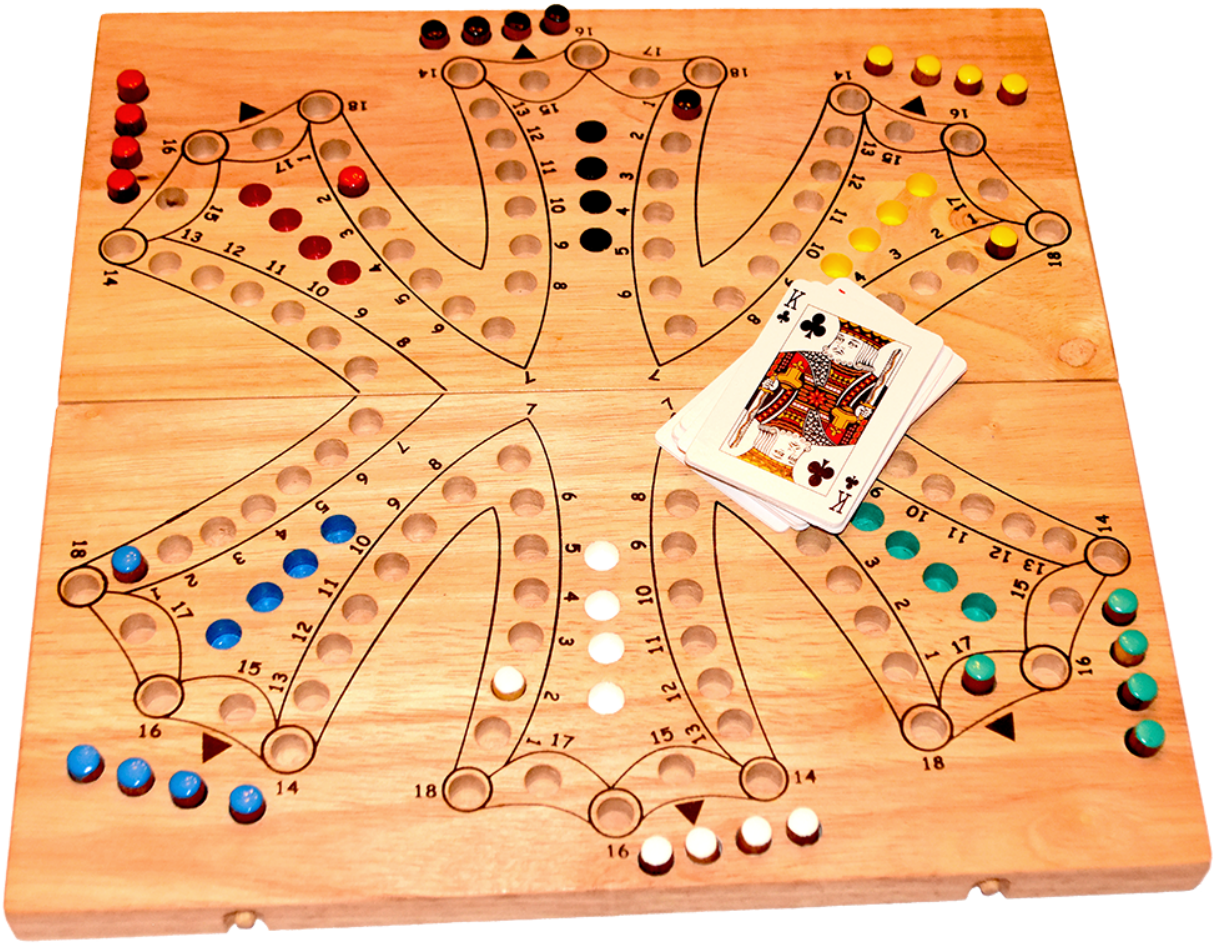
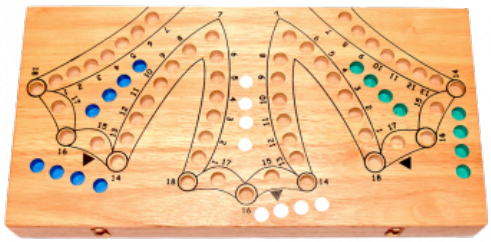
Knobelholz.de GmbH Brandenburger Str. 39 15754 Heidesee / Berlin
Tel: +49 33767 81992 Mob: +49 177 8199200 eMail: service@knobelholz.de
St. Nr.: 049/112/02153 USt-ID.: DE 261939751 Register: HRB 10281 CB
Bank: Commerzbank IBAN: D51100400000242524700 Bic: COBADEFFXXX

