gezogen werden.

Gewonnen hat also, wer zuerst alle Figuren in seinem Ziel hat.



## Einsiedler

### Spiel für eine Person

#### Vorbereitung:

Stecken Sie alle Spielfiguren auf das Spielbrett. Nur das Loch in der Mitte bleibt frei.

Wer möchte kann dabei schöne Muster erfinden. Springen Sie mit einer beliebigen Spielfigur über eine andere, wobei das Loch dahinter frei sein muss.

Die übersprungene Spielfigur wird herausgenommen und kann in den Umrandungsrillen abgelegt werden.

So wird nach und nach das ganze Spielfeld geräumt.

**Spielziel** ist, mit der vorletzten Spielfigur so zu springen, dass diese direkt in die Mitte des Brettes gelangt und so als „Einsiedler“ übrigbleibt.



## Zwei x Zwei

### Spiel für 2 Personen

Jeder Spieler erhält 5 Spielfiguren in einer Farbe. Gespielt wird auf der Spielbrettseite mit den 100 Bohrungen.

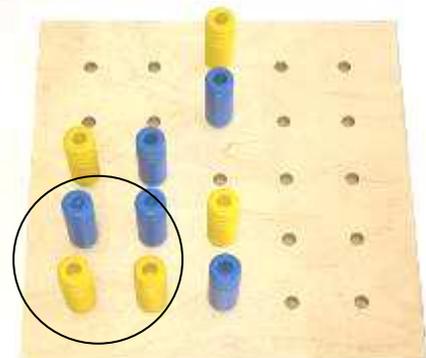
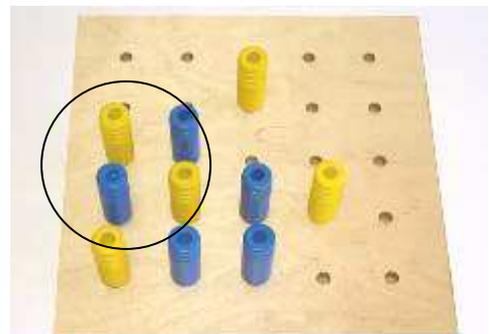
Das Spielfeld wird gebildet aus 5 x 5 Bohrungen. Zur besseren Übersicht kann das Spielfeld mit 4 Blatt Papier oder einer selbst geschnittenen Kartonschablone eingegrenzt werden.

Zunächst werden abwechselnd die Spielfiguren auf dem Feld platziert.

Die mittlere Bohrung muss immer frei bleiben

Dann wird abwechselnd gerade gezogen.

Gewonnen hat der Spieler, welcher als erster ein Quartet von 2 x 2 Spielfiguren der beiden Spieler erreicht. Die gleichfarbigen Spielstecker können sich dabei parallel oder diagonal gegenüberstehen.



# Fange

## Spiel für 2 – 4 Personen

### Vorbereitung:

Stecken Sie pro Spieler 3 Spielfiguren einer Farbe in die passend markierten Löcher.

### Spielziel:

Möglichst viele gegnerische Spielfiguren fangen und zu sich holen.

Es wird reihum gewürfelt. Entsprechend der Augenzahl wird eine eigene Spielfigur bewegt. Die Richtung und der Weg ist dabei frei wählbar.

Es ist erlaubt über andere Startfelder zu ziehen. Allerdings darf auf gegnerischen Startfelder keine Spielfigur gefangen werden.

In einem Zug vor- und zurücklaufen ist nicht erlaubt.

Wird mit dem letzten Punkt eine gegnerische Spielfigur getroffen, so ist diese gefangen. Die eigene Spielfigur wird dann auf die des Gegners oben aufgesteckt.

Es kann passieren, dass ein solcher Stapel wieder von einem anderen Mitspieler geraubt wird. Gefangene Spielfiguren können erst aus dem Spiel genommen werden wenn sie zurück zu den eigenen Startfelder gebracht wurden.

