

# Gegen die Wand

Von einer festgesetzten Linie aus,  
rollt jeder Spieler eine Kugel gegen  
eine Mauer, einen Schatten am Boden  
oder gegen eine andere Abgrenzung.  
Jener Spieler, dessen Murmel am  
nächsten liegt, gewinnt die  
andern.



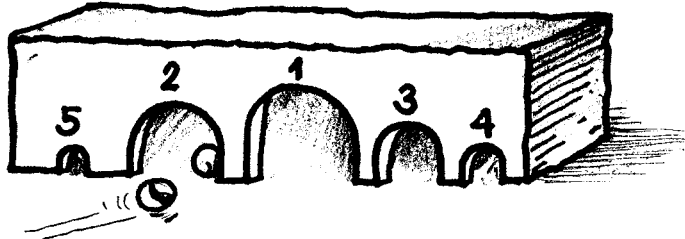
# Amors Kugeln

Im Zentrum eines Kreises von 4,5 Metern Durchmesser legen die Spieler aus ihren gemeinsamen Murmeln ein Herz. Wer vom Rand aus eine der Kugeln trifft, bekommt sie. Wessen Kugel im Herzen drin liegt, darf es nochmal versuchen.

Wer nicht trifft, holt die Murmel zurück.

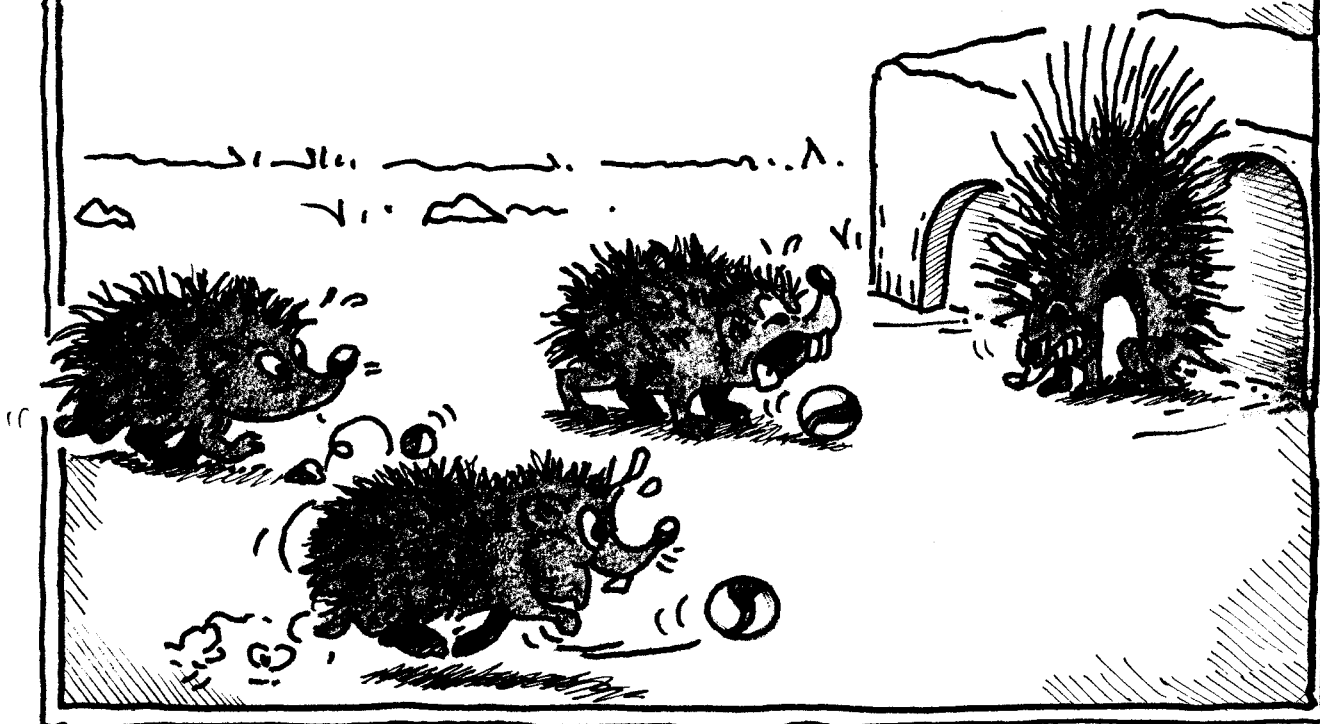


# Torbogen



In eine Kartonschachtel werden  
verschieden breite Eingänge  
geschnitten. Jeder Torbogen ist  
mit einer Punktzahl überschrieben:  
Je kleiner der Eingang, desto höher  
die Punktzahl.

Wer erreicht in 10 Versuchen  
die höchste Summe?

