



# Schibbelmühle

für 2 Spieler (ab 5 Jahren)

## Spielmaterial

- 1 massives Holzspielbrett
- 2 Golfbälle
- 10 Spielscheiben aus Holz

Ziel des Spiels ist es, die drei Mulden an der jeweils gegenüberliegenden Stirnseite des Spielbretts als erster mit den eigenen Spielscheiben zu füllen, sprich, eine „Mühle“ zu bilden.

Das Spiel sollte gerade stehen, damit der Ball und die Spielscheiben gleichmäßig rollen bzw. gleiten können.

Das Spiel besteht aus zwei Aktionen, wobei erst die eine durchgeführt werden muss, bevor die andere, die zum Sieg führt, starten kann.

Jeder Spieler erhält zu Anfang des Spiels fünf Spielscheiben. Einer der beiden Bälle wird in die Mulde der Leiste in der Mitte des Spielbretts gelegt, der andere dient als Spielball.

### 1. Spielzug

Die Spieler stehen sich an den Stirnseiten des Spiels gegenüber, und versuchen abwechselnd durch gezieltes „Schibbeln“ des Spielballs, den mittleren Ball aus der Mulde zu stoßen. Dabei darf die Begrenzungslinie nicht mit der schiebenden Hand überschritten werden. Gelingt es dem ersten Spieler nicht, den Ball aus der Mulde zu stoßen, darf der gegenüberstehende Spieler weitermachen, sofern er den Ball fängt oder der Ball auf seiner Spielhälfte liegen bleibt. Kommt der Ball zu dem 1. Spieler zurück, darf er es noch einmal probieren.

Gelingt es einem der Kontrahenten, den Ball rauszustossen, so darf er nun mit seinen 5 Spielscheiben versuchen, die 3 Mulden auf der gegenüberliegenden Seite durch „hineinschibbeln“ zu füllen.

### 2. Spielzug („Mühlenbildung“)

Die Bälle dürfen nach dem Rausstoß nicht mehr berührt werden und bleiben da liegen, wo sie hinrollen. Sie bilden somit ein Hindernis, denn sie dürfen von den Spielscheiben nicht berührt werden. Fängt oder stoppt der andere Spieler in dieser Situation versehentlich einen Ball, so wird dieser aus dem Spiel genommen und es liegt ein Hindernis weniger auf dem Feld. Wird ein Ball von einer Spielscheibe oder dem ausführenden Spieler berührt, ist der Spielzug sofort zu Ende. Falls sich dann schon Spielscheiben in den Mulden befinden, so bleiben diese dort. Nachdem der Spieler seine 5 Spielscheiben eingesetzt hat, bleiben diejenigen, die es in die Mulden geschafft haben, dort liegen, die restlichen nimmt er wieder auf.

Dann macht der andere Spieler wieder mit dem 1. Spielzug weiter.

Wer zuerst seine drei Mulden gefüllt und somit eine „Mühle“ gebildet hat, gewinnt die Partie und erhält einen Punkt. Wer als erster 5 Punkte erreicht, ist Sieger.

**Variante:** Zur Vereinfachung können nach dem 1. Spielzug beide Bälle rausgenommen werden.

Viel Spaß!

Autor : Kristian Finken

for 2 players (from 5 years)

### Game-material

- ◆ 1 Solid wooden gameboard
- ◆ 2 Golf balls
- ◆ 10 Play discs

The aim of the play is to fill three hollows on the opposite side with own play discs, so form an arrangement. The board should be balanced out, so the ball and the play discs can roll evenly.

The play exists of two actions. The first must be carried out, before the second one, which leads to victory, can start.

At the beginning, every player receives five play discs. One of both balls is laid in the hollow of the wood lath in the middle of the play board, the other ball is the match ball.

#### First action

The players are confronted in the front ends of the play and try alternately by specific pushing of the ball to push the middle ball out of the hollow. The playing hand mustn't cross the sideline. If the first player does not succeed in pushing the ball out of the hollow, the other player may continue, provided that he catches the ball or the ball stay in his playside. If the ball moves back to the first player, he can try it once again.

If one of the opponents succeeds in pushing the ball out of the hollow, he may try now, to fill the hollows on the other side of the playboard with his 5 play discs.

#### Second action (form an arrangement)

The balls mustn't be touched any more after pushing out and stay where they lie. So they form an obstacle, because it's not allowed to touch the balls with the play discs. If a player in this situation stops or even catches the ball mistakenly, this one is taken out of the play and there is an obstacle less on the field. If the ball is touched by the player who's carrying out, or a play disc, the action is finished immediately. If then already play discs are in the hollows, these stay there.

After the player has used his 5 play discs, those in the hollows stay there, the remaining ones he takes up again.

Then the other player continues again with the first action.

Who has first filled the three hollows, wins the game and receives a point. Who has five points at first, is the winner.

Author: Kristian Finken

Have fun!

*Pour 2 joueurs à partir de 5 ans*

### Matériel de jeu

- ◆ une planche de jeu en bois massif
- ◆ deux balles de golfe
- ◆ 10 disques de jeu

L'objectif du jeu est de remplir les trois trous au bord de la planche avec les disques en formant une rangée. Le jeu doit être positionné droit pour que la balle et les disques puissent glisser.

Le jeu se déroule en deux étapes décrites ci-après.

Chaque joueur a cinq disques au début du jeu. L'une des deux balles est mise dans le trou de la planchette au centre de la planche et l'autre est la balle du jeu.

#### Première action

Les joueurs se font face de part et d'autre du jeu et tentent de déloger la balle se trouvant dans le trou au milieu avec l'autre balle. La main poussante n'a pas le droit de dépasser la ligne. Si le premier joueur ne réussit pas à déloger la balle au milieu, l'adversaire peut continuer s'il attrape la balle ou si la balle reste sur sa moitié du jeu. Si la balle revient au premier joueur, il peut le tenter encore une fois.

Si l'un des joueurs réussit de déloger la balle, il peut tenter de remplir les 3 trous avec ses 5 disques sur le côté d'en face.

#### Seconde action (Former une rangée)

Les balles ne doivent plus être touchées après le renvoi et doivent rester là où elles sont arrivées. Elles sont un obstacle, parce que les disques n'ont pas le droit de les toucher. Si l'autre joueur attrape ou arrête par erreur une balle, celle-ci est enlevée du jeu et il y a un obstacle de moins sur le jeu. Si une balle est touchée par un disque ou le joueur la touche, l'action est terminée immédiatement. S'il y a déjà des disques dans les trous, ceux-ci restent là.

Après que le joueur ait mis ses 5 disques, ceux qui se trouvent dans les trous, restent là. Le joueur peut prendre les disques restants.

Alors l'autre joueur recommence avec la première action.

Celui qui a rempli ses trois trous en premier, formant ainsi une rangée, gagne la partie et reçoit un point. Celui qui atteint 5 points en premier a gagné.

Auteur: Kristian Finken

Amusez-vous bien!