

DE



FIVE!

SPIELREGELN

EIN GESCHENK

Dass dieses Spiel verschenkt werden kann, wurde möglich durch viele große und kleine Geldspenden von mehr als 300 Spenderinnen und Spendern. Andere haben die Entstehung von FIVE! mit ihrem privaten und ehrenamtlichen Einsatz unterstützt. Euch allen gehört unser Dank!

Persönlich danken möchte ich Merle Müller, Bernhard Kümmelmann, Peter Enzenberger, Christof Tisch, Susanne Forrer, Ingrid Faber und Heike Berg. Durch Eure geduldige und engagierte Unterstützung ist aus einer Idee Wirklichkeit geworden!

Ein großes Dankeschön geht an die Firma Ludofact die das Projekt mitträgt in dem sie die Spiele für uns zu einem einmaligen Sonderpreis herstellt!

Ein besonderer Dank gebührt Anita Wiersch und dem Bund Deutscher PfadfinderInnen (BDP). Einen besseren Kooperationspartner hätten wir uns nicht wünschen können!

Krastel im Januar 2016, Steffen Mühlhäuser



**GIVE ME
FIVE!**

Grafik & Gestaltung: Steffen Mühlhäuser, Bernhard Kümmelmann
Regellayout: Christof Tisch
Übersetzungen: Suzanne Kirkbright, Ahmad Ebrahim, Soudabeh Sabri, Kelete Asfaha, Faria Sheikh
Spielmaterial: Weiß, Zandt | Fertigung: Ludofact, Jettingen
Spielideen: Mühlhäuser (Fünf gewinnt, Torris, Hütchenspieler)
Zeimet, Horn, Mühlhäuser (Zahlenpoker), Klassiker (Abräumen)

Ein Projekt von Steffen-Spiele, Krastel

in Kooperation mit BDP Rheinland-Pfalz e. V.

© 2016 by Steffen-Spiele



FIVE!

Fünf verschiedene Spiele für Kinder und Erwachsene

Das Spielmaterial:



Inhaltsverzeichnis:

FÜNF GEWINNT

Strategiespiel für 2 Personen ab 6 Jahren Seite 4

TORRIS

Strategiespiel für 2 Personen ab 12 Jahren Seite 6

HÜTCHENSPIELER

Merkspiel für 2–4 Personen ab 6 Jahren Seite 10

ZAHLENPOKER

Bluffspiel für 2–4 Personen ab 9 Jahren Seite 12

ABRÄUMEN

Knobelspiel für 1 Person ab 8 Jahren Seite 15

FÜNF GEWINNT



Strategiespiel für 2 Personen ab 6 Jahren

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, als Erster fünf Steine der eigenen Farbe in eine gerade Reihe zu bringen und den Gegner gleichzeitig daran zu hindern, dasselbe Ziel zu erreichen.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält alle 16 Steine einer Farbe. Die Steine werden umgedreht, so dass die Symbole nicht mehr zu sehen sind. **FÜNF GEWINNT** wird mit den unmarkierten Seiten der Steine gespielt. Der Anfangsspieler wird ausgelost.

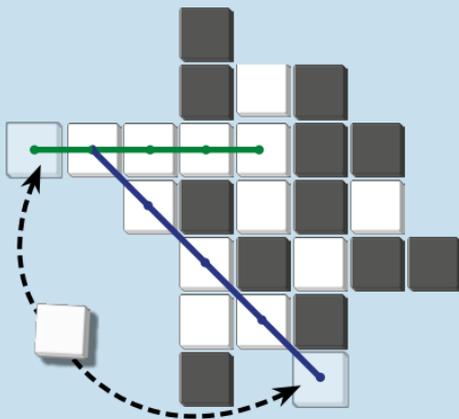
Spielweise

Der Anfangsspieler legt einen Stein in die Mitte der Spielfläche. Der Mitspieler legt einen seiner Steine an den ersten Stein an. Im Wechsel legen die Spieler nun jeweils einen weiteren ihrer Steine an beliebige bereits liegende Steine an. Ein neuer Stein muss stets so angelegt werden, dass er mit mindestens einer Seite einen Stein des Spielfelds berührt. Ein Anlegen Ecke an Ecke ist nicht erlaubt.