Tock Tock Game XXL Holzspiel für 6 Spieler mit Karten



Tock Tock Game XXL aus Holz für 6 Spieler ist ein Unterhaltungsspiel mit Karten in den Maßen 35,0 x 35,0 x 2,5 cm Tock Samanea wooden board

Knobelholz.de GmbH Brandenburger Str. 39 15754 Heidesee / Berlin
Tel: +49 33767 81992 Mob: +49 177 8199200 eMail: service@knobelholz.de
St. Nr.: 049/112/02153 USt-ID.: DE 261939751 Register: HRB 10281 CB
Bank: Commerzbank IBAN: D51100400000242524700 Bic: COBADEFFXXX



Tock Tock Game Holzspiel für 6 Spieler, ist ein Gesellschaftsspiel welches man mit Karten und Spielfiguren spielt. Jeder der 6 Spieler versucht als erstes seine Figuren ins Haus zu bekommen ...
????49,00 €?? ??? ????????

Knobelholz.de GmbH Brandenburger Str. 39 15754 Heidesee / Berlin
Tel: +49 33767 81992 Mob: +49 177 8199200 eMail: service@knobelholz.de
St. Nr.: 049/112/02153 USt-ID.: DE 261939751 Register: HRB 10281 CB
Bank: Commerzbank IBAN: D51100400000242524700 Bic: COBADEFFXXX

