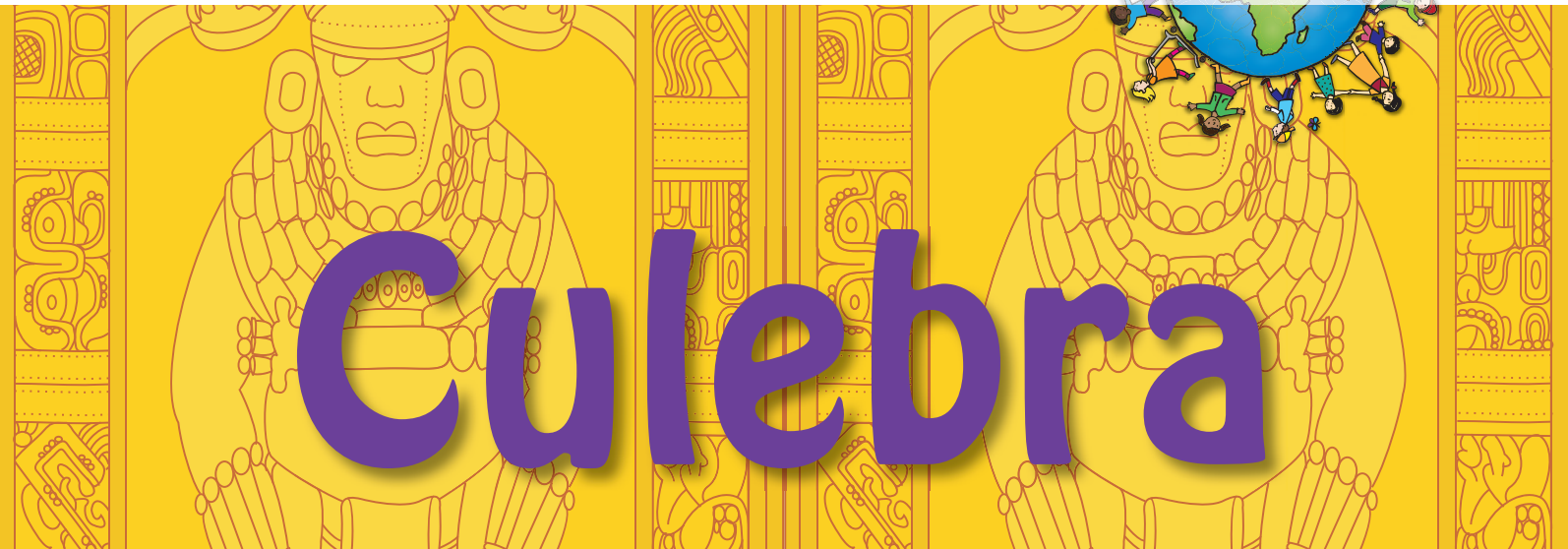
SOS KINDERDÖRFER WELTWEIT

EDITION SOS-KINDERDÖRFER **SPIELE AUS ALLER WELT**



Culebra

SPIELANLEITUNG

Kampf in der Schlangengrube
Ein Spiel für 2 Spieler ab 8 Jahren
Spieldauer ca. 20 Minuten

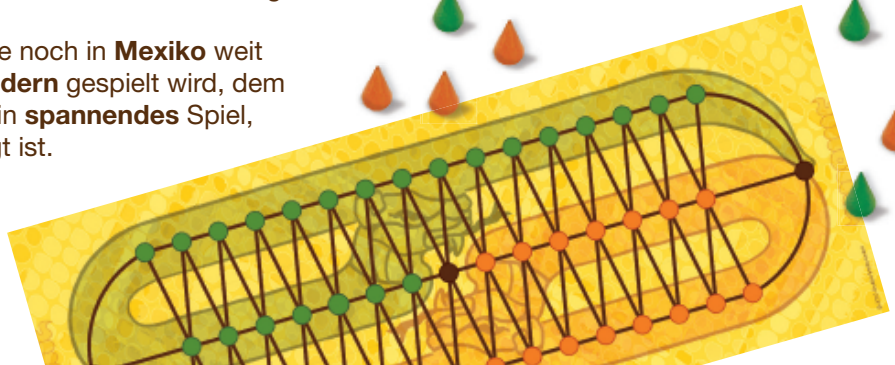
Zum Spiel
Wer den **Spielplan** sieht, weiß sofort, warum das Spiel **Culebra** oder **Schlangenspiel** heißt. Denn es sind zwei **kämpfende Schlangen** zu sehen. Und das heißt auch: Vorsicht ist geboten!

