

SCHLANGENGRUBE

Verflixt verschlungenes Gedränge



Dieter Matthes
Silvia Heinz

SPIELMATERIAL:

Spielbrett mit 72 Mulden
6 verschiedenfarbige "Schlangenköpfe"
je 11 Holzkugeln in 6 verschiedenen Farben

© 1992 PYRAMO - Spiele - Puzzles

SPIELZIEL und - REGEL:

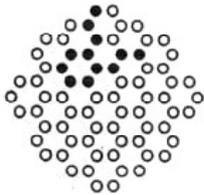
6 Schlangen (bestehend aus je 1 Kopf und 11 Kugeln) sollen immer so auf dem Spielbrett ausgelegt werden, dass sie weder zerstückelt werden, noch die Kugeln auseinandergerissen werden können.

Die Schlangenköpfe werden durch die Kugeln gebildet, auch nach eigenen Ideen. Die Schlangen sollen beim Anlegen der Kugeln "schlängelnd" sein, die sich dann in einer "Schlange" bilden, die sich dann wieder neu und recht verschiedenartig bilden lässt. Jeder Zug besteht aus drei, selten mehrere Kugeln.

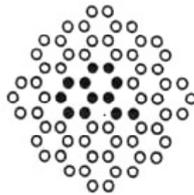
Es müssen immer alle Kugeln der Schlange komplett auf dem Spielbrett untergebracht werden - es dürfen keine Kugeln verloren gehen!

Eine Schlange ist dann richtig in der Schlangengrube, wenn man ihren ganzen Körper vom Kopf bis zum Schwanzende in einem Zug nachfahren kann, ohne daß dabei eine Kugel zweimal berührt wird.

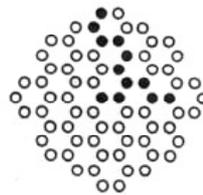
LÖSUNGEN



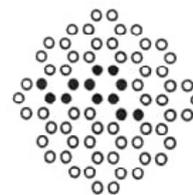
richtig



richtig



falsch



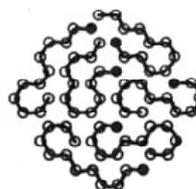
falsch

Aufgaben - Beispiel:

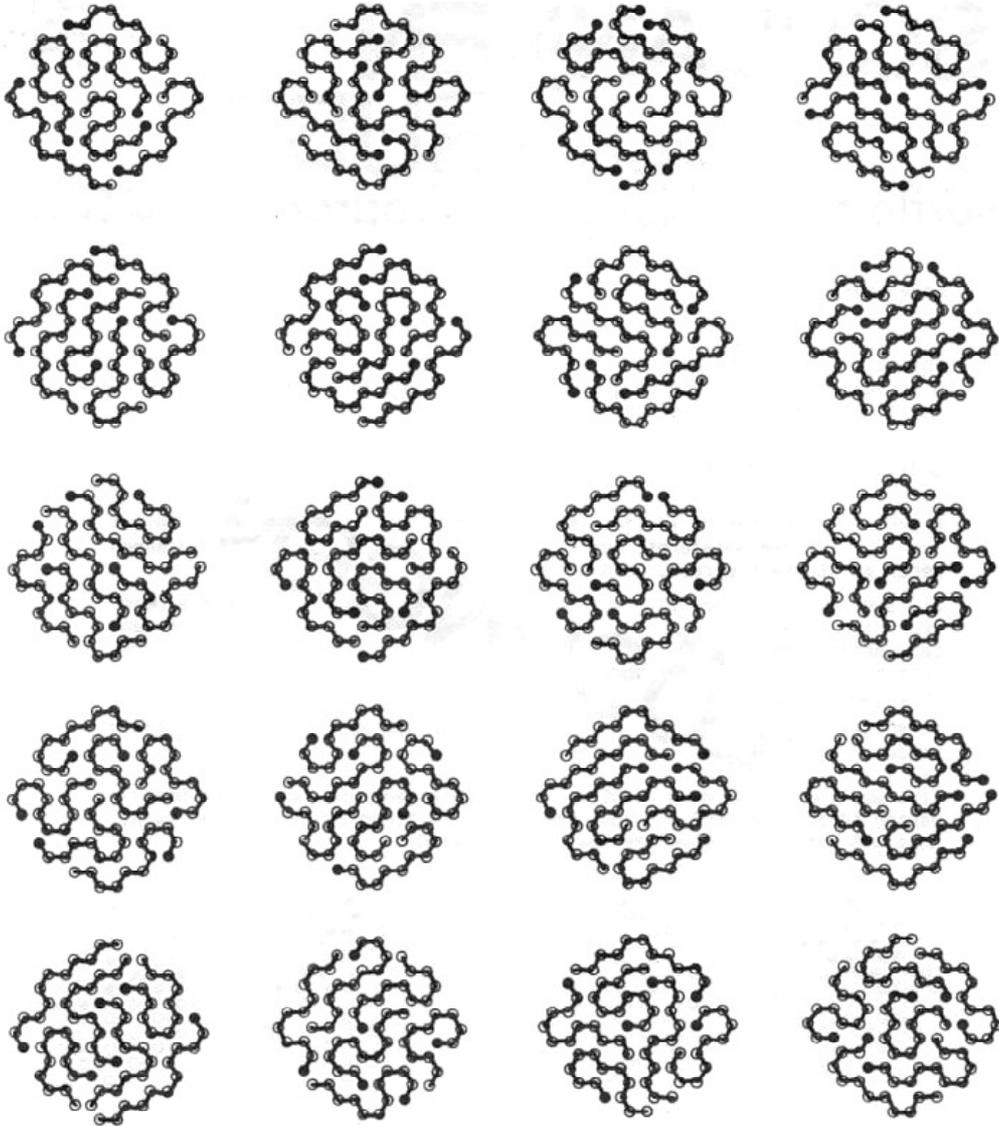
Aufgabe:



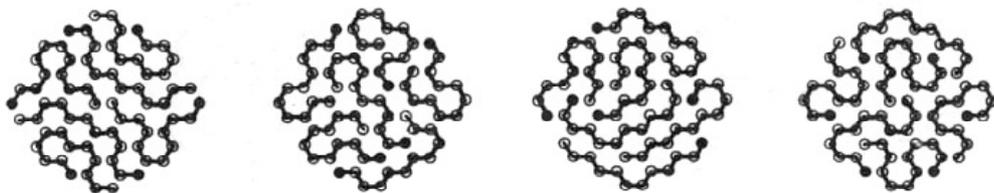
Lösung:

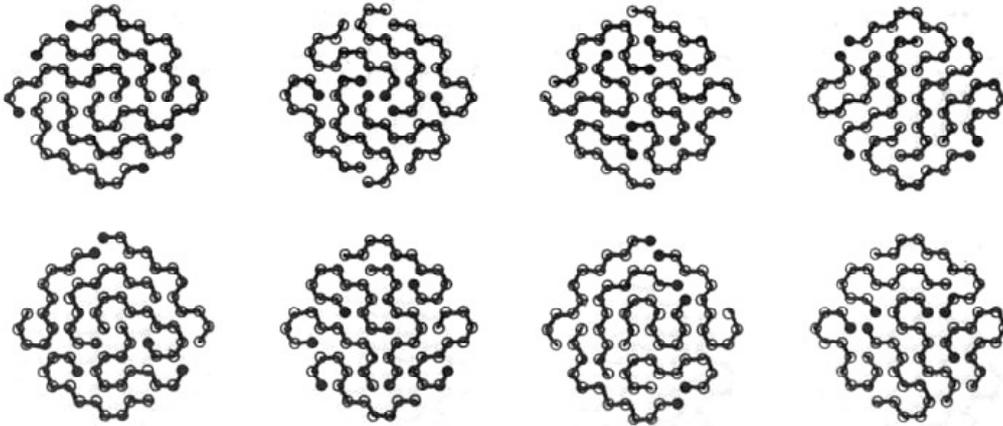


I) 20 Aufgaben für die es jeweils nur eine Lösungsmöglichkeit gibt:

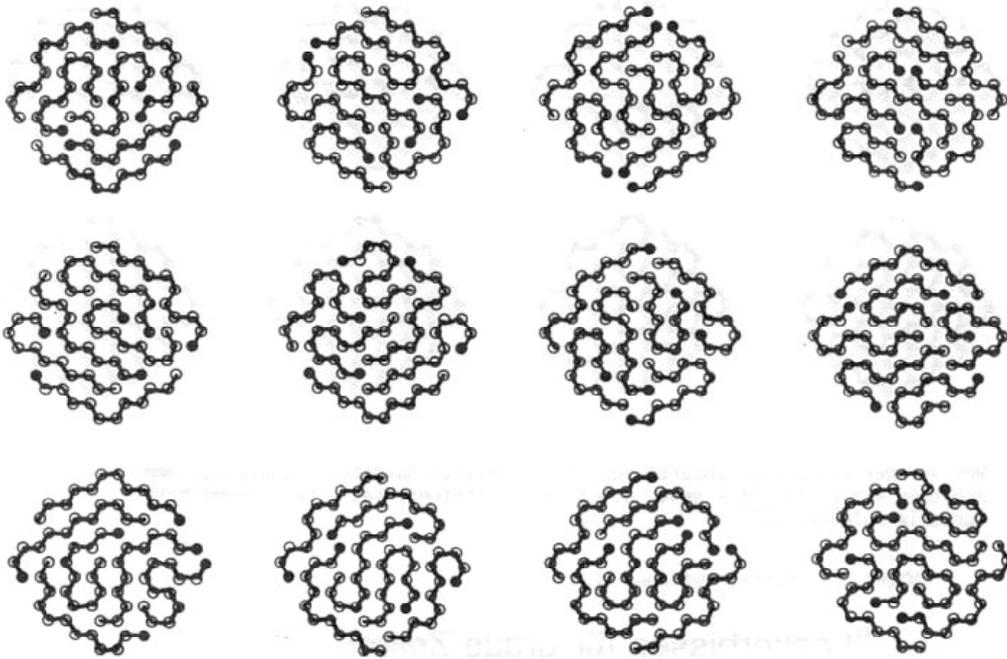


II) Bei den folgenden 12 Aufgaben gibt es je zwei Lösungsmöglichkeiten:

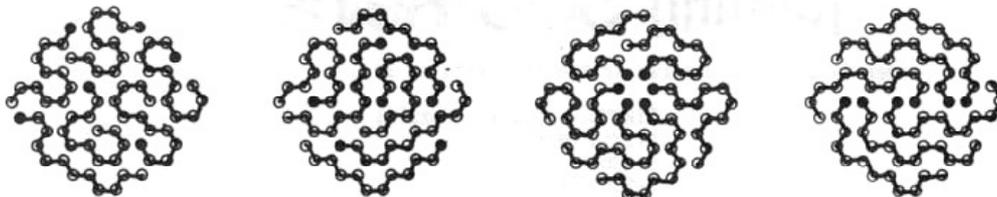


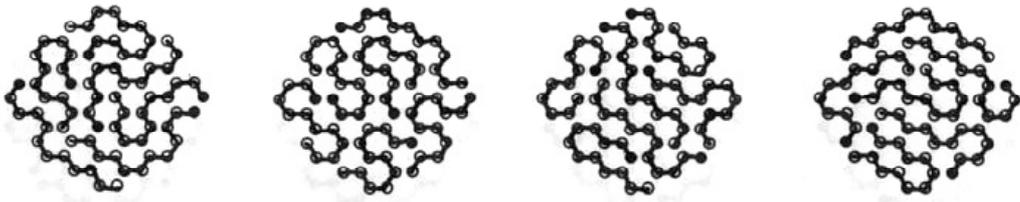


III) 12 Aufgaben mit jeweils drei Lösungsmöglichkeiten:



IV) Für die folgenden 8 Aufgaben gibt es je vier Lösungsmöglichkeiten:





V) 12 Aufgaben mit je sechs Lösungsmöglichkeiten:

