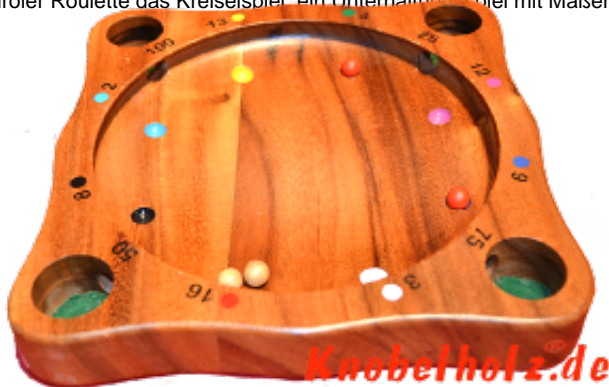


Tiroler Roulette Kreiselspiel



Tiroler Roulette das Kreiselspiel ein Unterhaltungsspiel mit Maßen 19,5 x 19,5 x 3,5 cm, Twister Roulette samanea wooden game



Tiroler Roulette ist ein Glücksspiel, welches für Kinder ab 6 Jahren geeignet ist. Die Spielanleitung ist ganz leicht und das Spiel an sich schnell erklärt. Zuerst werden die bunten Kugeln in die Mitte des Spielbrettes gelegt. Danach drehen die Spieler abwechselnd im Uhrzeigersinn den Kreisel, der die Kugeln in die verschiedenen Löcher drängt (wenn Sie Glück haben). Wenn der Kreisel zu drehen aufhört, notieren Sie die Summe der Zahlen der Löcher, in die die Kugeln gerollt sind. Unterschiedliche Farben der Kugeln ergeben verschiedene Eigenschaften. Rote Kugeln rechnen sich als Minuspunkte. Grüne Kugeln zählen doppelt und Naturkugeln zählen einfach.

??????

1-2 months



?????? ???? ? ? ???? ????
????????????Knobelholz.de

Beim Tiroler Roulette ist das Ziel, durch Drehen des Kreisel auf der Spielscheibe eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen und so das Spiel zu gewinnen. Die Spielanleitung erklärt nur, welche Punkte doppelt gezählt werden und welche Punkte Sie abziehen müssen. Tiroler Roulette besteht aus einer Spielscheibe, einem Kreisel und 6 Kugeln, wobei je eine blaue Kugel und eine rote vorhanden sind. Diese sind vor allem nach der Spielanleitung von Bedeutung.

Legen Sie die Kugeln in die Mitte der Spielscheibe. Anschließend wird eine bestimmte Punktezahl vereinbart, welche erreicht werden soll. Alternativ können Sie auch eine Rundenanzahl festlegen und zählen am Ende die erreichten Punkte zusammen, um den Gewinner zu ermitteln.

Spielen laut Spielanleitung

1. Um Tiroler Roulette nach der Spielanleitung zu spielen, lassen Sie den jüngsten Mitspieler starten. Dieser nimmt den Kreisel und setzt diesen mittig in die Spielscheibe.
2. Anschließend wird dieser gedreht. Durch diese Drehung werden die Kugeln in die einzelnen Löcher geschoben. An diesen Löchern stehen unterschiedliche Punkte.
3. Nach der Spielanleitung von Tiroler Roulette sollten die weißen Kugeln einfach berechnet werden, die Zahl der roten Kugel wird verdoppelt und die Zahl der blauen Kugel wird abgezogen.
4. Kugeln, welche von der Spielscheibe fallen, dürfen nicht noch einmal verwendet werden und werden nicht mitgezählt. Wenn ein Spieler alle Kugeln in die Löcher geschoben hat, erhält dieser nochmals die Möglichkeit, den Kreisel zu drehen.
5. Am Ende wird die Punktezahl durch Zusammenzählen und Abziehen der Punkte ermittelt und der nächste Spieler dreht den Kreisel. Gewonnen hat, wer als Erstes die vereinbarte Punkteanzahl erreicht hat, oder wer am Ende der vereinbarten Runden die höchste Punktezahl hat.

????? ????? ? ??????: 1

????????

?? ? ? ????? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?