Einst war dieses Spiel, das heute noch in **Mexiko** weit verbreitet ist und von **vielen Kindern** gespielt wird, dem **Gott der Schlangen** geweiht. Ein **spannendes** Spiel, bei dem eine **gute Taktik** gefragt ist.

INHALT

1 Spielplan
2 x 23 Spielfiguren im Jutesäckchen
1 Spielanleitung

Sieger des Spiels ist, wer alle Steine des Gegners geschlagen hat oder mehr Steine als der Gegner schlagen konnte.



SPIELVORBEREITUNG

1) **Der Spielplan wird so zwischen den beiden Spielern aufgestellt, dass die beiden langen Seiten zu den Spielern zeigen.**

2) **Die Spielfiguren werden unter den Spielern aufgeteilt. Jeder erhält 23 Spielfiguren in einer Farbe.**

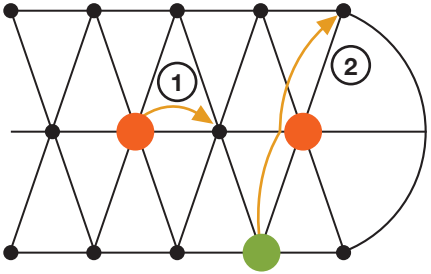
3) **Die Spielfiguren werden auf den Schnittpunkten des Spielfelds verteilt. Jeder Spieler besetzt mit seinen Spielfiguren alle Schnittpunkte, die auf der äußersten Reihe seiner Seite liegen. Dazu besetzt er die sieben Punkte auf der rechten Seite der inneren Reihe.**

4) **Die beiden äußersten und der mittlere Schnittpunkt in der mittleren Reihe bleiben frei.**

Nun beginnt der jüngste Spieler und zieht mit **einem Stein** auf den Punkt in der **Mitte** des Spielfelds oder auf einen der **freien Punkte** am **Spielfeldrand**. Dann ist der **andere Spieler** an der Reihe. Die Spieler **wechseln** sich bei jedem Zug **ab**, egal ob geschlagen wurde oder nicht.

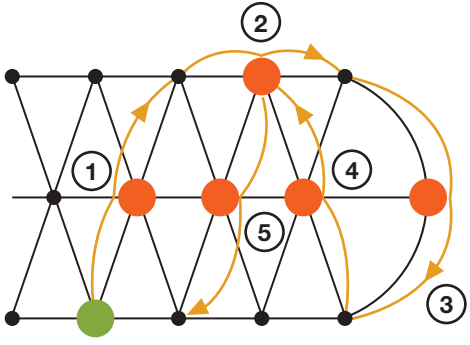
Die **Spielfiguren** dürfen nur auf die **Kreuzungspunkte** der **drei Reihen** gesetzt werden. **Gezogen** wird immer auf **benachbarte** freie **Punkte.** (1)

Eigene Steine dürfen dabei auch **übersprungen** werden.



Zum **Schlagen** wird ein benachbarter **gegnerischer Stein übersprungen** und auf ein direkt anschließendes **leeres Feld** gesetzt. (2)

Die übersprungene **Figur** wird **vom Brett genommen**.
Es ist auch möglich, **mehrere** Figuren des Gegners **hintereinander** zu **schlagen**. Dieser gewinnbringende Zug nennt sich **„Kettensprung“**.



Besteht die Möglichkeit, die **Figuren** des **Gegners** zu **überspringen** und damit zu schlagen, dann **muss** dieser **Zug ausgeführt** werden. Wird ein möglicher Schlagzug **nicht** ausgeführt, geht die entsprechende **Figur an** den **Gegenspieler**.

Kann ein Spieler **mehrere** gegnerische **Figuren** mit verschiedenen eigenen Steinen **schlagen**, darf er sich **aussuchen**, welchen **Zug** er ausführt.

Das Spiel **endet**, wenn ein Spieler **alle** seine **Spielfiguren verloren** hat oder nur noch **so wenig Figuren** auf dem Spielplan stehen, dass bei **3 aufeinanderfolgenden** Spielzügen **keine Schlagmöglichkeit** entsteht.