Spielende

Der erste Spieler, dem es gelingt eine zusammenhängende Reihe aus fünf Steinen seiner Farbe zu bilden, gewinnt die Partie. Die Reihe kann horizontal, vertikal oder diagonal angeordnet sein. Haben die Spieler alle ihre Steine gelegt, ohne dass es einem von ihnen gelungen ist eine Fünferreihe zu bilden, geht die Partie mit dem Nachspiel weiter.

Weiß ist am Zug und kann entweder eine **waagrechte** oder eine **diagonale** Fünferreihe bilden.



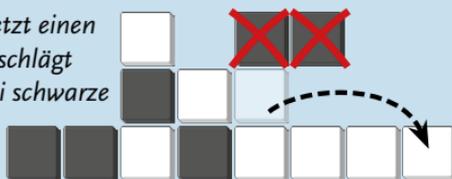
Nachspiel

Das Spielziel bleibt unverändert. Wer an der Reihe ist, entfernt einen eigenen Stein aus dem Feld und legt ihn an anderer Stelle wieder an. Es können nur Steine entfernt werden, die man schieben kann, das heißt sie müssen mindestens eine freie Seite besitzen.

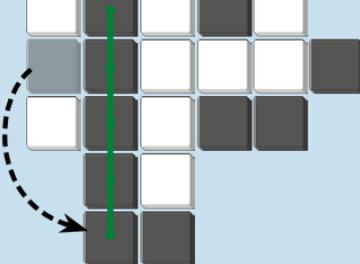
Schlagen von Steinen

Spielsteine, die durch das Wegnehmen eines Steines vom Feld getrennt werden, gelten als geschlagen und können nicht mehr eingesetzt werden. Steine, die das Spielfeld nur mit einer Ecke berühren, gelten als getrennt.

Weiß versetzt einen Stein und schlägt damit zwei schwarze Steine.



Schwarz versetzt einen Stein und gewinnt mit einer **senkrechten** Fünferreihe.



TORRIS

Strategiespiel für 2 Personen ab 12 Jahren



Spielziel

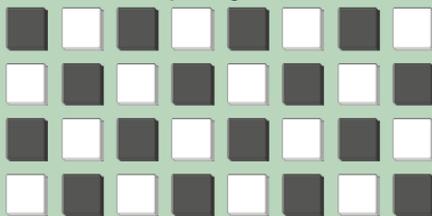
Die schwarzen und weißen Spielsteine stapeln sich zu unterschiedlich hohen Türmen. Die Farbe des **obersten** Steins eines Turms zeigt an, welchem Spieler der Turm gehört. Das Spielziel ist es, möglichst viele Türme zu erobern, je höher desto besser.

Spielvorbereitung

Die 32 Spielsteine werden umgedreht, so dass die Markierungen nach unten zeigen und gut gemischt. Anschließend werden sie, mit etwas Abstand zueinander, im Schachbrettmuster zu einem Spielfeld von 4 Reihen zu je 8 Feldern ausgelegt. Das Feld liegt quer zwischen den Spielern.

Dann werden alle Steine umgedreht, so dass die Markierungen wieder zu sehen sind. Der Anfangsspieler wird ausgelost.

Spielaufbau



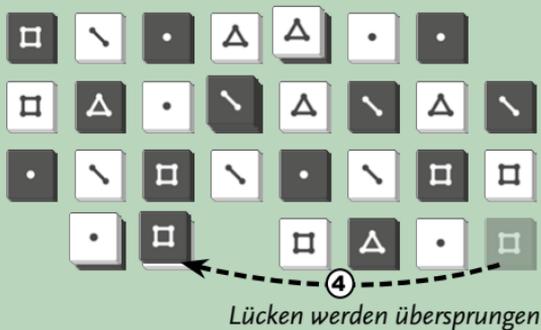
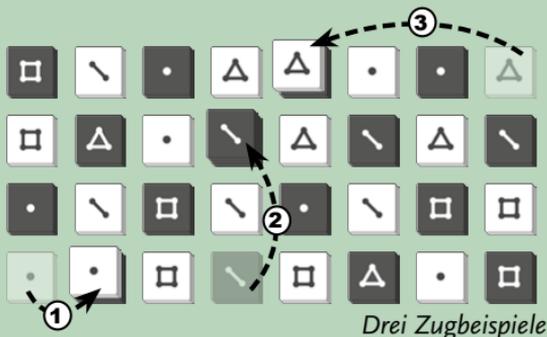
• • Zugweite 1 ↘ ↙ Zugweite 2 ▲ ▲ Zugweite 3 ◻ ◻ Zugweite 4

Spielweise

Ein Spieler bewegt die weißen, der andere die schwarzen Steine. Wer an der Reihe ist, zieht mit einem Stein seiner Farbe in waagrechter oder senkrechter Richtung auf einen anderen Stein. Die Markierung des ziehenden Steins zeigt an, wie viele Schritte er machen kann.

