

## Kombispiel „PlaSch“

„PlaSch“ ist ein spannendes Duellspiel für Jung und Alt. Wurfgeschick und Treffsicherheit werden hier kombiniert und auf die Probe gestellt.

### **Inhalt:**

- 1 Kombi-Gestell aus Holz
- 4 helle und 4 dunkle Bauern in Schwebestellung
- 3 helle und 3 dunkle „Narren“ zum Aufstellen
- 4 helle und 4 dunkle hängende Planeten
- 2 Könige
- 8 Holzwurfstangen (pro Spieler oder Team 4 Stück)

### **Vorbereitung:**

- Holzgestell aufstellen und die Bauern aus der Schwebestellung lösen, die Planeten an die Magnete hängen, die Narren unten und die Könige oben postieren
- 2 – 4 Spieler
- Wurfabstand (je nach Schwierigkeitsgrad) festlegen, z.B. 5 Meter

### **Spielablauf:**

Zuerst wird festgelegt, wer anfangen darf. Ein Spieler oder ein Team aus mehreren Spielern hat die Aufgabe, die unten stehenden Narren abzuwerfen und die hellen bzw. die dunklen Bauern in Schwebestellung zu bringen. Weiterhin müssen die Planeten von ihren Magneten getrennt und zum Schluss der König vom Thron gestoßen werden. Dies ist möglich, in dem man nacheinander die vier Holzwurfstangen **längs von unten** in Richtung des PlaSch´s wirft. Je nach Wurfabstand ist es leichter (kurzer Abstand) oder schwieriger (weiterer Abstand). Wurden alle Hölzer geworfen ist das andere Team an der Reihe. Dies wird so lange abwechselnd gespielt bis alle Narren, Bauern und Planeten getroffen wurden. Um das Spiel zu gewinnen, darf als letztes der König abgeworfen werden.

### **Was passiert, wenn der König eher fällt?**

Sollte der König eher abgeworfen werden, als dass alle Planeten von ihren Magneten getrennt wurden, die Narren liegen oder die Bauern in Schwebestellung gebracht wurden, gewinnt das andere Team.

Trifft man das Holzgestell und ein Bauer verlässt dadurch seine bereits erreichte Schwebestellung, dann muss dieser erneut getroffen werden. Figuren vom Gegner darf man grundsätzlich **nicht** anwerfen. Sollte dies doch einmal passieren, dann gilt folgende Regelung:

- ein stehender Narr fällt um → dies gilt als abgeworfen
- bereits in Schwebestellung gebrachte Bauern fallen herunter → werden wieder in Schwebestellung gebracht
- ein Planet vom Gegner fällt herunter → zählt als abgeworfen und muss nicht wieder an den Magnet gehangen werden

Es besteht die Möglichkeit mit einer Holzstange mehrere Narren, Bauern oder Planeten abzuwerfen.

Die Varianten A bis C gehen davon aus, dass man mit allen Figuren spielen möchte. Natürlich kann man auch festlegen, dass nur die Narren, die Bauern und der König zu einem Spieldurchgang gehören. Wer lieber die Planeten abwerfen möchte, der lässt einfach die Aufgabe: „Bringe die Bauern in Schwebestellung“, weg. Das Kombispiel PlaSch bietet alle Möglichkeiten.

#### Variante A (leicht):

Die Reihenfolge zum Abwerfen der Narren, Bauern oder Planeten ist beliebig. Um das Spiel zu gewinnen, darf als letztes der König abgeworfen werden.

#### Variante B (mittel):

Es wird eine Reihenfolge festgelegt. Zuerst muss man die 3 unten stehenden Narren treffen. Ist dies vollendet, sind die Bauern in die Schwebestellung zu bringen. Ist auch dies geschafft, geht es zu den hängenden Planeten über. Sind alle Aufgaben abgeschlossen, darf als letztes der König herunter geworfen werden, um das Spiel zu gewinnen.

#### Variante C (schwer):

Zuerst werden die Narren von ihrem Magneten getrennt. Die Bauern und Planeten werden von außen nach innen abgeworfen. Ist diese Aufgabe erledigt darf der König getroffen werden.

#### **Zusammenfassung:**

PlaSch kann beliebig abgewandelt werden. Eine kinderfreundliche Variante wäre es, dass der König immer wieder oben aufgesetzt wird, falls dieser zu früh abgeworfen wurde. Oder man legt fest, in welcher Reihenfolge die Narren getroffen werden sollen. Es sind keine Grenzen gesetzt.

#### **Tipp:**

Holzart-Spiele sind grundsätzlich für Kinder und Erwachsene jeden Alters geeignet. Hier kommt jeder auf seine Kosten! Wir empfehlen bei diesem Spiel für **Kinder unter 12 Jahren anstatt der Wurfhölzer unsere Wurfbälle zu verwenden.**