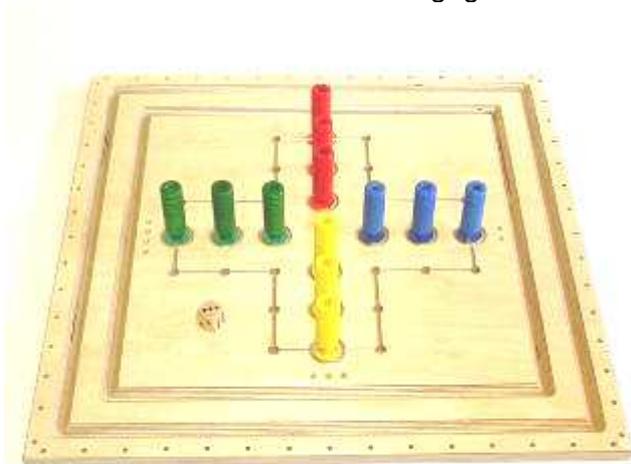
Die eigenen in Stapel befindlichen Spielfiguren bleiben weiter im Spiel.

Die gefangenen Spielfiguren können in den Umrandungsrillen abgelegt werden.

### Spielende:

**A:** Gewinner ist, wer zum Schluss nur noch seine eigenen Spielfiguren auf dem Spielfeld hat. Die Anzahl der gefangenen Spielfiguren spielt dabei keine Rolle.

**B:** Gewinner ist wer die meisten gegnerischen Spielfiguren gefangen hat.



## Mini-Mühle

### Spiel für 2 Personen.

Jeder Spieler erhält 3 St. Spielfiguren in einer Farbe.

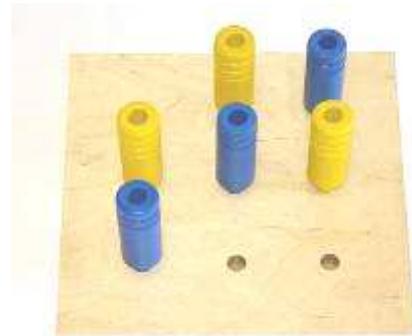
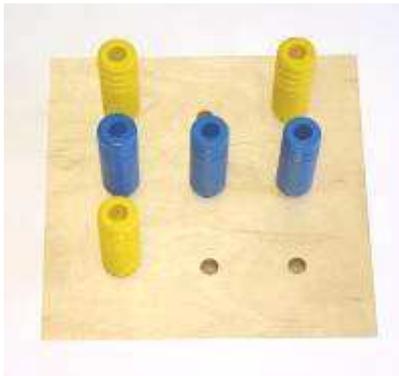
Gespielt wird auf 3 x 3 Bohrungen in der Brett Mitte.

Zur besseren Übersicht kann das Spielfeld mit 4 Blatt Papier oder einer selbst geschnittenen Kartonschablone eingegrenzt werden.

Zunächst werden abwechselnd die Spielfiguren auf das 3 x 3 große Spielfeld gesteckt.

Dann wird abwechselnd gerade gezogen.

Gewinner ist welcher als erster eine Reihe von 3 Spielsteckern in seiner Farbe erreicht. Es kann eine Reihe gerade oder diagonal sein.



### Variante:

Jeder Spieler erhält 5 Spielfiguren in einer Farbe.

Abwechselnd werden die Figuren gesteckt und dabei versucht jeder Spieler gleich eine Dreierreihe zu bilden. Es wird nicht gezogen oder gesprungen.

## Mach Vier

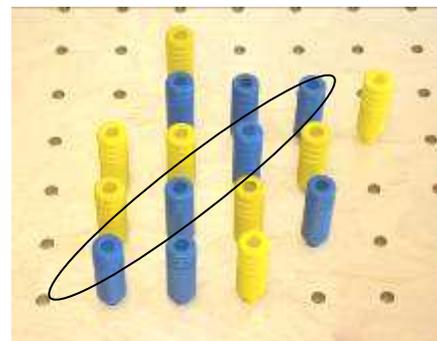
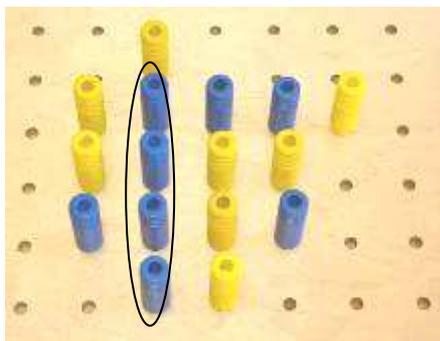
### Spiel für 2 Personen

Jeder der Spieler erhält 8 St. Spielfiguren in einer Farbe.

