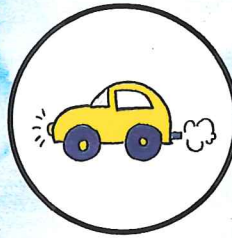
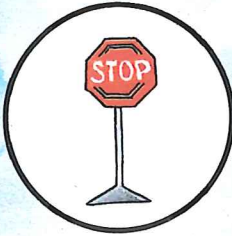


1 seniester
2 dretg
4 seniester



3 seniester
2 dretg
4 seniester



2 seniester
4 seniester
1 seniester

RINKS & LECHTS (Seite 1)

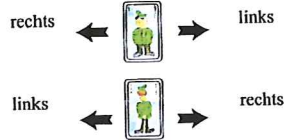
von Reinhard Staube

Ein Kartenspiel für 2 - 8 Spieler ab 6 Jahren.
Spieldauer: Ca. 10 Minuten.
Inhalt: 33 Karten (28 Spielkarten + Spielanleitung)

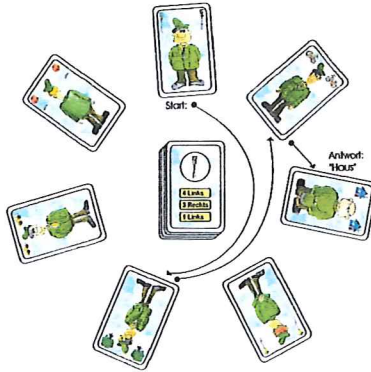
Der Sinn des Spiels:

Sieben Karten liegen, kreisförmig angeordnet, auf dem Tisch. Auf jeder Karte ist ein Verkehrspolizist zu sehen. Entweder sieht man den Polizist von vorne oder von hinten.

Im Spielverlauf müssen (von einem Polizist ausgehend) 3 Bewegungen nacheinander ausgeführt werden - mal geht's links herum, mal nach rechts. Die Schwierigkeit hierbei besteht darin, daß man wissen muß, wo denn nun links ist und wo rechts. Nach "links" heißt nämlich immer: vom Polizist aus gesehen nach links! Und ebenso heißt nach "rechts" natürlich: vom Polizist aus gesehen nach rechts!



(Seite 3)
dieser Karte abgebildet ist. Hierzu ein Beispiel:



Die "Reise" beginnt bei der Karte mit der Ampel. Von hier aus geht es 4 Karten (vom Polizist aus gesehen!) nach links; man landet bei der Karte mit dem Baum. Nun geht's 3 Karten nach rechts; man landet bei der Karte mit dem Fahrrad. Nun geht's 1 Karte nach links; man landet schließlich bei der Karte mit dem Haus. Die richtige Antwort wird laut gerufen: "Haus".

(Seite 2)
Die Spieler müssen möglichst schnell herausfinden, bei welcher Karte man nach den 3 Bewegungen landet.

Spielvorbereitung:

Die 7 Karten, auf denen ein Polizist abgebildet ist, werden offen auf den Tisch gelegt und kreisförmig angeordnet; die Reihenfolge der 7 Karten ist beliebig. Die Füße der Polizisten zeigen jeweils zur Kreismitte (vgl. Abb. Seite 3). Die 21 Aufgaben-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Kreismitte gelegt.

Spielablauf:

Ein beliebiger Spieler deckt die oberste Karte des Aufgaben-Stapels auf. Auf der Karte ist ein Gegenstand abgebildet, desweiteren 3 Bewegungen, die nacheinander durchgeführt werden müssen. Der Gegenstand bestimmt sozusagen die "Startkarte", von der die 3 Bewegungen ihren Ausgang nehmen.

Jeder Spieler überlegt sich nun (ohne etwas zu sagen oder die Hände zu benutzen), bei welcher Karte man nach den 3 Bewegungen landen wird. Hat ein Spieler die Karte herausgefunden, so nennt er sofort den Namen des Gegenstandes, der auf

(Seite 4)
=> Wer als erster die richtige Antwort nennt, bekommt die Aufgaben-Karte als Gewinn. Die Karte legt er vor sich ab. (Sollte ein Spieler eine falsche Antwort nennen, so muß er eine Karte, die er zuvor gewonnen hat, als Strafe abgeben und beiseite legen.)

