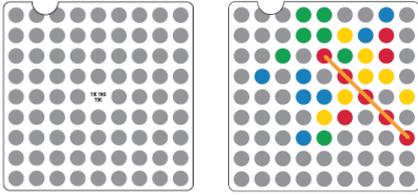


Ludo

Jeder Spieler wählt drei Kugeln seiner Wahl und legt sie auf die Startposition. Die Aufgabe der Spieler besteht darin, mit ihren Kugeln durch Würfeln das Ziel, die drei gleichfarbigen Felder in der Mitte des Spielbretts, zu erreichen. Wer zuerst erfolgreich ist, gewinnt. Die anderen Spieler spielen weiter, bis auch sie ihre Zielfelder erreichen.



TIC-TAC-TOE

Ein Spiel für zwei oder mehr Spieler. Jeder Spieler wählt einen Satz Murmeln seiner Farbe. Die Spieler legen abwechselnd farbige Murmeln auf das Spielfeld. Ziel ist es, eine Reihe aus fünf Murmeln ihrer Farben zu bilden – horizontal, vertikal oder diagonal. Diese Linie muss eine gerade Linie bilden und darf nicht durch die Farbe des Gegners unterbrochen werden. Wer zuerst eine solche Linie bildet, gewinnt.

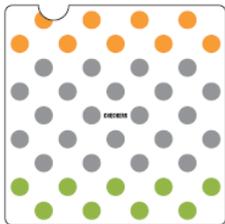


PFEILE

Jeder Spieler wählt eine Murmel seiner Farbe. Die Spieler würfeln abwechselnd im Uhrzeigersinn und bewegen ihre Murmel um die Anzahl der Felder, die der gewürfelten Zahl entsprechen. Die Richtung wird durch die Pfeile angezeigt. Bleibt die Murmel auf der durch die Pfeile angezeigten Linie stehen:

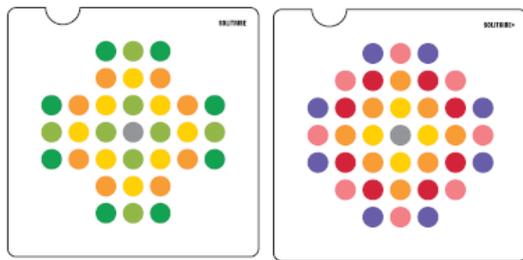
- Pfeil nach oben – bewegt sie sich eine Reihe nach oben
- Pfeil nach unten – fällt sie eine Reihe nach unten
- 1 Pfeil nach rechts (roter Kreis) – geht sie ein Feld zurück
- 2 Pfeile nach rechts (roter Kreis) – geht zwei Felder zurück
- 2 Pfeile nach rechts (grüner Kreis) – geht zwei Felder vorwärts.

Befindet sich ein Spieler durch einen Würfelwurf auf einem Feld, das bereits von einer gegnerischen Murmel besetzt ist, bewegt der Spieler diese (oder eine andere) Murmel ein Feld zurück und betritt das durch den Würfelwurf markierte Feld.



