

# Fangspiel



## Anweisungen und Hinweise:

- Nicht für Kinder unter 6 Jahren geeignet.
- Benutzung nur unter Aufsicht von Erwachsenen.
- Bitte nur Gegenstände benutzen, die zum Spiel gehören.
- Keine spitzen Gegenstände auf der Plane benutzen.
- Plane bitte nur ohne Schuhwerk oder Turnschuhen betreten.
- **Auf keinen Fall auf die Kegel treten oder springen!**
- Die Würfel nicht zum Weitwurf verwenden.
- **Bitte achten Sie auf sorgfältiges Zusammenbauen der Gegenstände.**
- Sollten Sie Schäden an dem Spielzeug feststellen, lassen Sie das Spielgerät bitte unbenutzt und informieren Sie uns.
- Achten Sie auf ausreichend Platz in näherer Umgebung.
- Nach dem Spiel müssen alle Teile vollständig wieder in den dafür vorgesehenen Behälter verpackt werden.

## Spiel-Details:

- verpackt in einem großen Karton
- Material Spiel: Kunststoff
- Material Würfel: Schaumstoff abwaschbar
- Altershinweis: ab 6 Jahre
- Größe: 250 x 250 cm
- Kegel: je 30 cm Höhe
- Würfelgröße: 20 x 20 cm
- Gesamtgewicht: ca. 5 kg
- wetterfest

## Benötigt werden:

- eine große, ebene Spielfläche von min. 3 x 3 m
- ein paar Mitspieler

## Paket-Inhalt:

- 1 Spielplane
- 4 Kegel rot
- 4 Kegel blau
- 4 Kegel grün
- 4 Kegel gelb
- 2 Würfel
- Spielanleitung/Spielhinweise

## **Spielanleitung:**

Dieses Spiel ist der Klassiker unter den Brettspielen in Deutschland und hat inzwischen viele verwandte Spielvariationen. Die Spielregeln sind denkbar einfach aber genauso vielfältig wie das Spiel an sich. Das Originalspiel ist für maximal 4 Spieler geeignet, mittlerweile gibt es aber auch Spiele, die für mehr als 4 Personen Spaß bieten und natürlich können Sie dieses Spiel auch im Team spielen. Mit diesem Spiel erleben Sie Spielspaß im Großformat und der Spielnachmittag ist gerettet.

Durch die wetterfeste Plane kann man das Spiel bei Wind und Wetter draußen spielen - wenn Sie im Wohnbereich Platz haben, natürlich auch innen - Spaß bringt es in jedem Fall.

Aufgrund der Größe des Spieles können sogar die Kinder selbst als Spielfiguren agieren, allerdings ist das lange still stehen oft noch ein Problem für Kinder.

## **Spielregeln:**

Wer eine Sechse würfelt, muss eine eigene Spielfigur aus der Startposition heraus auf sein Startfeld stellen, wenn dort keine eigene Figur steht; danach darf er erneut würfeln und mit der Figur entsprechend viele Felder vorrücken. Das Startfeld muss so bald wie möglich wieder freigemacht werden. Hat er jedoch keine Figur mehr in der Startposition, so steht es ihm frei, die erwürfelten sechs Felder mit einer Figur seiner Wahl vorzurücken. Auch dann darf er erneut würfeln und einen weiteren Zug machen.

Kommt beim Umlauf eine Spielfigur auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Spielfigur besetzt ist, gilt die gegnerische Figur als geschlagen und muss zurück auf ihre Startposition.

Eigene Figuren können nicht geschlagen werden: Ist das Zielfeld bereits mit einer eigenen Figur besetzt, darf der Zug weder ausgeführt noch neu gewürfelt werden, sondern es ist der nächste Spieler an der Reihe. Hat ein Spieler mehrere Spielfiguren im Umlauf, kann er frei entscheiden, mit welcher er ziehen möchte. Ein Würfelwurf darf nicht auf mehrere Figuren aufgeteilt werden.

Wenn man mit seiner letzten Figur vor seinem Haus steht und eine Sechse würfelt, kann man nicht fahren und somit gilt der Zug als beendet. Es müssen alle Figuren der gleichen Farbe nach Hause gebracht werden. Wer zuerst alle Figuren daheim hat, ist der Gewinner.