Je nach Markierung kann (und muss) ein Stein 1, 2, 3 oder 4 Schritte machen. Der ziehende Stein kann auf einen eigenen oder auf einen gegnerischen Stein gesetzt werden.

Ein Abknicken innerhalb des Zuges ist nicht erlaubt. Einzelne Lücken oder größere Zwischenräume im Spielfeld werden übersprungen und **nicht** mitgezählt.

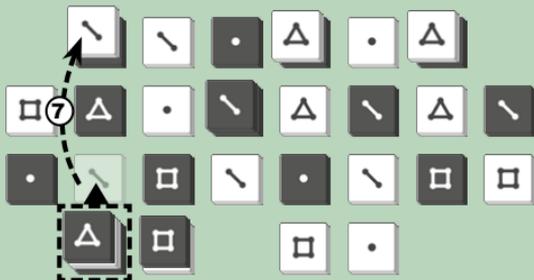
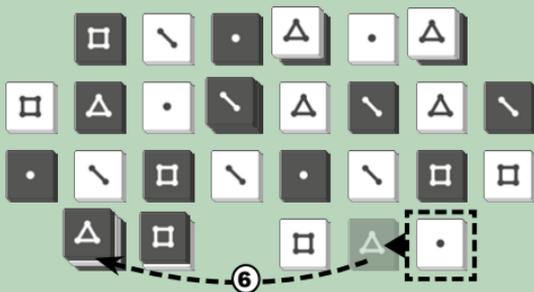
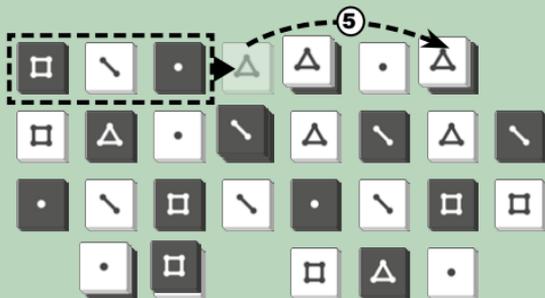


Aufsteigen

Am Ende seines Zuges muss ein Stein mindestens **eine Ebene höher** liegen als zu Beginn des Zuges. Ein Stein, der nicht in der Lage ist aufzusteigen, kann nicht bewegt werden. Von einem Turm wird immer nur der oberste Stein bewegt. Es ist erlaubt während des Verlaufs der Partie eigene und gegnerische Spielsteine anzuheben, um nachzusehen, welche Steine darunter liegen.

Nachrücken

Alle Steine und Türme, die direkt hinter dem ziehenden Stein stehen, rücken in Zugrichtung nach, bis die Lücke in der Reihe geschlossen ist.



Blockiert

Kann ein Spieler nicht mehr ziehen, muss er aussetzen. Der Mitspieler bleibt am Zug und bewegt in beliebiger Reihenfolge eigene Steine. Kann der blockierte Spieler wieder ziehen, weil einer seiner Steine frei geworden ist oder sich ein Turm gebildet hat, auf den er aufsteigen kann, wird erneut im Wechsel gespielt. Es herrscht Zugzwang. Solange ein Spieler einen Stein seiner Farbe bewegen kann, **muss** er dies tun, auch wenn es für ihn von Nachteil ist.

Spielende und Wertung

Können beide Spieler keine Steine mehr bewegen, endet die Partie und wird ausgewertet.

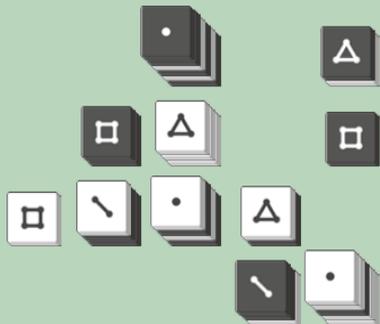
Jeder Turm bringt seinem Besitzer Punkte entsprechend seiner Höhe.

