

Das sensationelle Sport- und Gesellschaftsspiel



minishuffle

Minishuffle, ein nach dem Baukastenprinzip zusammensetzbares Aktionsspiel auf dem Tische mit vielen Spielmöglichkeiten für Ziel- und Treibspiele mit der Scheibe. Für Kinder und Erwachsene und die ganze Familie ein begeisterndes Freizeitspiel.

Spielvariante

minishuffle

Spielidee

Es gilt, die Scheiben mit Hilfe der Startvorrichtung mit Schlagstock hochwertig im gegnerischen Zielfeld zu platzieren, ohne daß die Scheibe mit der Bande in Berührung kommt (Shuffleboard – Schiebebrettspiel).

Spielgerät

Die Spielvariante – minishuffle – kann mit wenigen Handgriffen auf- und abgebaut werden. Die Bahnelemente werden mit den Verbindungselementen auf dem Tisch zusammengesteckt, Startvorrichtung mit Schlagstock an beiden Enden der Zentralelemente montiert, Spielkarten – minishuffle – und Klarsichtplatten in Zentralelemente eingelegt. Offene Seiten an den Zentralelementen mit Verbindungselementen senkrecht schließen (s. Abb. Karton). Je 6 blaue und weiße Scheiben zum Spiel verwenden.

Spieler

Am Spiel können beliebig viele Spieler teilnehmen. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe sind möglich.

Spieldauer

Gespielt werden kann bis zum Gewinn von 5 oder 10 Punkten oder nach Vereinbarung.

Höchst interessant, lustig und unterhaltend!

Inhalt:

55 farbige Einzelteile für Spielvariante minishuffle und minicuriling

Spielregeln

Je Spieler bzw. Mannschaft gibt es sechs gleichfarbige Scheiben.

Die farbigen Scheiben werden abwechselnd so geschoben, daß sie von einem Zahlenfeld in das andere „wandern“. Ihr Startplatz ist jeweils an der Startvorrichtung vor dem roten Zentralelement, dessen dortige Flächen an den Zahlenfeldern 6, 1, 8 mit + 10 und an den Zahlenfeldern 2, 9, 4 mit – 10 bewertet werden. Die Scheiben werden möglichst in ein hochnumeriertes Zahlenfeld geschossen, dabei können die Scheiben des Gegners aus seinem Punktfeld geprellt werden. Einzig gültige Fortbewegungsart der Scheiben ist Gleiten oder Rutschen, alles andere ist ungültig.

Bei Scheiben, die in zwei oder vier Feldern liegen, wird die niedrigste Punktzahl gewertet. Für Scheiben, die nicht über die eigene Angriffslinie (rotes Zentralelement, Feld – 10) gleiten gibt es 10 Minuspunkte. Nach Abschluß aller Scheiben werden die Punkte addiert. Der Spieler bzw. die Mannschaft mit dem besseren Ergebnis erhält einen Wertungspunkt.

Nach dem Seitenwechsel beginnt ein neuer Durchgang. Sieger ist, wer zuerst die vereinbarte Wertungspunktzahl (5 oder 10) erreicht hat.

Spiel an die Bande = 10 Minuspunkte.

Spielvarianten

● Shuffleboardsatz

Das Spiel besteht aus drei Runden mit jeweils 51 Punkten. Der Spieler oder die Mannschaft, die zwei davon gewinnt, ist Sieger des Spielsatzes.

● Scheibentreiben

Bei diesem Spiel wird eine besonders gekennzeichnete Scheibe in die Mitte des Spielfeldes gelegt. Jede Partei

Spielvariante

minicurling

Spielidee

Es gilt, die Scheiben (mit rotem Griff) mit Hilfe der Startvorrichtung mit Schlagstock hochwertig in ein kreisförmiges Spielzentrum und dicht an der Zieltaube zu plazieren, ohne daß die Scheibe mit der Bande in Berührung kommt (Curling – Eisstockschießen).

Spielgerät

Der Aufbau der Spielvariante – minicurling – ist gleich der Spielvariante – minishuffle –, allerdings wird an einem Ende der Bahnanlage die Startvorrichtung entfernt und die verbleibende Öffnung mit dem Verbindungselement geschlossen. An dieser Seite wird gleichzeitig die Spielkarte – minicurling – und die Klarsichtplatte, mit Loch für die Zieltaube, ausgetauscht.

Im anderen Zentralelement wird lediglich die Spielkarte – minishuffle – entnommen. Je 5 blaue und weiße Scheiben mit aufgestecktem roten Griff (Baustein) zum Spiel verwenden.

Spieler

Es können beliebig viele Spieler teilnehmen. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe sind möglich.

Viel Spaß beim Spielen mit

minishuffle

von



(PEBE-SYSTEM garantiert nur mit original PEBE-Spielbauelementen volle Gebrauchsfähigkeit - nicht austauschbar mit anderen Systemen - deshalb stets auf Markenzeichen PEBE achten!)

(mit jeweils 5 Scheiben) versucht, diese Scheibe über die gegnerische Angriffslinie (rotes Zentralelement, Feld – 10) zu treiben. Rutscht die Treibscheibe an die Bande, so darf sie von dort wieder senkrecht bis zur Mitte der Spielbahn gelegt werden. Sieger ist, wer mit der geringsten Anzahl von verschossenen Scheiben die Treibscheibe im gegnerischen Angriffsfeld untergebracht hat.

Spieldauer

Gespielt werden kann bis zum Gewinn von 5 oder 10 Punkten oder nach Vereinbarung der Anzahl der Runden.

Spielregeln

Je Teilnehmer bzw. Mannschaft gibt es fünf gleichfarbige Scheiben mit rotem Griff.

Die farbigen Scheiben werden abwechselnd so geschoben, daß sie sich hochwertig im kreisförmigen Spielzentrum möglichst dicht bei der Zieltaube plazieren und dabei gegnerische Scheiben wegschieben. Gültige Fortbewegungsart der Scheiben ist das Gleiten oder Rutschen.

Bei Scheiben, die zwischen zwei Kreisfeldern liegen, wird die niedrigste Punktzahl gewertet. Liegt die Scheibe an der Zieltaube, so werden 5 Punkte angeschrieben.

Nach Abschluß aller Scheiben werden die Punkte addiert. Das beste Ergebnis pro Spieler bzw. Mannschaft erhält für die Spielrunde einen Wertungspunkt.

Sieger ist, wer zuerst die vereinbarte Wertungspunktzahl (5 oder 10) erreicht hat.

Spiel an die Bande = 10 Minuspunkte.

Spielvariante

Zieltaubenschießen

Jeder Spieler versucht, seine Scheibe möglichst nahe an die Zieltaube heranzuschieben.

Scheiben der Gegner dürfen weggeprellt werden. Sind die Scheiben verschossen, wird festgestellt, welche Scheibe am nächsten an der Daube liegt. Für diese Scheibe gibt es einen Punkt. Sieger ist der Spieler bzw. die Mannschaft, die als erste 21 Punkte erreicht.