## **Optionale Regeln**

Hat ein Spieler überhaupt keine Figur auf dem Spielfeld (was bei Spielbeginn alle Spieler betrifft), so hat er in jeder Runde drei Versuche, die nötige Sechse zu würfeln, um eine Figur ins Spiel zu bringen.

Wird diese Option verwendet, so kann eine weitere Variante dem Spieler, der dafür nicht alle drei Versuche benötigt, einen weiteren Wurf gestatten.

Ein Überspringen im farbigen Zielfeldbereich ist grundsätzlich nicht erlaubt.

Wer mit einer gewürfelten Zahl eine gegnerische Figur schlagen kann, muss dies tun. Übersieht er das und zieht eine andere eigene Figur, dürfen die Gegner eine Figur des Spielers zurück in die Startposition stellen. Der „Schlagzwang“ wird nicht angewendet, wenn das Startfeld freigemacht werden muss.

Eine weitere Variante erlaubt als Ausnahme zu der Regel, dass man seine eigenen Figuren nicht schlagen kann, das Errichten von Barrieren: Kommt man mit einem Zug auf ein Feld, auf dem bereits eine eigene Figur steht, so bilden diese beiden Figuren nunmehr eine Barriere, welche von keiner Figur übersprungen werden kann, auch nicht von den eigenen. Die Figuren, die die Barriere bilden, können nicht geschlagen werden. Die Barriere kann so lange aufrechterhalten werden, bis ein Zugzwang entsteht.

Zur Steigerung der Spielfreude kann man optional den „Schlagzwang“ erweitern, indem die gegnerische Figur geschlagen werden muss, auch wenn man damit an den eigenen Zielfeldern vorbei eine weitere Runde laufen muss.

Quelle: Wikipedia

## Spielvarianten:

### **Verliere nicht den Kopf**

Bei dem auf dem gleichen Mechanismus beruhenden Spiel Verliere nicht den Kopf gibt es zwei Unterschiede zum normalen Mensch ärgere Dich nicht: Trifft man mit einem Spielstein genau auf ein Eckfeld, zum Beispiel, nachdem man vom Startfeld aus eine Vier gewürfelt hatte, darf man mit seiner Spielfigur im nächsten Spielzug eine diagonale Abkürzung nehmen und kann sich so den halben Weg sparen. Jeder Spieler hat somit also zwei Punkte, an denen er den Weg abkürzen kann. Dafür darf man seine Spielfiguren aber nur ins Ziel setzen, wenn man sie mit dem Würfelwurf bis ans Zielende (also die erste Figur auf das letzte Feld des Zieles, die zweite auf das vorletzte Feld usw.) setzen kann, während man beim normalen Spiel auch im Ziel seine Figuren noch mit kleinen Würfelwürfen vorrücken darf. Dadurch kommt es vor, dass man längere Zeit vor dem Ziel verharren muss, was die Gefahr erhöht, wieder rausgeworfen zu werden.

### **Zoff der Zünfte**

Zoff der Zünfte ist ein Rundlaufspiel des Spiele-Autors Ingo Althöfer, das der Öffentlichkeit im November 2006 auf der Ausstellung Spielewelt in Bielefeld vorgestellt wurde. Beim Zoff der Zünfte gibt es drei Figurentypen: Burschen, Gesellen und Meister. Burschen dürfen nur Burschen schlagen, Gesellen dürfen Burschen und Gesellen schlagen, Meister dürfen alle schlagen.

Zu Beginn hat jeder Spieler vier Burschen. Wer eine Eins oder eine Zwei würfelt, darf statt eines normalen Zuges eine eigene Figur aufwerten (vom Burschen zum Gesellen oder vom Gesellen zum Meister) oder eine fremde Figur abwerten (vom Meister zum Gesellen oder vom Gesellen zum Burschen). Eine geschlagene Figur wird immer zum Burschen herabgestuft. Eingesetzt werden darf nicht nur bei einer Sechs, sondern auch bei einer Fünf, was das Spiel insgesamt schneller macht. Allerdings darf man nach einer Fünf nicht nochmals würfeln. Die Figuren müssen Sie in dem Fall laut Ihren jeweiligen Charakteren markieren.