Gespielt wird frei auf der Spielbrettseite mit den 100 Bohrungen.

Abwechselnd werden die Spielfiguren auf dem Spielbrett gesteckt.

und dabei versucht jeder Spieler gleich eine Viererreihe zu bilden. Es wird nicht gezogen oder gesprungen. Auch die Diagonale kann gewertet werden.



## Halma

### **Spiel für 2 – 4 Personen.**

Halma kann auf diesem Spielbrett auf ganz verschiedene Weise gespielt werden.

Gespielt wird auf der Spielbrettseite mit den 100 Bohrungen.

Es kann von Ecke zu Ecke oder von der Längsseite zu Längsseite gespielt werden.

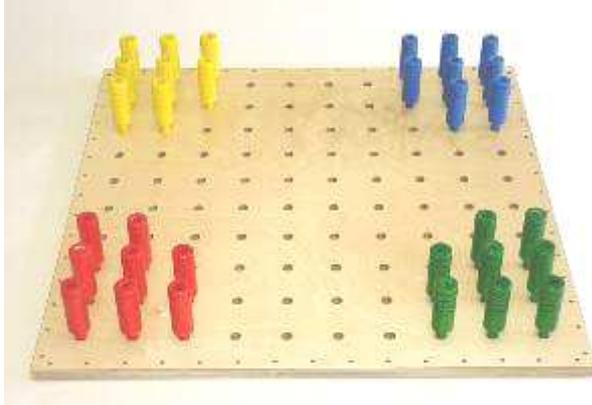
Jeder Spieler bekommt dieselbe Anzahl gleichfarbiger Spielfiguren und stellt diese immer in gleicher Weise wie alle Mitspieler gegenüberliegend auf.

**Spielziel:** Alle müssen versuchen Ihre Spielfiguren so schnell wie möglich auf die gegenüberliegende Seite zu ziehen.

Reihum wird gezogen. Bei jedem Zug darf nur eine Spielfigur bewegt werden.

Gezogen werden kann jeweils um eine Bohrung in gerader Richtung, oder gesprungen über eine beliebige Spielfigur wenn die Bohrung dahinter frei ist. Beim Springen dürfen mehrere Sprünge hintereinander erfolgen. Beim Springen darf auch die Richtung gewechselt werden.

Wer als erster alle seine Spielfiguren auf der gegenüberliegenden Seite wieder in die Ausgangsstellung gebracht hat, beendet das Spiel als Gewinner.