1-2 months

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

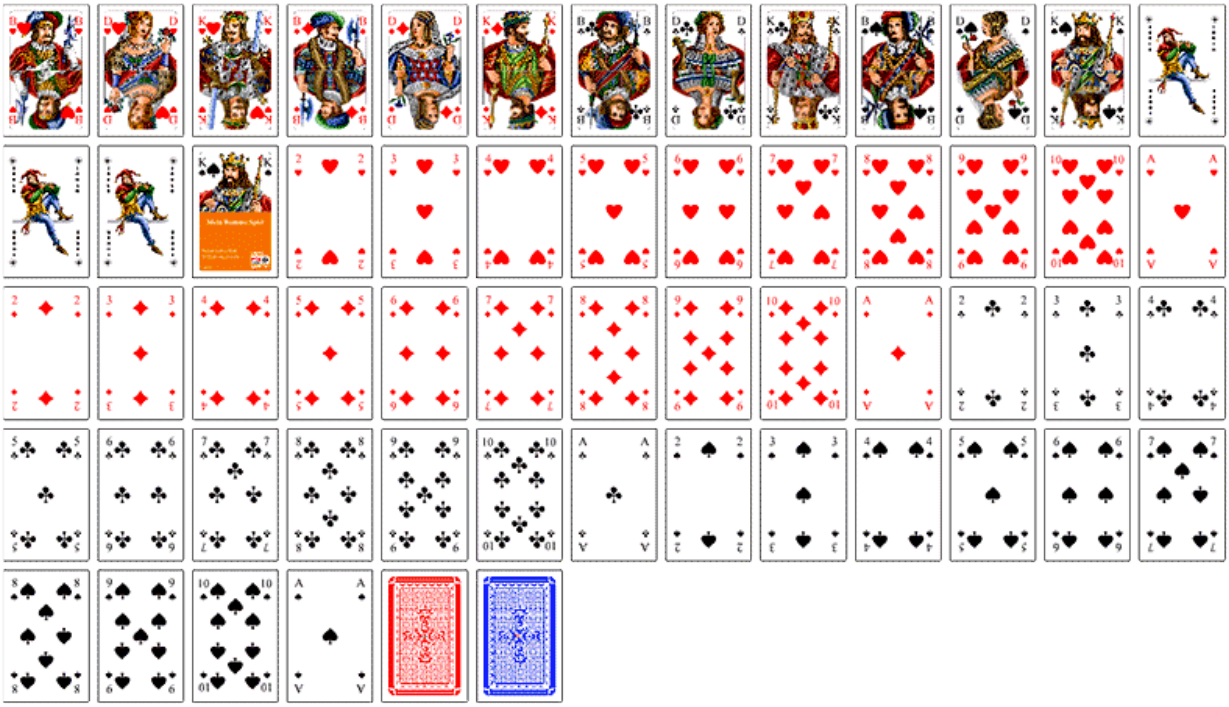
22222222

Tock Tock Spiel XXL das große Spielbrett für 6 Spieler

wird von 2 bis zu 6 Personen gespielt, welche jeweils in Teams gegeneinander spielen. Immer 2 Spieler bilden ein Team, sitzen sich diagonal gegenüber und spielen zusammen ...
Beim Tock Tock Spiel, für 4 Spieler, spielen immer 2 Spieler zusammen als Team (Ausnahme durch Sonderregel für Spieleranzahl mit 2 , 3 und oder 5 Spieler). Ähnlich wie beim «**Ludjamgo oder im englischem Ludo**» geht es im Tock Tock Spiel darum, die eigenen Spielfiguren vom Start , über eine komplette Runde über das Spielfeld, ins Ziel zu bringen.

Gespielt wird beim Tock Tock Game allerdings mit Karten, das *Kartenset* "Romme, Canasta, Bridge", bestehend aus 2 Se Karten inclusive 3 Joker. Diese können in einzelnen Fällen auf verschiedene Spielzüge aufgeteilt werden. Wer gute Karten hat, seine Karten klug einsetzt und mit seinem Partner geschickt zusammen spielt, der wird gewinnen. Gemeinsames Abstimmen und gegenseitiges Verraten der vorhandenen Karten ist während des ganzen Spiels allerdings verboten. Welches Team als erster alle 8 Spielfiguren im Ziel hat hat gewonnen. Jetzt kommen wir zum Kartenspiel selbst und zu den Regeln des Spiels.

Knobelholz.de GmbH Brandenburger Str. 39 15754 Heidesee / Berlin
Tel: +49 33767 81992 Mob: +49 177 8199200 eMail: service@knobelholz.de
St. Nr.: 049/112/02153 USt-ID.: DE 261939751 Register: HRB 10281 CB
Bank: Commerzbank IBAN: D51100400000242524700 Bic: COBADEFFXXX



Viel spannender ist das Tock Tock Spiel auch deshalb, da nicht nur Glück sondern vor allem Taktik und Strategie eine wichtige Rolle, in dem Tock Tock Game spielen. In dem Tock Tock Spiel wird man vom Partner unterstützt und eher nicht raus geworfen aber von den Gegnern wird man dann doch rausgeschmissen damit dieser sich einen Vorteil erspielen kann und Zeit gewinnt. Bewegt werden alle Spielfiguren durch das Ausspielen der Karten, durch die unterschiedliche Wertigkeit, rund um das Spielbrett aus Holz. Es ist nicht möglich, als einzelner Spieler zu gewinnen. Wenn ein Spieler alle eigenen Spielfiguren im Ziel hat, hilft er seinem Partner dessen Spielfiguren ins Ziel zu bekommen. Erst wenn alle acht Spielfiguren, jeweils 4 pro Spieler, eines Teams im Ziel sind, hat das Team auch gewonnen. Also spannend bis zur letzten Sekunde.

Spielstart Tock Tock Spiel

Knobelholz.de GmbH Brandenburger Str. 39 15754 Heidesee / Berlin
Tel: +49 33767 81992 Mob: +49 177 8199200 eMail: service@knobelholz.de
St. Nr.: 049/112/02153 USt-ID.: DE 261939751 Register: HRB 10281 CB
Bank: Commerzbank IBAN: D51100400000242524700 Bic: COBADEFFXXX

Je zwei Personen sitzen sich diagonal gegenüber, sie spielen zusammen und sind ein Team (Team 1 ist Rot und Gelb, das Team 2 ist dann Blau und Grün) . Jeder Spieler hat seine vier Spielfiguren hinter der Startposition im Haus (siehe Foto links). Es wird ein Spieler bestimmt, welcher die Karten bis zum Spielende verteilt, dieser Spieler ist der «Verteiler». Alle 110 Karten werden zusammengemischt, dann gibt der Verteiler die Karten gegen den Uhrzeigersinn wie folgt aus:

1. Runde 6 Karten je Spieler
2. Runde 5 Karten je Spieler
3. Runde 4 Karten je Spieler
4. Runde 3 Karten je Spieler
5. Runde 2 Karten je Spieler

Danach werden die Karten wieder wie zu Beginn mit 6 Karten, danach 5, dann 4, und 3, und 2, wieder 6, und 5, und 4 usw ausgeteilt.

Die Spieler nehmen alle ausgeteilten Karten auf, zeigen diese aber auch nicht dem Spielpartner. In jeder Runde tauschen die Partner je eine Karte verdeckt aus. Die Karten, welche ausgetauscht werden, sollen clevere Spiel-Züge ermöglichen. Wenn Ihr Partner z.B. noch alle Spielfiguren vor der Startposition, im Haus, hat, helfen Sie ihm mit einem KÖNIG, ASS oder JOKER in das Spiel. Das Team zählt! Somit kann man auch mal eine gute hohe Karte, wie König oder Ass oder Jocker, dem Spielpartner geben um dann als Team zu gewinnen.

Knobelholz.de GmbH Brandenburger Str. 39 15754 Heidesee / Berlin
Tel: +49 33767 81992 Mob: +49 177 8199200 eMail: service@knobelholz.de
St. Nr.: 049/112/02153 USt-ID.: DE 261939751 Register: HRB 10281 CB
Bank: Commerzbank IBAN: D51100400000242524700 Bic: COBADEFFXXX

Die Person, welche rechts neben dem «Verteiler» sitzt, beginnt das Spiel. Der Spieler legt eine Karte aufgedeckt in die Mitte des Spielfeldes und bewegt Spielfigur je nach Kartenwert auf dem Spielbrett vorwärts. Mit den Karten Ass, König oder Jocker kommen Sie mit einer Spielfigur auf die Startposition vor Ihrem Haus. Die Spielfigur welche mit einem König, Ass, oder dem Jocker in das Spiel gebracht worden ist , blockiert den Durchgang für alle (auch die eigenen) Spielsteine. Diese Spielfigur , auf der Startposition, ist zudem geschützt und kann nicht rausgeschmissen werden. Bewegt wird die Spielfigur von der Startposition mit der nächsten Karte wenn der Spieler wieder an der Reihe ist. Darauf folgt der nächste Spieler mit seinem Zug, usw. Die Runde ist zu Ende, wenn alle Spieler alle Karten abgelegt haben. Kann ein Spieler sich nicht mehr bewegen , weil mit seinen Kartenwerten kein entsprechender Zug möglich ist, scheidet er für diese Runde aus. Seine Karte verfällt und wird in der Mitte abgelegt. Der Spielbeginn wandert nach jeder Runde von einer Person zur nächsten gegen den Uhrzeigersinn.

Rauswurf, wenn Spielfiguren auf das gleiche Spielfeld kommen

Kommen zwei Spieler beim setzen, auch bei der eigenen Spielfigur, auf das gleiche Spielfeld, wird jene, die zuerst da war, in das zurückgesetzt. Kommt ein Spielstein beim Weg ins Ziel ein weiteres mal auf ein Startfeld, so blockiert diese Spielfigur den Durchgang nicht und kann rausgeschmissen und ins Haus gesetzt werden. Spielfiguren, die sich bereits im Ziel befinden, können nicht mehr rausgeschmissen werden.
Wird eine Spielfigur, auch eine eigene, von einer «ganzen oder aufgeteilten SIEBEN» überholt, geht sie in das Haus, hinter der Startposition, zurück. Spielfiguren, die aus dem Haus auf den Start gesetzt wurden, können nicht überholt werden, da diese ja die Position Start blockieren und keinen durchlassen. (Blockade). Sonst ist überholen erlaubt.

