

Rabauken

Ein rasantes Geschicklichkeitsspiel für 2 - 4 Junge oder Junggebliebene von Reinhold Wittig.

Das Rabauken-Spiel ist angesiedelt zwischen Harte Kante, Ellenbogen einsetzen und „Was sich liebt, das neckt sich“. Daneben ist es aber auch ein kleiner Exkurs in die Physik. Was „träge Masse“ bedeutet, wird dir sicher klar, wenn du den Napf unter deiner Kugel weg geschnipst hast.

Zubehör: 1 rundes Holzbrett, 4 Holzklötze und jeweils 2 rote und 2 schwarze Napfsteine, sowie 4 große Glaskugeln. Weiterhin gibt es 20 braune Wildschweine und 20 rosa Hausschweine. Sie bilden einen allgemeinen Vorrat und werden während des Spiels an die Spieler*innen verteilt.

Ziel des Spiels: Die Spieler*innen versuchen einen gegnerischen Klotz vom Brett zu schubsen oder einen gegnerischen Klotz so anzurempeln, dass die gegnerische Kugel runterfällt, ohne dass es die eigene tut. Als Belohnung erhält man ein Schwein.

Spielvorbereitung: Zuerst wird vereinbart wer Startspieler*in der ersten Runde wird. Er*sie beginnt die Runde indem er*sie seinen/ihren Holzklotz mit Napfstein und Kugel auf eine beliebige Stelle am Rand des Holzbrettes setzt, danach folgen die Anderen im Uhrzeigersinn.

Spielverlauf: Beginnend mit dem/der Startspieler*in schubsen die Spieler*innen nun **abwechselnd** ihren eigenen Klotz einmal mit einem Mittelfinger auf den oder die anderen Klötze zu. Sind die Kugeln einmal in Bewegung, sollten sie bis zum Rundenende nicht mehr zu Ruhe kommen, das heißt es gibt sehr schnell aufeinanderfolgende Wechsel der Spieler*innen.

Eine Runde endet, wenn ein Klotz vom Brett geschubst wird, oder mindestens eine Kugel runterfällt, oder eine Kugel in seinem Napf vollkommen zur Ruhe kommt. Anschließend wird überprüft, wer welches Schwein gehabt hat.

- 1 **Wildschwein** bekommt der/die Spieler*in, der/die einen gegnerischen Klotz vom Brett schubst oder einen gegnerischen Klotz so anrempelt, dass deren Kugel runterfällt, ohne dass seine eigene Kugel runterfällt.

- 1 **Hausschwein** bekommen alle anderen Spieler*innen, wenn einem/einer Spieler*in beim Schubsen seines/ihrer Klotzes die eigene Kugel runterfällt oder seine/ihre Kugel vollkommen zur Ruhe kommt. Dabei ist es egal, ob neben der eigenen Kugel auch fremde gefallen sind.

Danach beginnt eine neue Runde bei dem/der Spieler*in links von dem/der letzten Startspieler*in.

Teamspiel: Spielt man als Team rote gegen schwarze Napfsteine und in einem Team fällt eine eigene Kugel, bekommt nur die Gegenseite je ein rosa Schwein.

Ziel: Wer zuerst 10 mal Schwein gehabt hat gewinnt, egal ob Wildschwein und Hausschwein.

Allerdings kann man an der Verteilung der Wild- und Hausschweine gut erkennen, ob man seinen Sieg dem eigenen Können oder seinen/ihren Mitspielern*innen zu verdanken hat.

Sollten im Spiel mit 3 oder 4 Personen alle Schweine einer Sorte aufgebraucht sein, dann endet das Spiel vorzeitig und der/die mit den meisten Schweinen hat gewonnen. Viel Spaß!