Ein Turm aus 2 Steinen zählt 2 Punkte, ein Turm aus 3 Steinen zählt 3 Punkte,

ein Turm aus 4 Steinen zählt 4 Punkte usw. Ein einzelner Stein zählt 1 Punkt.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Sind beide Spieler punktgleich, gewinnt der Spieler, der den höchsten Turm bilden konnte.

Beispiel Schlussstellung



Beispiel Wertung


$$6 + 3 + 2 + 2 + 1 = 14$$


$$5 + 4 + 3 + 3 + 2 + 1 = 18$$

HÜTCHENSPIELER

Merkspiel für 2 – 4 Personen ab 5 Jahren



Spielziel

Das Ziel des Spiels ist es, durch gutes Aufpassen den Mitspielern möglichst viele Steine abzunehmen und durch Fingerfertigkeit dafür zu sorgen, dass man selbst keine Steine verliert.

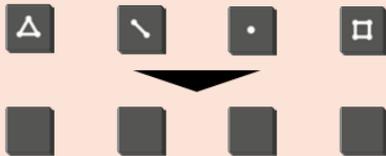
Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 8 gleichfarbige Spielsteine (2 x Punkt, 2 x Linie, 2 x Dreieck und 2 x Viereck). Der Anfangsspieler wird ausgelost.

Spielweise

Es wird reihum gespielt. Der Anfangsspieler (er wird im Folgenden „**Schieber**“ genannt) legt vier seiner Steine in einer geraden Reihe vor sich aus.

Die Abfolge der 4 verschiedenen Symbole kann dabei frei gewählt werden. Die Abstände zwischen den ausgelegten Steinen sollten so groß sein, dass mindestens ein weiterer Stein in die Lücke passt.



Die Mitspieler (sie werden im Folgenden „**Sucher**“ genannt) prägen sich die Position der Symbole gut ein. Nach 10 – 20 Sekunden dreht der Schieber die vier Steine um. Dann darf er nacheinander drei Mal je einen Stein verschieben. Dabei gelten folgende Regeln:

- Es darf nur mit einer Hand geschoben werden, die andere Hand des Schiebers befindet sich unter dem Tisch.
- Ein Stein darf zwischen zwei andere Steine geschoben werden oder links bzw. rechts neben die ausgelegte Reihe.

- Der Schiebevorgang darf nicht zu schnell ausgeführt werden und muss für alle Sucher gut zu sehen sein.

Wenn der Schiebevorgang beendet ist, fragt der Schieber seinen linken Nachbarn nach der Position eines der vier Symbole. Der Befragte dreht einen Stein um. Befindet sich darauf das gesuchte Symbol, darf er den Stein an sich nehmen und neben sich ablegen.

Taucht ein anderes Symbol auf, geht der Stein an den Schieber. Nun fragt der Schieber den nächsten Sucher (im

Uhrzeigersinn) nach einem Symbol, das noch nicht aufgedeckt wurde.

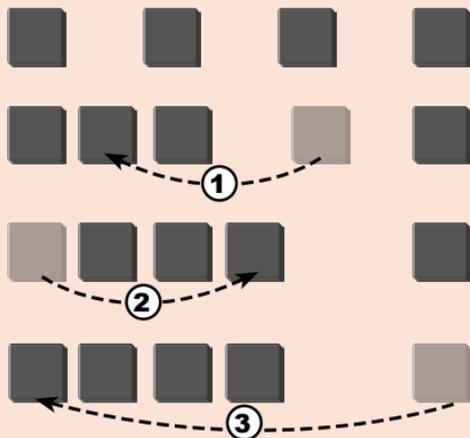
Der Sucher, der danach den dritten Stein aufdecken muss, hat die Chance auf einen Doppelgewinn. Rät er richtig, erhält er die zwei letzten Steine, tippt er daneben, darf der Schieber die beiden Steine behalten.

Sind die Steine verteilt, legt der zweite Spieler vier Steine aus und übernimmt die Rolle des Schiebers. Die anderen müssen als Sucher erneut gut aufpassen.

War jeder Spieler einmal als Schieber an der Reihe, ist die erste Suchrunde beendet.

In der zweiten Suchrunde legt jeder Spieler nochmals vier Steine aus.