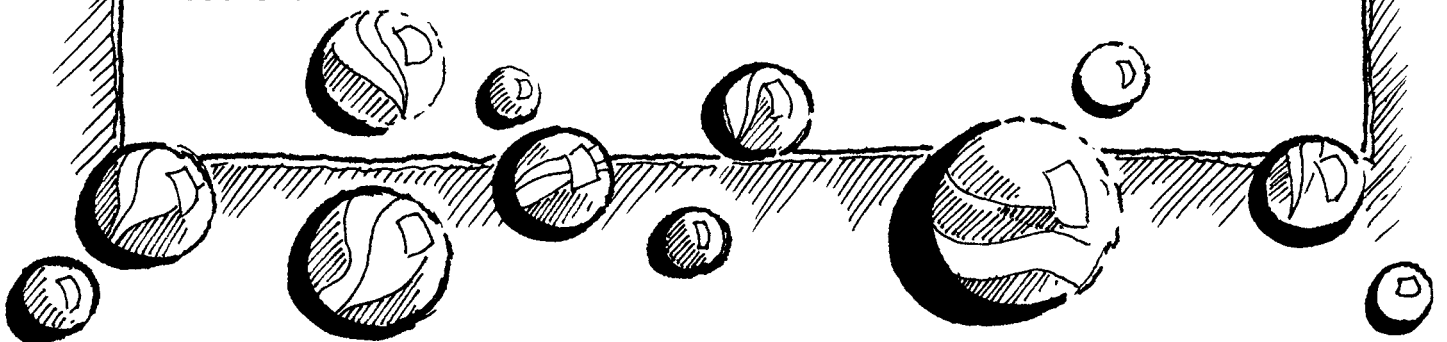


# Hudi-putz-chehr

Die Spieler haben ein Loch in den Boden gegraben. Von einem 4-5m entfernten Punkt aus rollt einer nach dem andern eine Murmel gegen das Ziel. Wessen Kugel zuerst im Loch oder am nächsten dabei war, darf versuchen, mit dem gekrümmten Zeigefinger weitere Kugeln ins Loch zu schubsen. Gelingt dies nicht, ist die Spielerin an der Reihe, deren Murmel beim Start als zweite ins Loch rollte, oder die am zweitnächsten ans Loch traf, usw. War jeder an der Reihe und liegen trotzdem noch nicht alle Kugeln im Ziel, kommt wieder die erste Spielerin dran. Die Murmeln gewinnt jene Spielerin, welche die letzte Kugel ins Loch schubst. Wer anschliessend zuerst „hudi“, „putz“ und „chehr“ gesagt hat, geniesst in der folgenden Runde Vorteile:

- ★ „hudi“ darf beginnen.
- ★ „putz“ darf etwaige Hindernisse (Steine, Blätter) zwischen seiner Murmel und dem Loch beiseite räumen.
- ★ „chehr“ darf bei Bedarf die Murmeln versetzen und bei gleicher Distanz - von einer andern Seite her ins Loch zu schubsen versuchen.

Wer nach einer Runde sofort wieder reagiert, kann sich mit dem Ruf „hudi-putz-chehr“ einen Vorteil verschaffen. Es gewinnt im Einzelfall nicht immer die geschickteste, sondern einfach die Spielerin, welche die letzte Murmel ins Loch schubst. Auf die Dauer wird sich aber hier die Präzision vor dem Glück durchsetzen.



# Wer gewinnt?



Alle Spieler holen sich drei Murmeln. Dann beginnen sie zu tauschen, zu sammeln, zu verschenken oder bekommen welche geschenkt. Wenn die Spielleiterin ein Zeichen gibt (oder wenn die Begleitmusik unterbrochen wird) hört das Tauschen auf. Jetzt müssen z.B. alle ausscheiden und ihre Murmeln zurückgeben, welche genau vier Stück in der Hand haben. Die Ausgeschiedenen bilden die "Schicksalsgruppe". Sie bestimmen nach einer Weile des Weitertauschens, welche als nächste ausscheiden müssen (wer mindestens eine rote Kugel hat / wer keine durchsichtige Kugel besitzt / wer eine ungerade Zahl in der Hand hält / wer in der letzten Runde nicht getauscht hat, usw.). Jene, welche gegen den Schluss hin noch im Spiel verbleiben, haben das Spiel gewonnen und dürfen ihre Kugeln behalten.

Das Schicksal ist oft nicht berechenbar und schlägt blind zu. Wer aus dem Kreis der tauschenden Spieler ausscheidet und alles abgeben muss, der bekommt sozusagen auf einer höheren Ebene Macht. Es sind diese Spieler, welche jetzt über das Schicksal der andern vom Olymp herab entscheiden dürfen und auch entscheiden müssen. Allerdings tun sie es, ohne zu wissen, wer von den verbleibenden Spielern im Moment des Unterbruchs welche Murmeln besitzt. Justizia richtet mit verbundenen Augen, unparteiisch. Aber auch: Wer in diesem Spiel nichts mehr hat, der ist etwas.

