

Erfindet euer eigenes Spiel

Fast jedes Spiel in diesem Buch ist aus einem älteren entstanden. Ändert eine Regel und schaut, was passiert.

- 01 **Ziel.** Wer gewinnt, und wann ist Schluss?
- 02 **Material.** Steine, Kegel, Würfel? Ein Brett aus diesem Buch oder eins von den nächsten Seiten?
- 03 **Zug.** Was darf ich, wenn ich dran bin? Am besten nur eine Sache.
- 04 **Begegnung.** Was passiert, wenn zwei Figuren aufeinandertreffen?
- 05 **Testen.** Spielt drei Runden. Gewinnt immer dieselbe Seite, dreht an einer Schraube.

NAME DES SPIELS

SPIELER UND MATERIAL

ZIEL

SO WIRD GEZOGEN

BESONDERES

ENDE

Leeres Feld

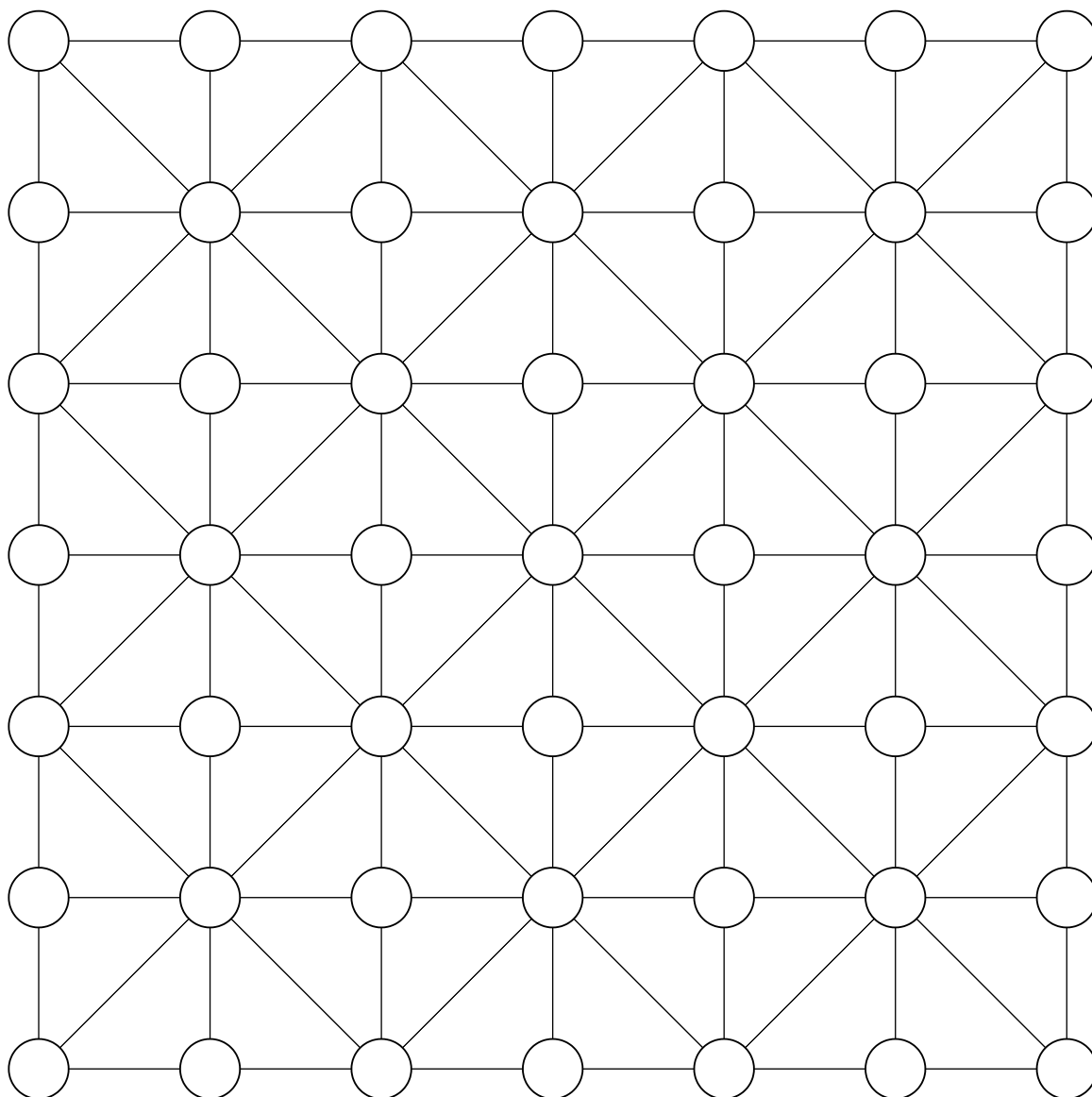
Acht mal acht Felder, 20 mm groß. Passt zu Steinen und Kegeln.

8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

NOTIZEN ZUM BRETT

Punktnetz

Sieben mal sieben Punkte mit Linien und Diagonalen. Gezogen wird von Punkt zu Punkt, wie bei Mühle und Alquerque.



Tipp: Nur einen Teil nutzen, etwa die mittleren fünf mal fünf Punkte.

Rundweg

Vierzig Felder im Kreis, dazu vier Startecken. Für eigene Wettrennen mit Kegeln und Würfeln.