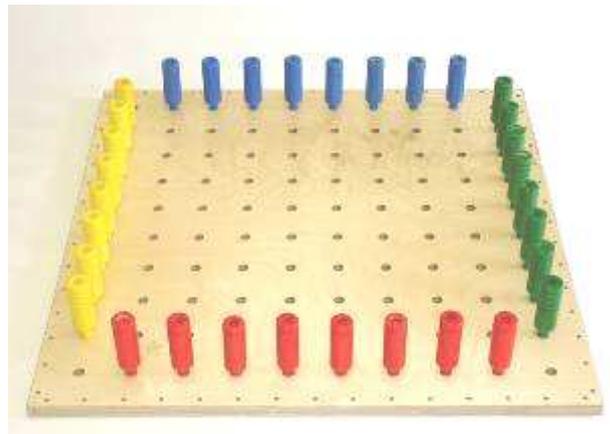
### **Variante:**

Züge und Sprünge können auch diagonal ausgeführt werden

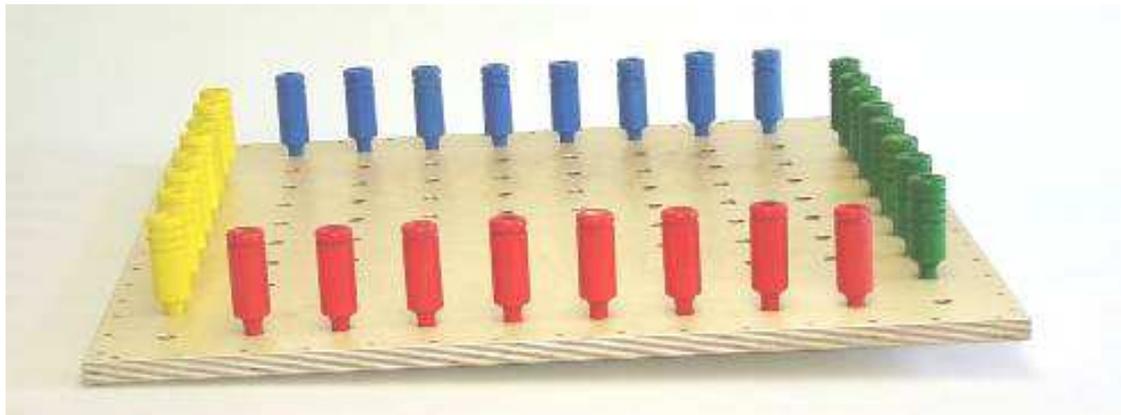
### **Variante: Räuberhalma**

Beim Springen über gegnerische Spielfiguren werden diese geraubt.

Sieger ist der Spieler welche die meisten Spielfiguren nach Hause bringt.



## „Tara“ (Schwerkraft Halma)



### Spiel für 4 Spieler

**Vorbereitung:** Der Kippbeschlag wird mittig in das „wer ärgert sich“ Brett eingesteckt. Jeder Spieler erhält 8 St. Spielfiguren in einer Farbe. Die Spielfiguren werden in einer Reihe gegenüberliegend aufgestellt. Es wird gelost welcher Spieler beginnen darf. Das Spielbrett muss beim Startspieler nach unten gekippt sein.



Der Kippbeschlag mit den 2 Muttern (Die Muttern nicht entfernen) wird in die Mittelbohrung des „wer ärgert sich“ Brett Seite einfach eingesteckt.

**Spielziel:** Alle müssen versuchen Ihre Spielfiguren so schnell wie möglich auf die gegenüberliegende Seite zu ziehen.

Jede Spielfigur darf pro Zug immer nur maximal um 4 Bohrungen in gerader Richtung gezogen werden. In einem Zug darf links und rechts abgebogen werden.

Eigene oder gegnerische Spielfiguren dürfen nicht übersprungen werden.

Der Spieler darf so lange weiterziehen bis das Brett zu einem Gegner hin kippt.

Kippt das Spielbrett beim Herausnehmen der Spielfigur, darf dieser Zug trotzdem noch voll ausgeführt werden. Kippt das Spielbrett beim Einstecken der Spielfigur, so ist der Gegner wieder am Zug. Weiterziehen darf immer der Spieler, bei dem das Brett nach unten gekippt steht.

## Schaf und Wolf

### Spiel für 2 Personen

Gespielt wird auf der Brettseite mit den 100 Bohrungen.

Zuerst wird ausgelost wer der Wolf ist.

Dieser Spieler bekommt eine Spielfigur.

Der andere Mitspieler erhält 3 oder mehr Spielfiguren einer anderen Farbe als seine Schafe.

Wolf und Schafe werden gerade oder über die Diagonale gegenüber aufgestellt.

Der Schäfer muss versuchen seine Schafe unbeschadet auf die gegenüberliegende Seite zu bringen.

Der Wolf muss versuchen möglichst viele Schafe zu fangen.

Der Schäfer darf als Erster würfeln.

Entsprechend der Augenzahl darf er pro Zug ein Schaf in geraden Bahnen ziehen.

Links oder rechts abbiegen ist ebenfalls erlaubt.

Dann ist der Wolf am Zug.

Er muss versuchen ein Schaf zu fangen, indem er mit einer passend gewürfelten Augenzahl genau ein Schaf erreicht.

Gelingt ihm das, kann er das Schaf aus dem Spiel nehmen.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Schafe sicher angekommen sind oder gefangen werden.

Pro gefangenem Schaf erhält der Wolf einen Punkt.

Pro sicher geleitetem Schaf erhält der Schäfer einen Punkt.

Die Punkte können aus mehreren Spielen zusammengezählt werden.

Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten.

