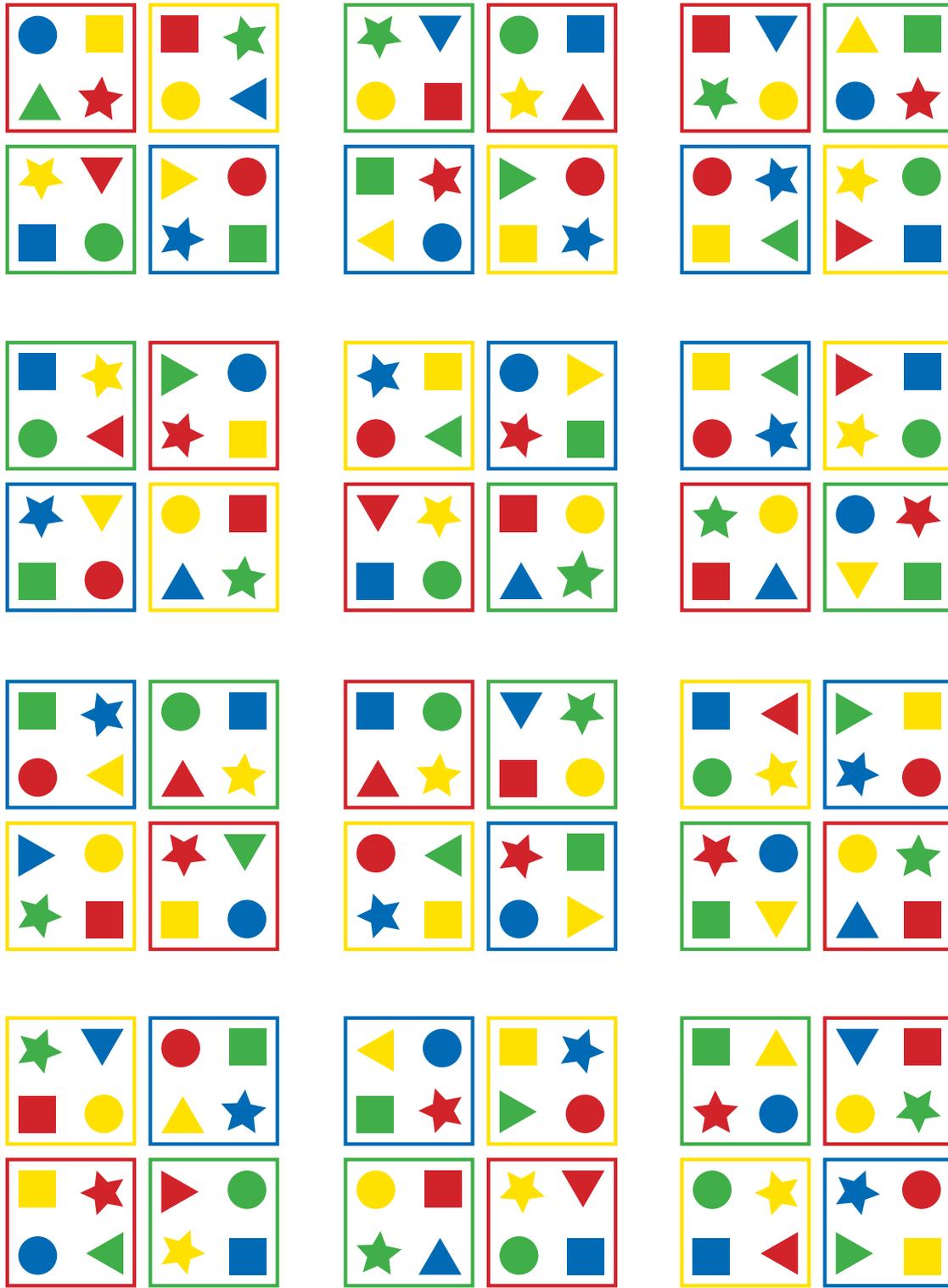
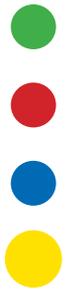


Life Kinetik® – Bewegung macht Hirn





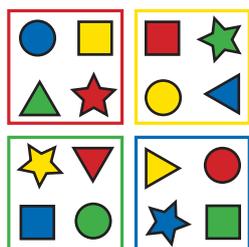


Gesellschaftsspiel „Life-Kinetik®-Checker“

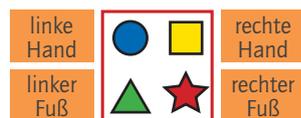
Das Ziel des Spiels: Alle Spieler sollen so schnell wie möglich eine geforderte Bewegungsfolge ausführen und dadurch so schnell wie möglich das Ziel erreichen.

Der Spielaufbau: Sie benötigen lediglich den obigen *Spielplan*, den es normalerweise ausschließlich im Buch „Life Kinetik® – Bewegung macht Hirn“ gibt, einen Würfel und je Spieler eine Spielfigur, wie Sie Ihnen sicherlich aus Halma oder „Mensch ärgere Dich nicht“ bekannt ist. Diese Spielfiguren werden im unteren Teil des Spielplans in der Mitte der ovalen Rennstrecke, der „Boxengasse“, platziert. Die Spieler stehen oder sitzen im Halbkreis davor. Folgende Definitionen sind gültig:

● = nach oben ▲ = nach unten ■ = nach links ★ = nach rechts



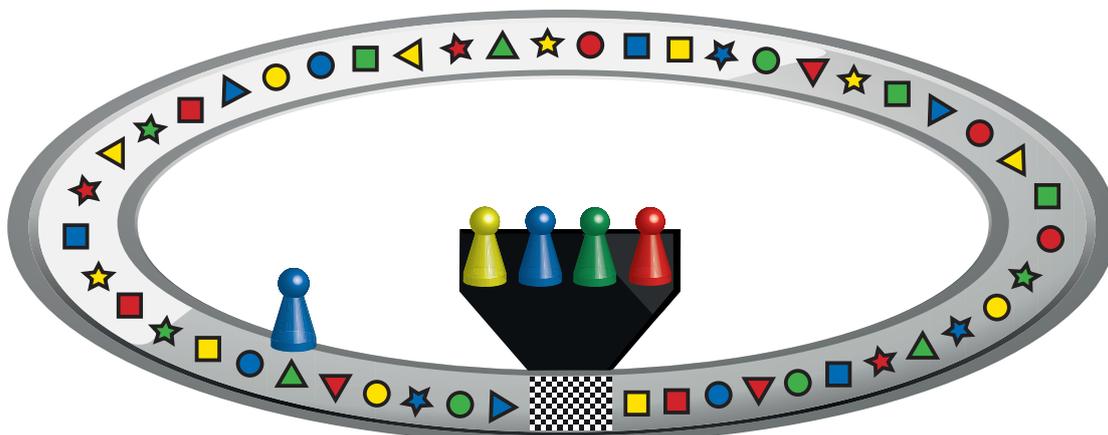
Auf dem Spielplan gibt es 16 Spielfelder, die in vier Zeilen zu je vier Spielfelder aufgeteilt sind. Die Abbildung links zeigt eines dieser Spielfelder. Jedes Spielfeld besteht aus vier farbig umrahmten großen Quadraten, die jeweils vier Figuren enthalten. Die vier kleinen Figuren in jedem Quadrat repräsentieren die Arme und die Beine des Spielers. Nehmen wir z. B. in der ersten Reihe das erste Quadrat links oben:

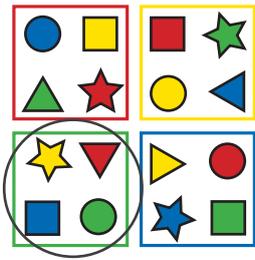


Der blaue Kreis links oben gilt für die linke Hand, das gelbe Quadrat rechts oben für die rechte Hand, das grüne Dreieck links unten für den linken Fuß, der rote Stern rechts unten für den rechten Fuß.

