

## Inhaltsverzeichnis

- 6 Vorwort
- 8 Symbole zur Spielerklärung

### Spiele aus

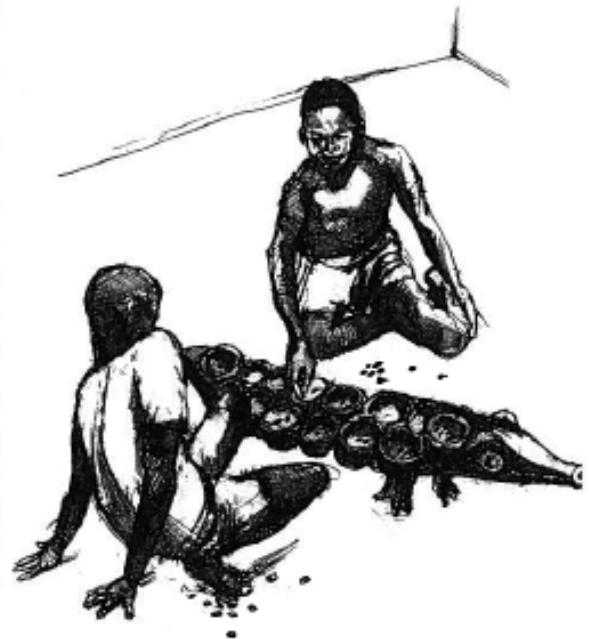
- 9 Afrika
- 23 Asien/Australien
- 41 Europa
- 77 Nordamerika
- 99 Süd- und Mittelamerika

### Übersicht

- 120 Spiele von A bis Z



## Afrika



## Wari

Ägypten

*Ein afrikanisches Strategiespiel, bei dem es so schnell nicht langweilig wird.*



2



30 Min.



Das Wari-Brett hat auf jeder Längsseite 6 Spielmulden und je eine Gewinnmulde an beiden Enden. Zu Beginn werden in jede Spielmulde vier Bohnen hineingelegt. Der erste Spieler nimmt aus einer Mulde auf seiner Seite alle Bohnen und verteilt sie einzeln rechtsherum in die folgenden Mulden. Ziel des Spieles ist es, so viele Bohnen wie möglich zu ergaunern oder den Gegner spielunfähig zu machen. Dabei werden je nach ausgewählter Spielmulde die Bohnen durchaus auch in die Mulden des Gegenspielers verteilt. Die Mulde, aus der man die Bohnen genommen hat, ist jetzt leer. Dann kommt der zweite Spieler an die Reihe mit seinem Spielzug, leert wieder eine Mulde und verteilt nach rechts in die weiteren Mulden.



1 Wari-Brett (auch nur Löcher im Boden, je 6 in zwei parallelen Reihen plus je ein Loch an jedem Ende der Doppelreihe), 24 Bohnen (Steinchen)

Bohnen kann man ergaunern, wenn man auf der eigenen Seite die letzte der zu verteilenden Bohnen in eine leere Mulde legen kann. Dann erobert man zuerst einmal diese zuletzt gesetzte Bohne und mit ihr auch alle Bohnen aus der gegenüberliegenden



## Fang den Ball

Australien

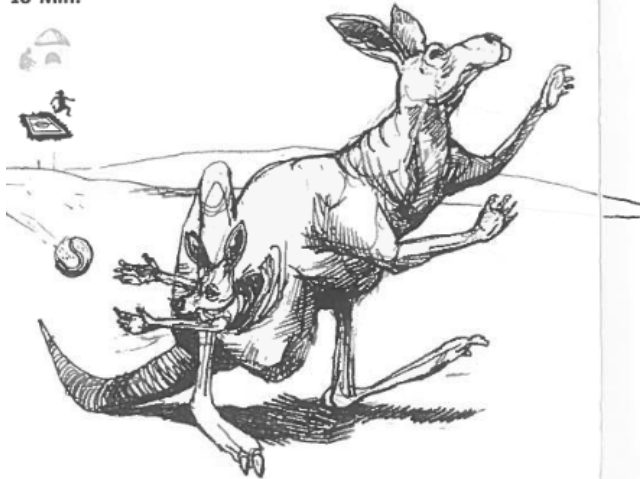
Wer lässt den Ball fallen?



10-15



10 Min.



32

Asien/Australien

## Fünfstein

Argentinien und Haiti

Einfacher Zeitvertreib an jeder Straßenecke.



2-8



10 Min.



Pietruddi ist ein ähnliches Spiel, das in Sizilien (Italien) verbreitet ist.

Alle sichern sich fünf flache Steine. Um festzustellen, wer anfängt, werfen alle Mitspielenden ihre fünf Steine hoch und versuchen, sie auf dem Handrücken aufzufangen. Wer am meisten fängt, beginnt. Das Ziel ist, 7 Mal die vier folgenden Durchgänge ohne Fehler durchzuspielen:

Im ersten Durchgang werden die fünf Steine auf den Boden geworfen. Ein Stein wird wieder aufgenommen und ist nun der Wurfstein. Die anderen Steine dürfen nicht mehr verschoben werden. Den Wurfstein wirft man mit einer Hand hoch, nimmt mit derselben Hand einen der vier Steine vom Boden hoch und fängt den Wurfstein wieder mit derselben Hand auf. So werden nach und nach alle vier Steine aufgenommen. Den jeweils aufgenommenen Stein



Pro Person 5 Steine



Die Spielenden bilden einen Kreis. Jemand stellt sich freiwillig in die Kreismitte. Die Person in der Mitte erhält einen Tennisball. Ein zweiter Tennisball wird von den Mitspielenden einander frei im Kreis zugeworfen. Die Person in der Mitte versucht ihren Ball jemandem zuzuwerfen, der diesen Ball nicht fangen kann, weil ihm gleichzeitig der Ball aus der Runde zugeworfen wird. Daher beobachtet die Person in der Mitte gut, wer den Ball erhält, und wirft dann diesem Spieler im gleichen Moment den Ball zu. Wahrscheinlich kann diese Person aber nur einen Ball fangen und lässt den anderen fallen. Ist dies gelungen, so tauschen die beiden ihre Plätze. Ansonsten bekommt die Person in der Mitte den Ball wieder zurück und das Spiel geht weiter.



zwei Tennisbälle

Asien/Australien

33



darf man in die freie Hand nehmen, so dass die Wurfhand für jeden weiteren Wurf leer ist.

Im zweiten Durchgang geht man gleich vor wie im ersten, nur nimmt man jetzt zwei Steine gleichzeitig auf.

Im dritten Durchgang nimmt man beim ersten Wurf drei Steine auf; beim zweiten Wurf den letzten Stein. Und beim vierten Durchgang nimmt man alle vier Steine auf einmal auf.

Wer während eines Durchganges einen Fehler macht, muss beim nächsten Mal wieder von vorne beginnen. Hat man einen Durchgang beendet, verliert man diesen hingegen auch bei einem Fehler nicht mehr.