



[www.traditionalgardengames.co.uk](http://www.traditionalgardengames.co.uk)

**DE**

HIMMEL UND HÖLLE - ALS GARTENSPIEL:

SPIELANLEITUNG

1 BIS 4 SPIELER

1 EIN SPIELER WIRFT DAS PUCK INS ERSTE SPIELFELD. DANN HÜPFT DER SPIELER DER REIHE NACH DURCH DIE ANDEREN SPIELFELDER, DREHT SICH SOFORT AUF FELD 10 UM UND HÜPFT DANN ZURÜCK: DABEI MÜSSEN DIE FELDER BERÜHRT WERDEN. SOBALD DER SPIELER BEIM ZURÜCKHÜPFEN AUF DEM FELD STEHT; WORIN DAS PUCK LIEGT, MUß ER SICH BÜCKEN UND DAS PUCK AUFHEBEN. DANN VERLÄßT ER DAS SPIELGITTER. FOLGENDES VERSTÖßT GEGEN DIE REGELN: DAS PUCK DARF NACH DEM EINWURF NICHT AUF EINER LINIE LIEGEN; DER SPIELER DARF AUF KEINE TRENNLINIE LANDEN ODER STEHEN; DER SPIELER DARF NICHT IN EIN FELD HÜPFEN; WO DAS PUCK SCHON LIEGT.

2 DER SPIELER SETZT SEINE RUNDE FORT; INDEM ER DAS PUCK AUF DIE NÄCHSTE NUMMER ODER AUF DAS NÄCHSTE SPIELFELD WIRFT. DER SPIELER SCHEIDET JEDOCH DANN AUS; WENN ER DAS PUCK NICHT INS VON IHM GENANNTEN SPIELFELD WIRFT; WENN ER EINE LINIE MIT DEM FUß BERÜHRT; ODER WENN ER IN EIN SPIELFELD HÜPFT; WO SICH EIN PUCK BEREITS BEFINDET.

3 EIN SPIELER DARF AUF BEIDE FÜßE IN DAS FELD MIT DER NUMMER 10 (ALS DREHPUNKT) LANDEN, ODER IN NEBENEINANDER STEHENDE RÄUME LANDEN; SOLANGE ER STEHT MIT EINEM FUß IN JEDEM DIESER RÄUME UND SOLANGE KEIN PUCK IN EINEM SPIELFELDER LIEGT.

4 NACH ABSPRACHE UNTEREINANDER DÜRFEN DIE SPIELER DAS PUCK IN EINEM SPIELFELD LIEGEN LASSEN, WENN GEGEN DIE REGELN GEHÜPFT WURDE. EBENFALLS KANN EINE REGEL AUSGESETZT WERDEN: DAS PUCK DARF IN DAS ZIELFELD GELEGT WERDEN, WENN EIN SPIELER KEIN ERFOLG BEIM WERFEN HAT. IN BEIDEN FÄLLEN DARF DIESER SPIELER NICHT WEITERMACHEN.

5 IN DEN DARAUF FOLGENDEN SPIELRUNDEN FÄNGT JEDER SPIELER VON DER STELLE AN, WO ER VORHER AUFGEHÖRT HAT. DER SIEGER IST DANN DER ERSTER SPIELER, DER MIT ERFOLG GEWORFEN HAT UND ALLE FELDER IN DER RICHTIGEN ZAHLENFOLGE DURCHGEHÜPFT HAT