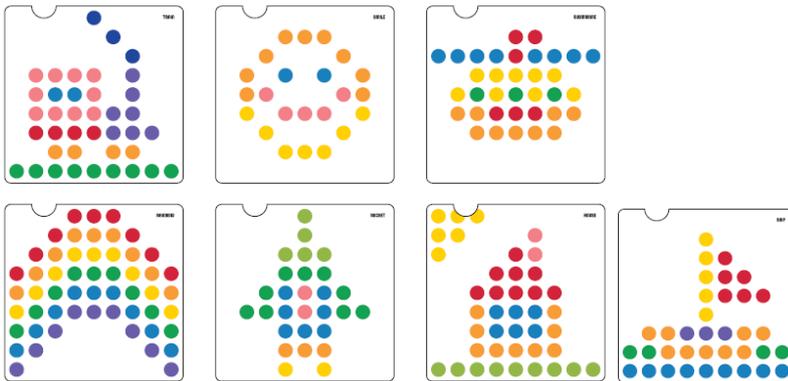
CHECKERS

Zu Beginn des Spiels haben die Gegner 9 Murmeln gemäß der Vorlage platziert. Die Murmeln bewegen sich diagonal auf den grauen Feldern vorwärts, aber nicht rückwärts und können keine Murmeln ihrer eigenen Farbe überspringen. Erreicht eine gewöhnliche Murmel die andere Seite des Schachbretts, verwandelt sie sich in eine Dame, indem sie ihre Farbe von Orange zu Rot und von Hellgrün zu Dunkelgrün ändert. Die Dame bewegt sich diagonal vorwärts und rückwärts um eine beliebige Anzahl von Feldern. Befindet sich eine Murmel diagonal neben der gegnerischen Murmel, hinter der sich ein freies Feld befindet, muss der Spieler diese überspringen, dieses freie Feld besetzen und die übersprungene Murmel vom Brett entfernen. Springen ist Pflicht. Kann ein Spieler sowohl mit Steinen als auch mit einer gewöhnlichen Murmel springen, muss er mit Steinen springen. Bei mehreren Sprüngen werden alle Murmeln erst entfernt, nachdem die gesamte Sequenz abgeschlossen ist. Ein Spieler, der am Zug ist und nicht spielen kann (keine oder alle Murmeln blockiert hat), verliert. Ein Spiel endet unentschieden, wenn es dem Gegner trotz sorgfältigem Spiel nicht mehr gelingt, eine weitere Murmel zu gewinnen. Führt ein Spieler einen regelwidrigen Zug aus (z. B. durch Auslassen eines Sprungs), kann der Gegner eine Korrektur des Zuges oder die Entfernung der Murmel verlangen.



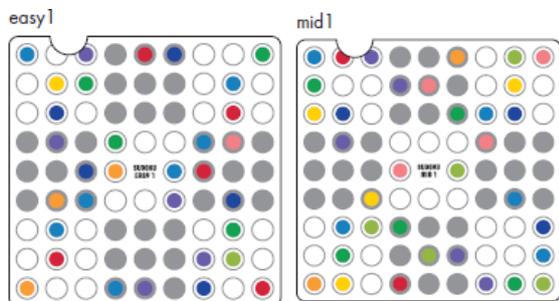
SOLITAIRE / SOLITAIRE+

Ziel des Spiels ist es, alle Murmeln bis auf eine vom Spielfeld zu entfernen. Platzieren Sie die Murmeln gemäß dem Spielplan. Die Murmeln bewegen sich nur durch Hüpfen auf dem Spielfeld. Verschiebungen sind nicht erlaubt. Auf direkt benachbarten Murmeln ist nur orthogonales, nicht diagonales Hüpfen erlaubt. Danach ist das nächste Feld frei. Das Bewegen von Murmeln ist nur auf farbigen Feldern erlaubt. Eine übersprungene Murmel wird vom Spielfeld entfernt. Mehrere Sprünge sind erlaubt. Das Spiel endet mit einem Sieg, wenn nur noch eine Murmel auf dem Spielfeld liegt. Liegen mehrere einzelne Murmeln auf dem Spielfeld, die nicht mehr entfernt werden können, verliert der Spieler.



PIXEL ART

Die Kinder gestalten Bilder nach der Vorlage.



Farb-Sudoku

Eine Variante, bei der anstelle der Zahlen von 1 bis 9 neun verschiedene Farben verwendet werden. Der Spieler platziert die Murmeln gemäß der Vorlage auf dem Spielfeld. Wie beim klassischen Sudoku gilt die Grundregel, dass jede Farbe in jeder Zeile, Spalte und jedem kleinen Quadrat nur einmal vorkommen darf. Die korrekte Lösung für Sudoku „easy1“ und „mid1“ finden Sie am Ende dieser Regel.

LÖSUNG DES SUDOKU