### **Einigkeit macht stark**

In der Spielvariante Einigkeit macht stark, die etwa in Spielesammlungen der Schmidt-Spiele beschrieben wird, wird das Spiel in zwei Parteien von je zwei Spielern gespielt. Dabei gelten grundsätzlich die gleichen Regeln wie beim normalen Mensch ärgere dich nicht, einige Regeln werden jedoch angepasst. Die beiden gegenüber sitzenden Spieler spielen zusammen und dürfen sich gegenseitig nicht schlagen. Bei einem Sechser-Wurf besteht in dieser Variante kein Zwang, eine Figur auf das Spielfeld zu bekommen, es kann auch eine andere Figur gezogen werden. Hinzu kommt die Möglichkeit, eine Mauer zu bilden: Kommen zwei gleiche oder verpartnerte Figuren auf das gleiche Feld, können sie eine Mauer bilden, die bis zur Auflösung weder von eigenen noch von gegnerischen Figuren übersprungen und auch nicht geschlagen werden darf. Wird eine Mauer auf dem Einstiegsfeld eines Gegners gebildet, kann diese durch eine Sechs beim Rausziehen einer neuen Figur geschlagen werden („Hausfriedensbruch“). Spieler, die aufgrund von Mauern ihre Würfe nicht mehr ziehen können, setzen aus. Gewonnen hat das Team, das zuerst alle acht Figuren im Zielbereich hat.

### **Weitere Varianten**

Weitere Varianten sehen auch vor, dass man über weiter oben beschriebene „Abkürzungen“ auch zurückspringen muss, wenn man dadurch eine gegnerische Spielfigur schlagen kann. Auch gibt es Variationen, bei denen man entgegen der Spielrichtung vor das eigene Haus zurückspringen kann, wenn man dadurch bei entsprechend gewürfelter Augenzahl eine gegnerische Spielfigur schlagen kann. Bei einer Sprungvariante können Figuren übersprungen werden, ohne dass dies für den Würfelwurf zählt.

Eine weitere Variante ist der Einsatz von Sperrern oder Mauern, der abgewandelt auch bei der Variante Einigkeit macht stark zum Tragen kommt. Hier kann durch zwei Figuren der gleichen Farbe auf einem Feld eine Sperre gebaut werden, die nicht übersprungen oder geschlagen werden kann. Die Pöppel in der Sperre dürfen allerdings auch erst dann wieder bewegt werden, wenn der Spieler keine andere

Zugmöglichkeit hat. Die Sperre wird zudem aufgelöst, wenn vor dem eigenen Zug eine gegnerische Spielfigur direkt hinter der Sperre landet („anklopfen“) oder die Sperre geschlagen wird. Bei der Spielvariante Kette bilden direkt hintereinanderstehende Figuren egal welcher Farbe eine Kette. Wenn eine Figur der Kette bewegt wird, werden alle weiteren Figuren ebenfalls um die gleiche Anzahl von Punkten bewegt. Innerhalb der Kette darf nicht geschlagen werden, von hinten kommende und vorher nicht in der Kette befindliche Spielfiguren können jedoch einzelne Figuren der Kette schlagen und ihre Position einnehmen. Die Kette selbst kann schlagen, abhängig von ihrer Länge auch mehrere Figuren. Um eine Figur aus einer Kette zu lösen, muss der Besitzer diese Figur nach einem Würfelwurf rückwärts ziehen, darf dabei jedoch keine andere Figur in der Kette schlagen.

Bei der Variante Buntes Ärgern werden in der Startaufstellung die Pöppel auf die verschiedenen Startfelder aufgeteilt, sodass der Spieler Figuren mit einem verkürzten Weg zum Ziel hat. Geschlagene Figuren kommen in das jeweils zuletzt passierte Startfeld und wenn dieses voll ist in das jeweils folgende. Schneller Pasch wird mit zwei Würfeln gespielt und beide Würfel können gemeinsam für eine Figur oder für zwei Figuren eingesetzt werden. Bei einem Pasch darf der Spieler erneut würfeln und ziehen, beim dritten Pasch in Folge muss die Figur, die am nächsten am Ziel ist, zurück ins Haus.

Quelle: Wikipedia