Der Spieler, der die **meisten Spielfiguren** erbeutet hat, **gewinnt** das Spiel.

Viel Spaß!

TIPPS & TRICKS

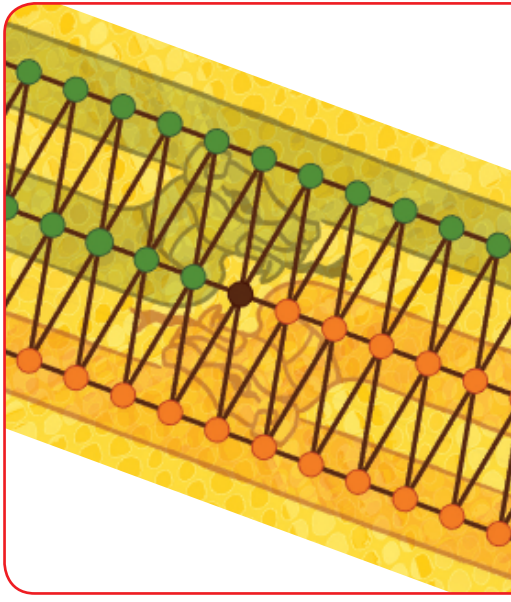
Mit einem geschickten Zug lässt sich ein Gegner sogar in die Falle locken. Es kann sich lohnen, zu prüfen, ob auf den Verlust eines eigenen Steins das Schlagen von mehreren gegnerischen Figuren möglich ist!

Voraussehende und sorgfältig geplante Spielzüge führen bei Culebra zum Ziel!

VARIANTEN

A) Die äußersten Endpunkte dürfen nicht bespielt werden.
Der erste Zug führt also in die Mitte des Spielfelds und zwangsläufig dazu, dass der Stein vom Gegenspieler geschlagen wird.

B) Für noch mehr Nervenkitzel und Spannung sorgt die Spielvariante auf Zeit! Zunächst darf jeder Spieler sich für jeden Zug 10 Sekunden Zeit nehmen. Je nach Alter und Übung in Culebra kann aber auch auf 5 Sekunden verkürzt werden. Überschreitet ein Spieler seine Zeit, geht einer seiner Spielsteine an den Gegner.



SOS KINDERDÖRFER WELTWEIT

SPIELEND HELFEN!

Danke, dass Sie ein Spiel aus der **Edition SOS-Kinderdörfer – Spiele aus aller Welt** gekauft haben. Sie unterstützen damit die Arbeit der SOS-Kinderdörfer weltweit, die einen Teil der Verkaufserlöse erhalten. Die Edition umfasst 20 Spiele, die eine bunte Auswahl an Klassikern aus vielen Ländern und Kulturkreisen bieten. Die Idee für diese Edition entsprang dem Alltag der SOS-Kinderdörfer. Dort ist das gemeinsame Spielen ein sehr wichtiger Aspekt der pädagogischen Arbeit, denn es ist eine anregende, soziale, die Entwicklung fördernde Beschäftigung.

Mehr Informationen zur Edition SOS-Kinderdörfer – Spiele aus aller Welt finden Sie unter: www.sos-spieleausallerwelt.de

EDITION SOS-KINDERDÖRFER **SPIELE AUS ALLER WELT**

Hinweis zur Spielregel
Die Spiele dieser Edition sind Klassiker, die nicht nur in ihrem Herkunftsland, sondern in vielen Ländern der Erde seit langer Zeit gespielt werden. Dadurch entstanden auch unterschiedliche Varianten der Spielregel. Wir haben bei jedem Spiel versucht, die Regel zu verwenden, die dem ursprünglichen Spiel am nächsten kommt oder unserem Kulturkreis am besten entspricht.

Alle Rechte vorbehalten
© 2010 Grubbe Media GmbH, München
www.grubbemedia.de

Design: agenten.und.freunde, München, www.a-u-f.de
Redaktion: Martin Stiefenhofer
Bildnachweis Hintergründe: iStockphoto
Illustration: Annette Röder
Produktion: LUDO FACT GmbH, www.ludofact.de

In Kooperation mit:
SOS-Kinderdörfer weltweit
Hermann-Gmeiner-Fonds Deutschland e.V.
www.sos-kinderdoerfer.de

SOS KINDERDÖRFER WELTWEIT

www.sos-kinderdoerfer.de