Beim Schiebevorgang werden nun aber vier anstatt drei Steine verschoben.



Spielende

Wenn jeder Spieler zweimal in die Rolle des Schiebers geschlüpft ist, endet die Partie. Wer nun die meisten Steine vorweisen kann, gewinnt das Spiel.

ZAHLENPOKER

Bluffspiel für 2 – 4 Personen ab 9 Jahren



Spielziel

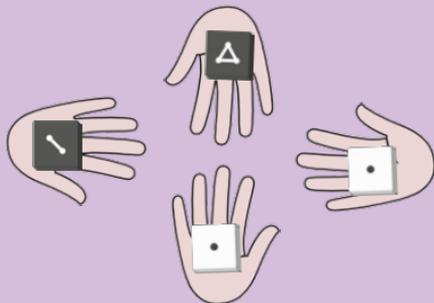
Das Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes Bluffen möglichst viele Steine zu erbeuten.

Spielvorbereitung

Jeder Mitspieler erhält 8 gleichfarbige Spielsteine (je 2 x die Werte 1, 2, 3 und 4).

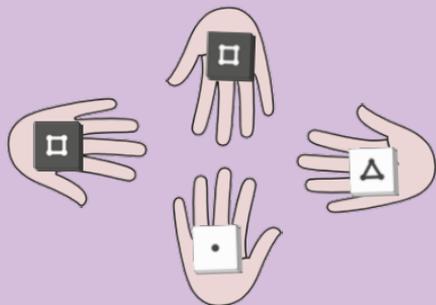
Spielweise

Die Spieler wählen verdeckt (z.B. unter dem Tisch) einen ihrer acht Steine aus und nehmen ihn in die geschlossene Hand. Haben alle gewählt, werden die Hände über dem Tisch gleichzeitig geöffnet. Wer den höchsten Wert zeigt, darf den Stein behalten. Der betreffende Spieler legt ihn neben sich ab. Die anderen Spieler verlieren ihre Steine. Sie werden ganz zur Seite gelegt und haben für die Partie keine Bedeutung mehr. (Beispiel A).

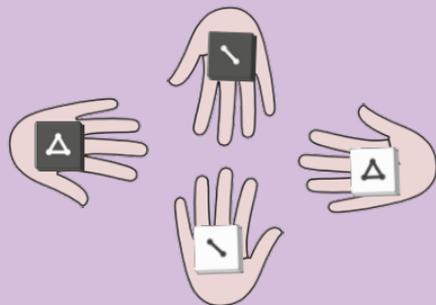


Beispiel A: Der Spieler, der den 3er Stein zeigt, gewinnt die Runde. Die anderen Spieler verlieren ihre Steine.

Wird der höchste Wert von zwei oder mehr Spielern gezeigt, heben sich die Werte gegenseitig auf und die Spieler verlieren ihre Steine. In diesem Fall darf der Spieler, der den zweithöchsten Wert zeigt, seinen Stein behalten (Beispiel B). Es ist möglich, dass in einer Runde alle Spieler ihre Steine verlieren (Beispiel C).



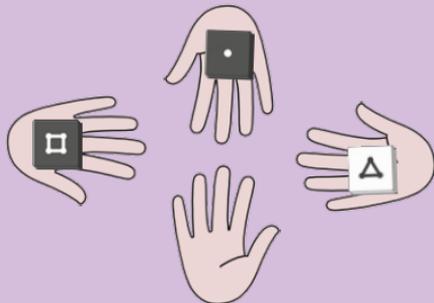
Beispiel B: Die beiden Spieler, die den Wert 4 zeigen, blockieren sich und verlieren ihre Steine. Der Spieler, der den 3er Stein zeigt, gewinnt die Runde.



Beispiel C: In dieser Runde gibt es keinen Gewinner.

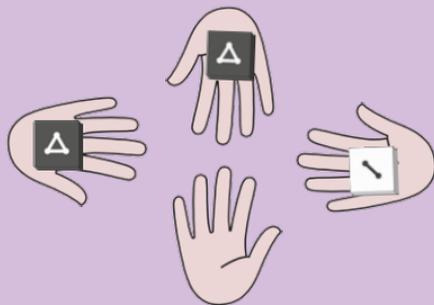
Leere Hand

Einmal pro Partie darf jeder Spieler eine leere Hand zeigen. Wer die leere Hand zeigt, darf einen der gezeigten Steine klauen und als Gewinn vor sich ablegen. Der Spieler kann frei wählen, welchen der gezeigten Steine er an sich nimmt. Die verbliebenen Spieler machen nun einen zweiten Gewinner der Runde unter sich aus. Dabei gibt es verschiedene Möglichkeiten. Dies wird in den Beispielen auf der nächsten Seite erläutert.