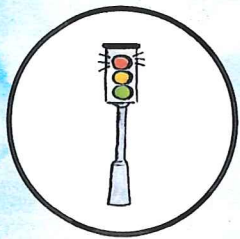
In der beschriebenen Weise wird das Spiel nun fortgesetzt: Die oberste Aufgaben-Karte wird umgedreht, alle suchen, einer ruft als erster die Antwort, usw..

Wer als erster 6 gewonnene Aufgaben-Karten vor sich liegen hat, ist der Sieger!

Sollte niemand 6 gewonnene Aufgaben-Karten zusammenbekommen, so gewinnt zum Schluß derjenige mit den meisten gewonnenen Aufgaben-Kärtchen.

Viel Spaß wünscht Ihnen:

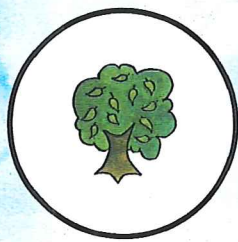
Staube Spiele, Steubenstr. 4, 34121 Kassel,
Tel & Fax: 0561/285438



4 seniester

3 dretg

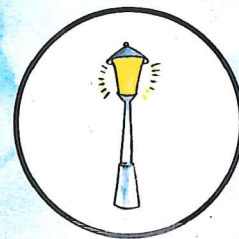
1 seniester



2 seniester

1 seniester

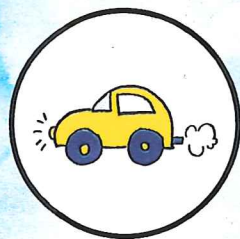
3 dretg



4 dretg

2 dretg

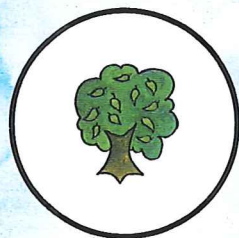
3 seniester



4 dretg

2 seniester

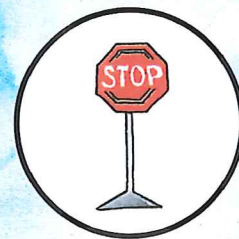
1 seniester



2 dretg

3 seniester

4 seniester



1 seniester

4 seniester

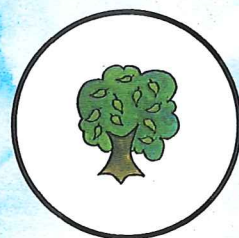
3 dretg



3 seniester

1 seniester

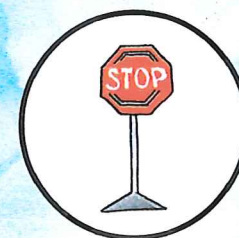
2 dretg



4 seniester

1 dretg

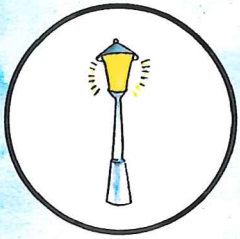
3 seniester



3 dretg

4 seniester

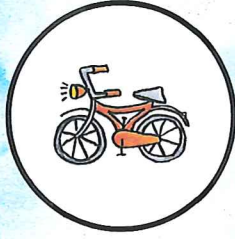
2 dretg



1 seniester

3 seniester

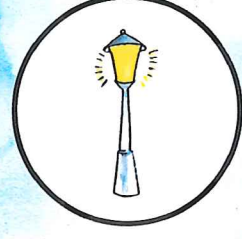
4 dretg



4 seniester

3 seniester

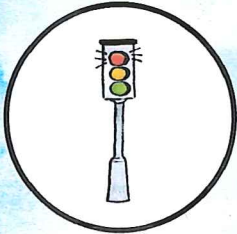
2 seniester



3 dretg

1 dretg

4 dretg



3 dretg

2 seniester

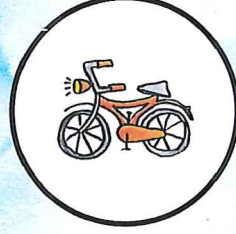
1 seniester



2 seniester

1 dretg

4 dretg



2 dretg

3 dretg

1 seniester



3 seniester

4 dretg

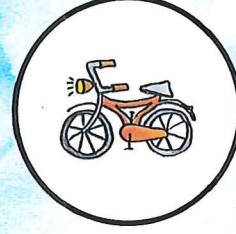
1 seniester



1 dretg

3 dretg

2 dretg



1 dretg

4 dretg

2 seniester