

HANDICAP

Ein HANDICAP ist oft nicht weit, wenn jemand seine Hand im Spiel hat, sagt man.

Genau das trifft auch zu für HANDICAP, denn Ihre Mitspieler können Ihnen das schon Gewonnene durch Wurfgeschick auch wieder abjagen. Aber mit etwas Merkfähigkeit, einer eigenen ruhigen Hand und - zugegeben - etwas Glück haben Sie gute Chancen, dieses HANDICAP abzuwenden.

Spieler: 2 - 4
Alter : ab 10 Jahren
Dauer : ca. 30 Min.

Vorbereitung

Die Holzrollen werden wahllos in die Zwischenräume der Finger der Skulptur eingestapelt. Der Wurfriem wird über deren Daumen gelegt.

Die Spieler plazieren sich um die Handskulptur so, daß für jeden nur eine Seite der Handfläche - dementsprechend also auch nur eine Seite der Farbkombinationen der Holzrollen - sichtbar ist.

Die Spieler einigen sich, wer beginnt.

Spielziel

Jeder Spieler versucht, so viele farbgleiche Rollenpaare wie möglich aus der Handskulptur herauszuziehen.

Doch hier beginnt auch schon das HANDICAP. Nur wer geschickt genug ist die Rollenpaare seiner Wahl herauszuziehen, ohne daß andere Rollen mit dabei herausfallen, hat Chancen.

Gelingt es, kann der Spieler diese Rollen beiseite legen.

Allerdings muß er sie gegen andere Mitspieler, die ihn im Laufe des Spieles zum Ringwurfduell herausfordern, auch bis zum Ende verteidigen.

Er kann auch, indem er selbst Mitspieler, die farbgleiche Rollenpaare besitzen, zum Duell herausfordert und es gewinnt, die Anzahl seiner Rollen vermehren.

Wer am Ende die höchste Punkteanzahl erzielt, gewinnt.

Spielablauf

Der Startspieler versucht an beliebiger Stelle der Rollenstapel zwei Rollen herauszuziehen, von denen er annimmt, daß sie die gleiche Farbkombination aufweisen. Natürlich sind die zuoberst, freiliegenden Rollen tabu - das wäre denn doch zu einfach.

Zum Herausziehen gehört einiges Geschick und jeder muß die für sich beste Methode herausfinden. Denn, fallen andere Rollen mit heraus, ist der Spielzug des Spielers beendet.

Die herausgefallenen Rollen werden jedoch wieder eingelegt.

Gelingt das Herausziehen und weisen die beiden Rollen die gleiche Farbkombination aus, kann der Spieler diese Rollen - vorerst - beiseite legen.

Passen die Rollen jedoch nicht zueinander, legt der Spieler sie wieder in die Handskulptur ein und zwar zuoberst an beliebiger Stelle der Finger.

In beiden Fällen ist anschließend der nächste Spieler an der Reihe.

Jeder Spieler kann Rollenpaare einer oder auch mehrerer Farbkombinationen sammeln. Von jeder Farbkombination sind jeweils 6 Rollen vorhanden.

Im Laufe des Spieles ergibt es sich, daß bei verschiedenen Spielern Rollenpaare gleicher Farbkombination vorliegen. Dadurch ist deren Besitz für die betreffenden Spieler nicht sicher, denn sie können sich jederzeit zum Ringwurfduell herausfordern.

Durch ein Ringwurfduell wird entschieden, wessen Besitzanspruch an der jeweiligen Farbkombination gerechtfertigt ist.

Bei Gewinn eines Duells erhält ein Spieler das entsprechende Rollenpaar des Gegenspielers.

Jeder Spieler wird also versuchen, durch ein Ringwurfduell seine Farbkombination(en) zu sichern und zu vergrößern.

Zum Ringwurfduell kann jeder Spieler herausfordern, sobald er am Zug ist. Das Herausziehen der Holzrollen aus der Skulptur entfällt in diesem Fall.

Der andere Spieler muß die Forderung annehmen.

Jeder der beiden Spieler hat einen Wurf. Der Herausforderer wirft zuerst. Beide versuchen, den Ring über dem Daumen der Skulptur zu plazieren. Gelingt oder mißlingt beiden der Wurf, endet das Duell unentschieden.

Es kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt wiederholt werden.

Gelingt einem der beiden Spieler der Wurf, so erhält er ein Rollenpaar des Gegenspielers.

Der Wurfabstand zur Handskulptur wird vor Beginn des Spieles in der Spielerrunde gestgelegt. Er sollte je nach Alter der beteiligten Spieler zwischen 70 und 90 cm betragen.

Spielende und Auswertung

Das Spiel endet mit der Entnahme des letzten Rollenpaares aus der Handskulptur. Es werden keine Wurfduelle in der Folge mehr durchgeführt.

Die Punkteanzahl errechnet sich wie folgt:

| | | |
|-------------------------------|---------|-----------|
| Rollenpaar je Farbkombination | 1 Paar | 4 Punkte |
| | 2 Paare | 16 Punkte |
| | 3 Paare | 32 Punkte |

Hat ein Spieler mehrere Farbkombinationen gesammelt, wird die Punkteanzahl der Paare einer Kombination mit der Punkteanzahl der Paare der anderen Kombination(en) addiert.

Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktezahl.

