

# **Schubs + Remmidemmi**

*Zwei neuartige Würfelspiele für 2-4 Personen ab 6 Jahren.*

*Ravensburger Spiele Nr. 11.414*

*Inhalt: 1 Doppelspielplan, 20 Halmakegel in 4 verschiedenen Farben, 1 Würfel.*

*Diese beiden Spiele sind als Sieger aus einem Wettbewerb hervorgegangen, den der Otto Maier Verlag erstmals mit einer neuartigen „Spielesammlung zum Ausprobieren“ veranstaltete. Von 7 bisher unveröffentlichten Spielen wurden „Schubs + Remmidemmi“ vom Publikum mit weitem Abstand als „Lieblingsspiele“ ausgewählt. Der Verlag legt deshalb nun diese bereits erprobten Neuheiten in Form einer gut ausgestatteten Ausgabe vor. Ein Wettbewerb mit weiteren neuen Spielen ist vorgesehen.*

## **Schubs**

*Von Gerhard Schittenhelm.*

*Würfelspiel für 2-4 Personen ab 8 Jahren.*

*Spielmaterial: Plan, je 5 Halmakegel in 4 Farben, 1 Würfel.*

Dieses Spiel stammt von einem jungen Lehrer. Es unterscheidet sich von den üblichen Würfelspielen dadurch, daß jede Figur auf die Hilfe einer zweiten Figur angewiesen ist. Allein kommt man nicht durch. Das zwingt zur Zusammenarbeit, der sich niemand entziehen kann.

*Spielregel:*

Jeder Spieler wählt seine Farbe und setzt seine 5 Figuren auf eines der großen, kreisrunden Ausgangsfelder. Man würfelt nun der Reihe nach und muß jedesmal die entsprechende Augenzahl ziehen. Es steht im Belieben des Spielers, auf welchen seiner Steine er den Wurf anwenden und in welche Richtung (vorwärts oder rückwärts, beim Übergang über ein Gabelungsfeld auch über Eck) er ziehen will.

In der Mitte der Teufelsschlucht ist der Weg versperrt. Wer als erster auf dem Viereckfeld T angelangt ist, muß dort solange warten, bis das Feld von einer nachfolgenden fremden oder eigenen Figur mit direktem Wurf erreicht wird. Dann wird der zuvor dort stehende Stein über den Fluß hinüber auf das nummerierte Viereckfeld 4 geworfen; die Figur, die dies besorgt, wird ihrerseits der nächste Anwärter auf den wichtigen Schritt nach vorn.

In der gleichen Weise kann auch jedes der vier Zielfelder nur durch ein solches Hinüberwerfen erreicht werden. Es steht den Spielern frei, auf welchem der vier Felder sie zum Sprung ins Ziel ansetzen wollen. Wer den nötigen Vorsprung hat, kann sogar zwei oder mehr dieser Felder besetzen; die zuletzt ankommende Partei muß dann einen fremden Stein ins Ziel werfen, um für sich erst einmal ein Absprungfeld zu besetzen. (Im übrigen wird für das Hinauswerfen ins Ziel nur ein Stein der eigenen Partei in Frage kommen!) Die Figuren, die im Ziel gelandet sind, scheiden aus dem Spiel aus. Sieger ist, wer als erster drei seiner Figuren ins Ziel gebracht hat.

Der Vormarsch des Gegners kann während des ganzen Spieles durch Hinauswerfen behindert werden: Wer auf ein besetztes Feld trifft, wirft den dortigen Stein zurück — allerdings nicht immer bis auf den Ausgangskreis, sondern nur auf das übernächste der nummerierten Felder 1 bis 5. (Beispiele: Wer zwischen Nummernfeld 5 und 6 hinausgeworfen wird, kommt auf Feld 4 zurück; erwischt es eine Figur schon vor dem Feld 2, so muß sie ganz von vorn beginnen. Ein zwischen 4 und 5 stehender Stein kann demnach durch Hinauswurf wieder in die erste Spielfeldhälfte zurückfallen.)

Wer auf einem nummerierten Feld steht, ist dort vor dem direkten Hinauswurf geschützt; ein entsprechender Wurf muß vom Gegner eben auf einen anderen Stein angewandt werden. Kommt jedoch von weiter vorn ein eigener oder fremder Stein durch Hinauswurf auf ein schon besetztes Nummernfeld, so muß der dortige Stein auf das nächstniedere Nummernfeld zurückgenommen werden und wirft unter Umständen dort abermals einen Stein weiter zurück usw. Wenn mehrere Nummernfelder hintereinander besetzt sind, kann sich also durch einen Hinauswurf weit vorn eine Art „Kettenreaktion“ ergeben, die weder Freund noch Feind verschont!

Von dem viereckigen Nummernfeld 4 fällt ein Stein auch dann auf Feld 3 zurück, wenn er es nicht rechtzeitig freigemacht hat für den, der als nächster vorwärts über den Fluß geworfen wird.

