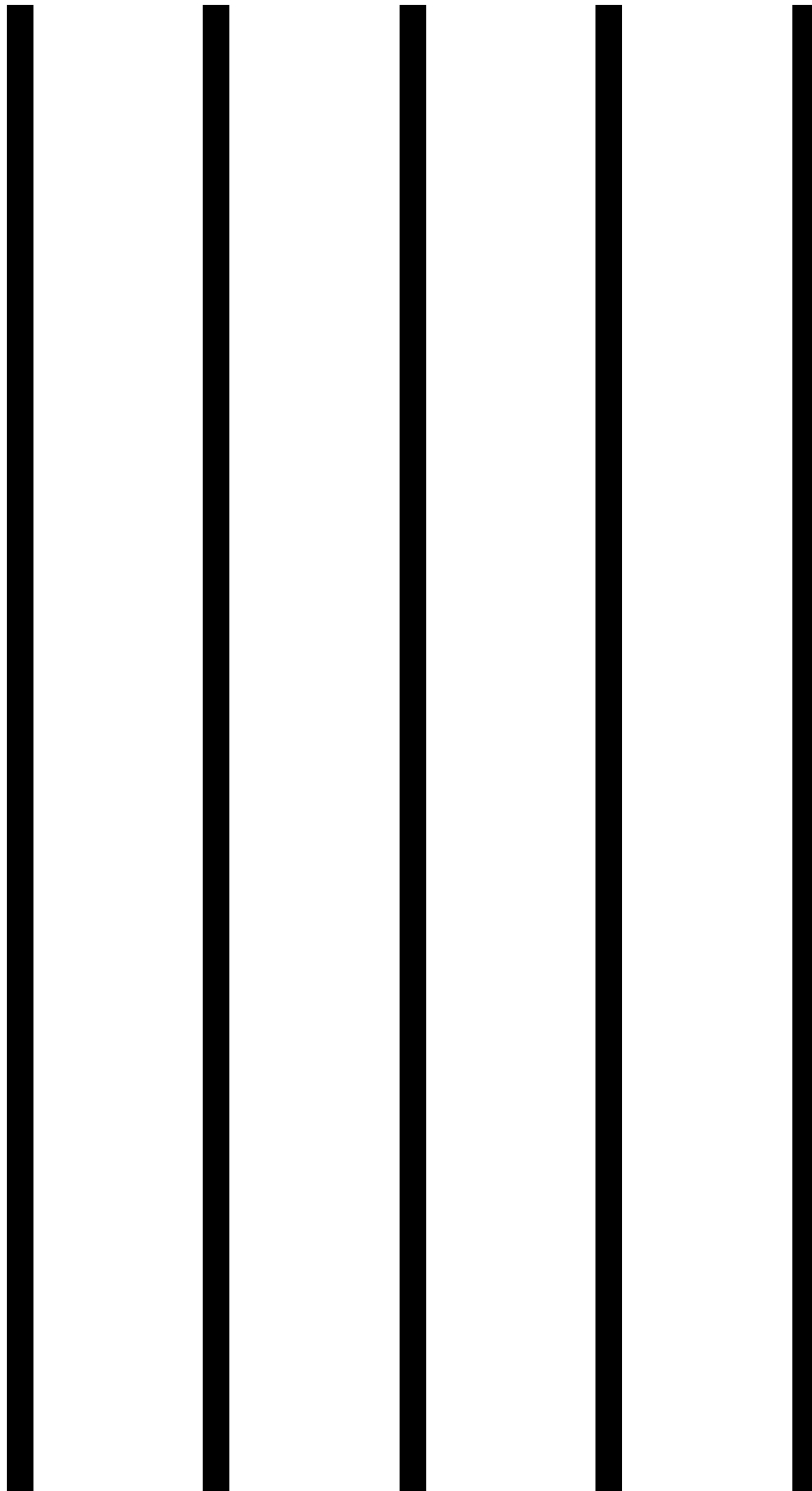


Das Notenlinienspiel. Von Gert Walter.

Spielplan



MusikVerlag Gert Walter. Immer eine gute Idee.

Das Notenlinienspiel

Spielanleitung

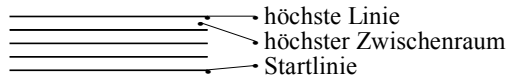
Vorbereitung

Autor: Gert Walter

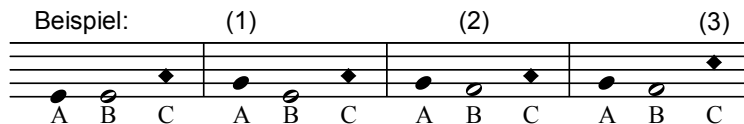
Jeder Mitspieler spielt mit seinem Notenkopf. Dazu nehmt ihr z.B. 1-Euro-Münzen, Kronkorken oder Knöpfe. Außerdem braucht ihr noch einen Würfel.