Beispiel D: Die leere Hand klaut den 4er Stein. Der Spieler, der die 3 zeigt, darf seinen Stein als zweiter Gewinner behalten. Der 1er Stein scheidet aus.

Beispiel E: Die leere Hand klaut den 2er Stein. Die beiden Spieler, die die 3er Steine zeigen, blockieren sich gegenseitig und verlieren ihre Steine. In diesem Fall gewinnt nur die leere Hand einen Stein.



Werden zwei oder mehr leere Hände gleichzeitig gezeigt, blockieren sie sich gegenseitig und haben keine Wirkung.

Spielende

Sind alle Steine ausgespielt, endet die Partie. Wer die meisten Steine erbeutet hat, gewinnt das Spiel. Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Steine gesammelt, addieren sie jeweils die Werte der von ihnen gewonnen Steine. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Partie. Haben die Spieler gleich viele Punkte, endet die Partie unentschieden.

ABRÄUMEN

Knobelspiel für eine Person ab 8 Jahren



Spielziel

Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes Überspringen, alle Steine bis auf einen aus dem Spielfeld zu entfernen.

Spielvorbereitung

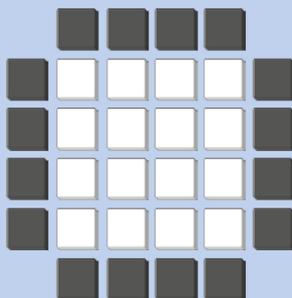
Alle Steine werden umgedreht, so dass die Symbole nicht mehr zu sehen sind.

ABRÄUMEN wird mit den unmarkierten Seiten der Steine gespielt.

Die 16 weißen Steine werden mit etwas Abstand zu einem 4×4 Feld aufgebaut.

Je eine Reihe aus schwarzen Steinen wird an den vier Seiten des weißen Vierecks angefügt. Dadurch entsteht ein quadratisches Spielfeld, bei dem die vier Eckfelder frei bleiben.

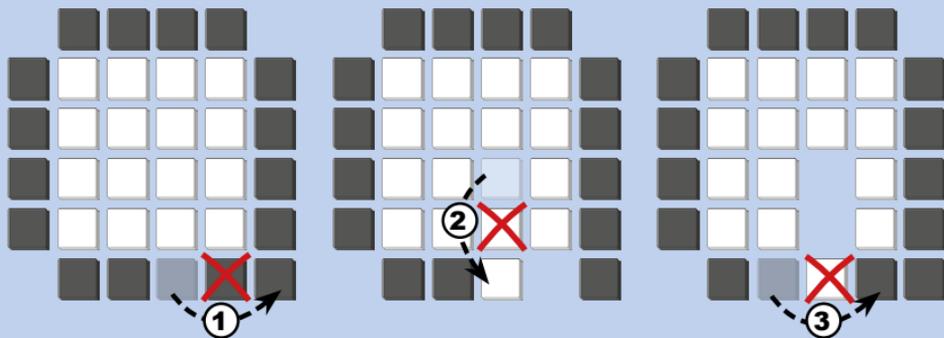
Für das Spiel selbst haben die verschiedenen Farben der Steine keine Bedeutung.



Spielaufbau

Spielweise

In jedem Zug muss der Spieler mit einem beliebigen Stein über einen anderen Stein auf den dahinterliegenden freien Platz springen. Der übersprungene Stein wird aus dem Feld entfernt. Es sind nur horizontale und vertikale Sprünge zugelassen. Steine, die keine anderen Steine mehr überspringen können, sind unbeweglich und bleiben im Feld liegen.



Eine Zugfolge aus drei Sprüngen.

Spielende

Wem es gelingt, nacheinander alle Steine aus dem Feld zu nehmen bis nur noch ein einziger Stein übrig bleibt, hat die Aufgabe gelöst. Bleiben zwei oder mehr Steine übrig, kann man es noch einmal versuchen.