### *Möglichkeiten zur Abwandlung der Spielregeln:*

1. Es wird je Farbe nur mit drei Steinen gespielt. Sieger ist, wer als erster *einen* Stein ins Ziel bringt. Dabei kann das Hinüberwerfen nur von einer Figur der eigenen Farbe besorgt werden. Gegnerische Steine können auch auf den „Sprungbrettern“ (den unnummerierten Viereckfeldern T) geschlagen werden und müssen dann in der üblichen Weise auf das übernächste Nummernfeld (also Nr. 2 oder Nr. 5) zurück.
2. Der „*Rundlauf*“: Man spielt mit je 4 Steinen eine vorher festgesetzte Zeit nach der gewöhnlichen Spielregel. Figuren, die das Ziel erreicht haben, können aufs neue vom Ausgangsfeld an eingesetzt werden. Sieger ist, wer die meisten eigenen Steine durchs Ziel bringt.

## **Remmidemmi**

*Von Karl-Friedrich Maier.*

*Würfelspiel für 2-4 Personen ab 6 Jahren.*

*Spielmaterial: Plan, je 5 Halmakegel in 4 Farben, 1 Würfel.*

Bei diesem turbulenten Spiel gilt es, auf Wegen, deren Richtung man nicht immer selber bestimmen kann, ins Ziel zu kommen. Eigene Geschicklichkeit ist gleichermaßen wichtig wie Würfelglück.

### *Spielregel:*

Jeder Spieler erhält 5 Figuren einer Farbe, die in die Ausgangsfelder auf dem Spielplan gestellt werden. Mit einem Würfel wird reihum gewürfelt. Wer die höchste Zahl wirft, darf mit dieser Zahl beginnen. Das Spiel beginnt auf dem ersten Feld nach dem Ausgangsfeld.

Steht eine Figur auf einem weißen Feld, ist die Wahl der Richtung, in der gezogen werden soll, freigestellt. Man zieht mit einer eigenen Figur in beliebiger Richtung so viele Felder wie man Augen gewürfelt hat, wobei die weißen und die roten Felder in gleicher Weise gezählt werden. Innerhalb eines Zuges darf ein bereits betretenes Feld nicht noch einmal betreten werden.

Steht eine Figur auf einem roten Feld, muß die gewürfelte Augenzahl in der Richtung erfolgen, die durch die entsprechende Ziffer in dem roten Feld angewiesen ist. Bieten sich nach dem Verlassen des roten Ausgangsfeldes mehrere Richtungsmöglichkeiten an, steht es dem Spieler frei, die seines Erachtens günstigste Richtung einzuschlagen. Ein besetztes rotes Feld kann von weiteren Figuren nicht besetzt werden. Falls keine andere Figur für einen Zug zur Verfügung steht, muß der Spieler aussetzen, bis er ziehen kann.

Kann eine Figur ein weißes Feld erreichen, auf dem eine gegnerische Figur steht, wird diese hinausgeworfen; sie muß wieder von vorne beginnen. Steht eine eigene Figur auf dem zu erreichenden weißen Feld, kann der geplante Zug nicht in dieser Richtung durchgeführt werden.

Das Ziel beginnt nach dem schwarzen Dreieck und besteht aus den 9 runden Feldern. Es muß mit direktem Wurf erreicht werden. In das Ziel gelangte Figuren werden, ohne daß die einzelnen Zielfelder gezählt werden, von links nach rechts abgestellt. Wer zuerst drei Figuren in das Ziel bringt, ist Sieger.

Die Gefahr, durch die roten Felder in eine Zwangsrichtung geschickt zu werden, läßt sich durch den Einsatz aller Figuren verringern. So gut rote Felder als „Ruhebank“ dienen können, so vorteilhaft kann ein weißes Feld bessere Zugmöglichkeiten bieten — mit dem Risiko, vor dem Weiterziehen von einem anderen Spieler hinausgeworfen zu werden. Zieht die Mehrzahl der Spieler die linke Spielplanseite vor, ist ein besseres Durchkommen zum Ziel auf der rechten Seite angezeigt. Bisweilen ist ein weißes Feld auf einem Nebenweig für das Weiterkommen günstiger, als ein auf kürzestem Weg zum Ziel liegendes rotes Feld. Und nun auf zum „Remmidemmi“.

## **Schubs**

*Jeu de dé, de 2 à 4 personnes, à partir de 8 ans.*

*Le jeu comporte un plan, 5 pions de chacune des 4 couleurs et un dé.*

C'est un jeune professeur qui a inventé ce jeu. Il diffère des autres jeux de dés par le fait que chaque pion a besoin de l'aide d'un autre pour arriver au but. On ne peut se tirer d'affaire tout seul. On est forcé de collaborer, et on ne peut s'y soustraire.