Spielregel

Das Spielfeld besteht aus fünf Linien und vier Zwischenräumen. Die erste Linie heißt "Startlinie":

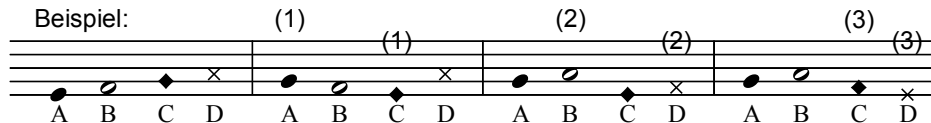


Es wird im Uhrzeigersinn reihum gewürfelt. Der jüngste Mitspieler darf beginnen. Wer eine ungerade Zahl (1, 3, 5) würfelt, setzt seinen Notenkopf auf die Startlinie. Auf der Startlinie dürfen beliebig viele Mitspieler stehen. Wer seinen Notenkopf auf die Startlinie gesetzt hat, versucht nun, so schnell wie möglich den höchsten Zwischenraum bzw. die höchste Linie zu erreichen. Bei einer gewürfelten geraden Zahl (2, 4, 6) rückt der Notenkopf in den nächsthöheren Zwischenraum, bei einer gewürfelten ungeraden Zahl (1, 3, 5) in die nächsthöhere Linie vor.



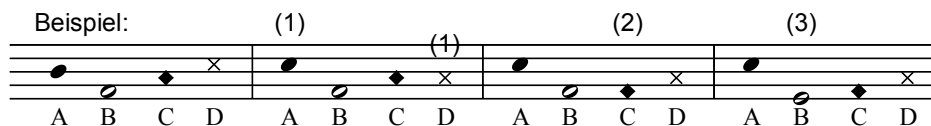
A ist an der Reihe und würfelt eine Fünf. A rückt von der Startlinie zur nächsten Linie vor (1). Danach würfelt B eine Zwei und setzt seinen Notenkopf von der Startlinie in den nächsthöheren Zwischenraum (2). Zuletzt würfelt C ebenfalls eine Zwei und verschiebt seinen Notenkopf in den nächsthöheren Zwischenraum (3).

Wenn ein Mitspieler eine Linie bzw. einen Zwischenraum erreicht, wo bereits ein anderer Notenkopf "steht", darf er diesen zurückversetzen: von einer Linie zur nächstunteren Linie, bzw. von einem Zwischenraum zum nächstunteren Zwischenraum. Vom tiefsten Zwischenraum kann man nur zur Startlinie zurückversetzt werden.



A würfelt eine Eins, rückt von der Startlinie zur nächsten Linie vor und verdrängt C zur Startlinie (1). Danach würfelt B eine Sechs und verdrängt D in den tiefsten Zwischenraum (2). Mitspieler C ist jetzt an der Reihe, würfelt eine Vier und setzt seinen Notenkopf in den nächsthöheren Zwischenraum. Somit muss D zurück zur Startlinie (3) und darf nun würfeln.

Kettenreaktion: Es gibt Spielsituationen, bei denen ein verdrängter Notenkopf weitere Notenköpfe verdrängt:



A würfelt eine Sechs, rückt zum nächsthöheren Zwischenraum vor und verdrängt D von dort in den tiefer gelegenen Zwischenraum (1). Damit muss auch Mitspieler C um einen Zwischenraum nach unten ausweichen (2) und versetzt seinerseits den Mitspieler B zur Startlinie zurück (3). Der Spielzug ist nun für A beendet und Mitspieler B ist an der Reihe.

Wer den höchsten Zwischenraum bzw. die höchste Linie erreicht hat, muss einen Zwischenraum - also eine 2, 4 oder 6 - würfeln, um das Spiel zu gewinnen.

Spielvarianten

I) Spielt das Notenlinienspiel ohne `rauszuwerfen.

II) Jeder Mitspieler geht mit zwei Notenköpfen an den Start.

III) Wem der Würfel vom Tisch auf den Boden fällt, setzt eine Runde aus. Wem das zweimal hintereinander passiert, scheidet aus und fängt noch einmal von vorn an.

Wenn Sie von unseren Verlagsprodukten begeistert sind, dann reden Sie bitte mit Ihren Freunden, Kollegen und Bekannten darüber. Wir tun unser Bestes, damit Sie voll und ganz zufrieden sind.

MusikVerlag Gert Walter. Immer eine gute Idee.