Austauschen ist beim setzen von einem Buben Pflicht

Mit einem BUBEN muss eine eigene Spielfigur mit einer Spielfigur vom Gegner oder Partner getauscht werden, auch wenn das ein Nachteil für einen selber ist. Spielsteine, die zum ersten Mal auf dem eigenen Start, im Ziel oder noch im Haus sind, dürfen nicht ausgetauscht werden. Sind nur eigene Murmeln auf dem Weg und sie haben keine andere Zugmöglichkeit, kann der BUBE ohne Wirkung am Schluss gespielt werden.

Bei jeder Karte muss gezogen werden

Jede Karte muss gespielt und der Kartenwert gesetzt werden. Der Zugzwang hat zur Folge, dass unter Umständen nachteilige Schritte gemacht werden müssen. Benötigen Sie z.B. für den Zieleinlauf eine FÜNF, Ihre nächste Karte ist jedoch eine SECHS, so bedeutet das, dass diese Murmel eine Ehrenrunde machen muss.

Einlauf in das Ziel mit einer Spielfigur

Um in das Ziel zu gelangen, muss der eigene Start mindestens zwei Mal, vor- oder rückwärts, berührt werden. Das Ziel muss immer vorwärts über den Start betreten werden. Das überspringen und Rückwärts setzen im Ziel ist nicht erlaubt. Es wird von innen nach außen aufgefüllt, das bedeutet das die erste Spielfigur bis an das Ende des Zieles gebracht werden muss. Die Karte SIEBEN ist für den Zieleinlauf besonders nützlich, weil die SIEBEN in beliebige Einzelwerte unterteilt werden kann und damit einzelne Schritte ermöglicht.
1. Zug: Mit einem ASS, KÖNIG oder JOKER auf den Start.
2. Zug: Mit einer VIER rückwärts fahren.

3. Zug: Mit einer FÜNF, SECHS, SIEBEN oder ACHT ins Ziel.

Wenn die Spielfigur ein bis vier Felder nach der Startposition steht, lohnt es sich, mit der VIER zurückzusetzen. Beim nächsten Zug kommen Sie vorwärts über oder ab dem Start direkt ins Ziel, was eine komplette Runde spart. Hat ein Spieler alle Spielfiguren im Ziel, hilft er seinem Spielpartner. (Eine SIEBEN kann aufgeteilt werden, um damit die letzte eigene Murmel ins Ziel zu bringen. Die restlichen, nicht aufgebrauchten Punkte kann man danach mit einer Murmel des Partners setzen.) Der Spieler ohne Murmeln erhält weiterhin Karten und setzt diese mit den Spielfiguren des Team Partners. Jetzt spielt das Team wirklich zusammen um den Sieg. Besonders in der Endphase ist Vorausdenken beider Partner sehr wichtig. Um die letzte Murmel eines Spiels ins Ziel zu bringen, müssen nicht alle Karten aufgebraucht werden. Die zuletzt verwendete Karte muss aber voll gesetzt werden. Deshalb kann es passieren, dass die letzte Spielfigur mehrere Ehrenrunden machen muss, bis die Punktzahl endlich aufgeht.

Ohne Teams in der Sonderregel für 2, 3 und 5 Spieler

Zu den beschriebenen Regeln gibt es folgende Aenderung bzw. Ergänzungen.

- Jeder Spieler spielt mit 4 Spielsteinen. Drei Spielfiguren werden in das Haus und eine Spielfigur sofort auf die Startposition vor dem Haus gestellt.
- Kartenaustausch: Zu Beginn der Runde schiebt jeder Spieler eine Karte seiner Wahl verdeckt an seinen rechten Nachbarn.
- Mit der SIEBEN kann mit allen Murmeln auf dem Brett gesetzt und raus geworfen werden. Dadurch kann eine Blockade auf dem Startfeld aufgelöst werden.
- Mit der ZWEI kann entweder normal gesetzt oder eine Karte eines Gegners gezogen werden. Die ZWEI wird dann ohne Wirkung in der Mitte abgelegt, und das Spiel geht zum nächsten Spieler. In der Folge gibt es Spieler mit mehr, und andere Spieler mit weniger Spielzügen, da weniger Karten auf der Hand sind.
- Gewonnen hat der Spieler, der als erster seine 4 Spielfiguren im Ziel hat da wir nicht in Teams spielen.

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

????????

??? ??? ??????? ?? ???? ??????.