



# Pin

**Art.-Nr. 107**

**von Dieter Drkosch**

Das Ruck-Zuck-Spiel zum Abseilen  
von möglichst hohen Punktanteilen.

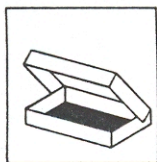
## **Kurz- beschrei- bung**

Eine Platte wird mit 20 Farb-Pins wahllos gespickt. Von 2 oder mehreren Spielern macht das einer. Nacheinander bekommt jeder der Spielwilden die weiße Kordel in die Hand gedrückt und geht damit auf Punktejagd.

Und das spielt sich so ab: Einen weißen Pin irgendwo in die Platte stecken, die Kordel bis zum bitteren Ende durch Farbpins schlängeln und den zweiten weißen Pin ebenfalls noch in das nächst erreichbare Loch drücken. Damit ist das Querfeldeinrennen am Pin-Brett gelaufen. Die Farbpins, an denen sich die Kordel mindestens leicht knickt, sind gefangen und zählen je nach Farbe unterschiedlich Punkte. Alle ergatterten Punkte zusammengezählt sind der Lohn für die Kordelmühe.

So versucht's jeder einmal. Wer davon am meisten Punkte aus dem selben Steckspiel holt, gewinnt die Runde.

Eine zweite Runde kann auf umgestecktem Brett geschehen. Und damit heißt es erneut, den heißesten Weg zu finden.



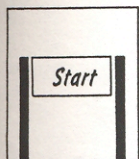
## **Zubehör**

- 1 Steckplatte
- 20 Farbpins (je 4 Stück von 5 Farben)
- 1 Kordel (mit weißem Anfangs- und Endpin)



## **Spieler**

**Pin** kann allein gespielt werden oder es vergleichen sich 2 und beliebig mehr Spieler ab ca. 8 Jahren.



## Start

Ein Spieler steckt für sich oder für eine beliebige Anzahl von Mitspielern die 20 Farbpins kunterbunt in die Platte. Jeder Pin einer Farbe hat einen gewissen Punktwert, jeder

- rote zählt 5 Punkte
- gelbe zählt 4 Punkte
- grüne zählt 3 Punkte
- blaue zählt 2 Punkte
- braune zählt 1 Punkt

Und damit kann's losgehen.



## Punktefang und Spielziel

Wer dran ist, schnappt sich die Kordel, steckt einen weißen Pin irgendwo in die Platte ein und sucht sich mit der Kordel einen beliebigen Weg durch die Farbpins, bis zu ihrem Ende, wo der zweite weiße Pin dort noch in ein verfügbares Loch gesteckt werden muß. Das war's!

Alle die mit der Kordel eingefangenen Pins werden zusammengezählt und ergeben einen Gesamtwert. Den gilt es für den nächsten Spieler am selben Farbbild zu überbieten, indem er sich die wieder aus dem Spiel genommene Kordel nimmt und nun **seinen** „Feldzug“ durchführt. Ein Einzelspieler wird auf dem gleichen Steckbild in mehreren Läufen versuchen, sein Höchstergebnis zu erzielen.



## Grundsätzliche Regeln

- Nur **der** Pin zählt zur Wertung, an dem sich die Kordel **knickt**, selbst wenn der Knick noch so klein ist. Berühren allein zählt nicht.
- Ein Pin zählt zur Wertung immer nur **einmal**, auch wenn sich die Kordel öfters dran knickt.
- Bei einem Rundenwettbewerb in einer Gruppe darf der einmal eingeschlagene Weg in einem Versuch **nicht mehr korrigiert** werden.
- Am Ende eines Kordelweges muß der zweite weiße Pin unbedingt in ein freies Loch gesteckt werden, um den Kordelweg erkennbar zu beenden. Ein lose baumelndes Kordel-Ende ergibt keine Punktewertung.
- Die Kordel darf sich ruhig kreuzen.