

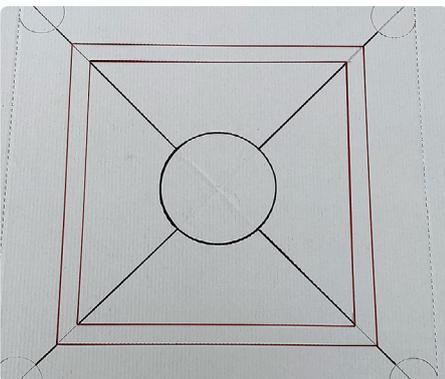
Ein einfaches Carromspiel bauen

Material

- ein großer Pizzakarton
- Lineal
- Zirkel (oder runde Schablonen, z.B. Deckel)
- Schere
- Cutter-Messer
- Bleistift
- Filzstifte in verschiedenen Farben
- 4 Holzklötzchen
- doppelseitiges Klebeband
- Klebeband (gerne bunt!)
- Knöpfe als Spielsteine:
9x schwarz, 9 x weiß, 1 x rot (jeweils in derselben Größe), einen etwas größeren Knopf als Puck

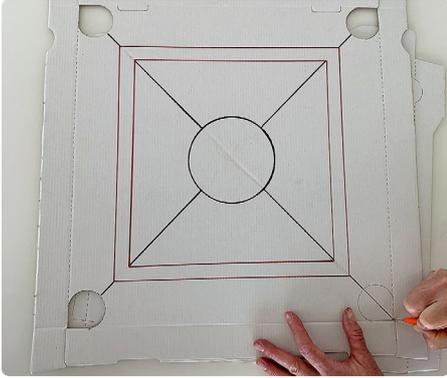


- 1.** Deckel des Pizzakartons mit der Schere abschneiden und darauf achten, dass der Rand bestehen bleibt.

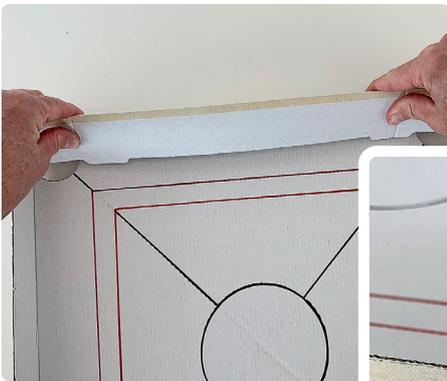


- 2.** Mit Bleistift und Lineal das Spielfeld vorzeichnen:
 - je eine Linie von Ecke zu Ecke, sodass ein Kreuz entsteht
 - in jede Ecke einen zur Ecke offenen Kreis (groß genug, dass die Knöpfe hindurchfallen können)
 - in die Mitte ein größerer Kreis für die Startaufstellung der Steine
 - 4-5 cm vom Rand entfernt zwei Vierecke, wie auf dem Bild zu sehen

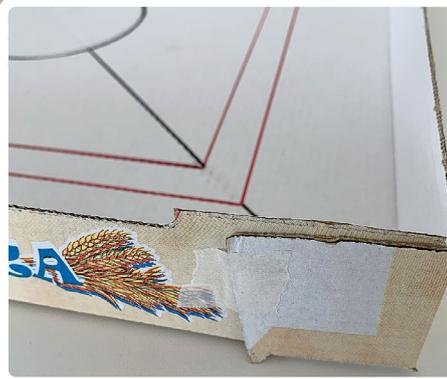
Anschließend die Linien mit Filzstift nachfahren und Bleistift-Linie wegradieren.



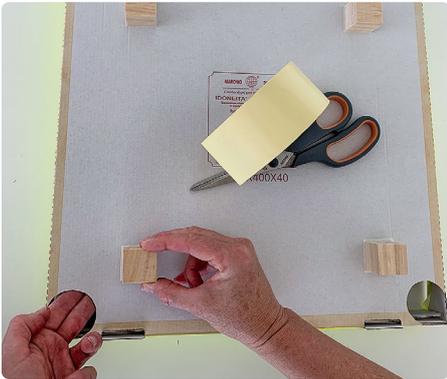
- 3.** Mit einem Cuttermesser die vier Ecken entlang der Kreislinie ausschneiden. Diese Aufgabe sollte ein Jugendlicher bzw. Erwachsener übernehmen. Der abgeschnittene Teil des Pizzadeckels kann als Unterlage dienen.



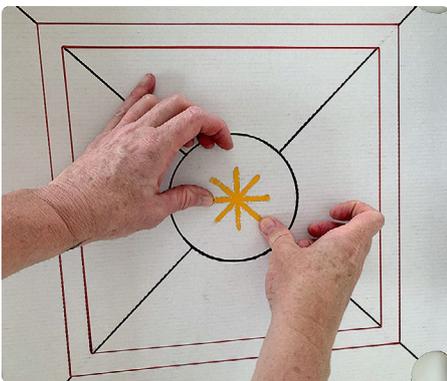
- 4.** Den Spielfeldrand rundum nach oben falten. Überflüssigen Karton an den Ecken abschneiden bzw. außen mit Klebeband fixieren, damit auf der Innenseite eine glatte Bande entsteht.



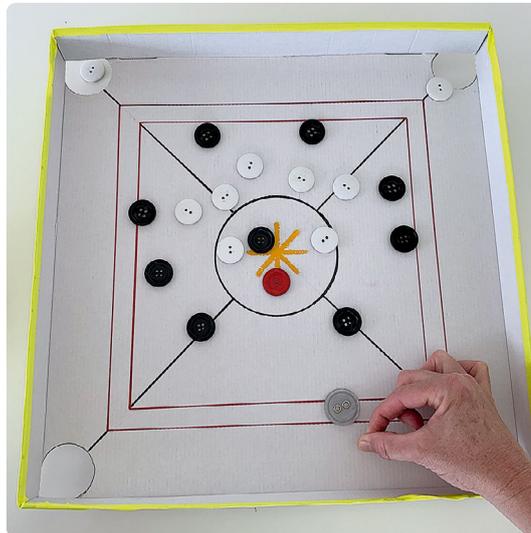
- 5.** Den Rand ringsum mit Klebeband stabilisieren. Buntes Klebeband sieht besonders schön aus.



- 6.** Die Holzklötzchen mit doppelseitigem Klebeband auf die Unterseite des Kartons kleben. So können die Knöpfe beim Spielen in die Löcher fallen.

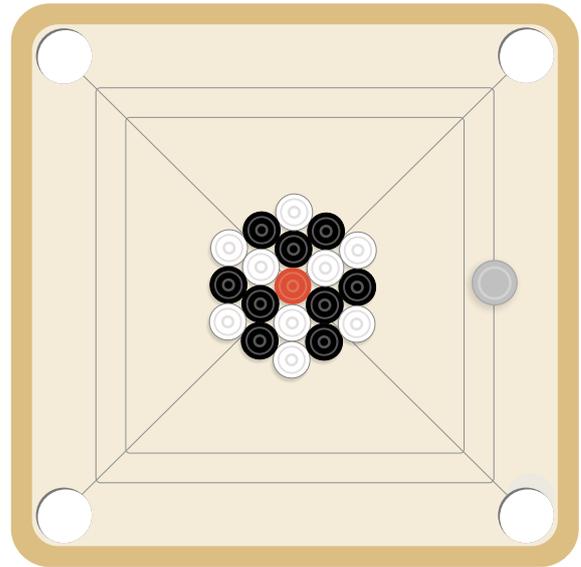


- 7.** Spielfeldmitte mit einem hübschen Stern versehen und dann heißt es: Auf die Knöpfe, fertig, los!



Spielregeln

- Zu Beginn werden die Spielsteine angeordnet, wie es rechts auf dem Bild zu sehen ist. Der rote Stein, die Königin, liegt im Zentrum.
- Das Los entscheidet, wer beginnt. Diese Person bzw. ihr Team legt den Puck mittig zwischen die beiden Grundlinien.
- Mit dem Finger wird der Puck gegen die Spielsteine geschnippt. Dabei darf auch über Bande gespielt werden.
- Ziel ist es, die eigenen Steine schnellstmöglich in eins der vier Löcher in den Spielfeld-Ecken zu befördern. Solange man Steine der eigenen Farbe oder die Königin versenkt, bleibt man an der Reihe. Missglückt ein Schuss, gibt man den Puck im Uhrzeigersinn weiter.
- Schießt man einen gegnerischen Stein in ein Loch, bleibt dieser liegen. Landet der Puck im Loch, muss der verantwortliche Spieler einen bereits eingelochten Stein zurück aufs Spielfeld bringen. Falls er noch keinen Stein eingelocht hat, wird der erste eingelochte Stein direkt wieder ins Spiel gebracht. Dann ist der nächste an der Reihe.



Spielwertung:

Wer zuerst all seine Steine versenkt hat, bekommt so viele Pluspunkte gutgeschrieben, wie gegnerische Steine auf dem Brett liegen. Hat der Gewinner auch die Königin eingelocht, bekommt er weitere drei Punkte. Eine Runde ist zu Ende, sobald ein Spieler bzw. ein Team 25 Punkte erreicht hat oder acht Runden gespielt sind. Hat ein Spieler / ein Team bereits 22 oder mehr Punkte, zählt die Königin nicht mehr.