Die Spielregeln: Zunächst wird die Reihenfolge der Spieler festgelegt. Dazu würfeln alle Spieler eine Zahl. Der Spieler mit der höchsten Zahl darf als Erster mit dem Würfeln beginnen. Das Würfelrecht wechselt danach immer im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler. Jeder Spieler bekommt eine Reihe des Spielplans zugeordnet. Der würfelnde Spieler erhält die erste Reihe, sein Nachbar im Uhrzeigersinn die zweite Reihe usw. Falls mehr als vier Spieler mitspielen, gilt für Spieler 5 wieder die erste Reihe. Jetzt kann das Spiel beginnen.

Der erste Spieler würfelt eine Zahl. Jetzt zieht er auf der Rennstrecke im Uhrzeigersinn von der Startposition „Boxengasse“ aus seine Spielfigur gemäß der gewürfelten Augenzahl auf den geometrischen Figuren weiter. Die Figur, auf der er landet, bestimmt die Spielfarbe für diesen Zug. Würfelt der erste Spieler z. B. eine 6, muss er von der Ziellinie aus nach links sechs Figuren weiterziehen. Dann landet er beim grünen Dreieck (siehe Abbildung). Damit ist die für diesen Zug gültige Farbe „grün“. Jetzt sucht jeder Spieler in seiner Reihe im ersten Spielfeld das grün umrandete Quadrat.





Der Spieler, der gewürfelt hat, findet z. B. sein grün umrandetes Quadrat links unten (siehe Abbildung).

Nun muss der Spieler diese vier Figuren im grünen Quadrat so schnell wie möglich darstellen.

In unserem Beispiel sieht er links oben den gelben Stern. Das bedeutet, dass er seine linke Hand nach rechts bewegen muss (Stern = nach rechts). Daneben sieht er das rote Dreieck. Er weiß sofort, dass er seine rechte Hand nach unten bewegen muss (Dreieck = nach unten). Links unten findet er das blaue Quadrat. Das bedeutet, dass der Spieler seinen linken Fuß nach links bewegen muss (Viereck = nach links). Rechts unten bleibt dann noch der grüne Kreis. Er muss also den rechten Fuß nach oben bewegen (Kreis = nach oben). Zusätzlich muss er noch den Kopf entsprechend der gewürfelten Figur bewegen, also in unserem Beispiel entspricht das grüne Dreieck der Bewegung nach vorne unten (Dreieck = nach unten). Folgende fünf Bewegungen muss der Spieler nun also als Kombination ausführen:

- linke Hand nach rechts,
- rechte Hand nach unten,
- linker Fuß nach links,
- rechter Fuß nach oben,
- Kopf nach unten.

Die anderen Mitspieler versuchen, das Gleiche in ihrer Zeile durchzuführen.

Wenn ein Spieler denkt, dass er alle fünf Bewegungen darstellt, sagt er laut: „Stopp“, und alle müssen so verharren, wie sie bis zu diesem Zeitpunkt gekommen sind.

Dann überprüft jeder bei seinem Nachbarn im Uhrzeigersinn, ob die dargestellten Bewegungen richtig sind. Für jede richtig dargestellte Bewegung gibt es einen Punkt. Um diese Punktzahl darf dann jeder Spieler seine Spielfigur auf der Rennstrecke im Uhrzeigersinn weiterziehen. Dann wechselt das Würfelrecht auf den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn. Das bedeutet auch, dass das zweite Spielfeld in der jeweiligen Zeile für die nächste Aufgabe zählt.

Nach vier Spielzügen geht es in der Zeile darunter weiter. Das bedeutet, dass die Spieler, die in der vierten Zeile gearbeitet haben, nun auf die erste Zeile wechseln.

Es gewinnt der Spieler, der nach einer Runde zuerst wieder die Boxengasse erreicht hat.

Das nächste Spiel startet jeder in dem Quadrat, wo er am Ende des vorherigen Spiels stehen geblieben ist. Erst wenn alle 16 Spielfelder von den Teilnehmern bespielt wurden, wird der Spielplan um 90° gedreht, sodass sich alle Zuordnungen verändern.