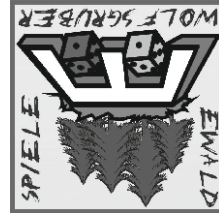


TEMPELHÜPFEN

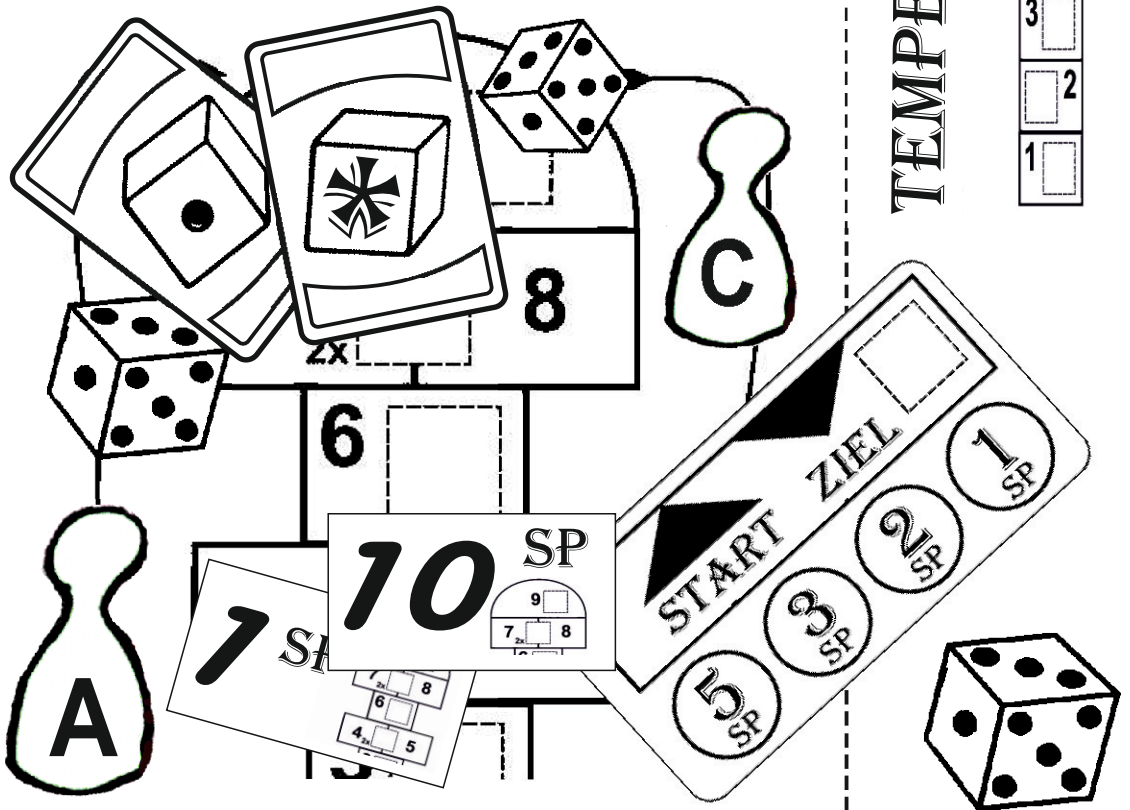
Bastelbogen für DECKEL

Aus der Antike zurück als Brettspiel, ganz ohne Muskelkater!

TEMPEL
HÜPFEN

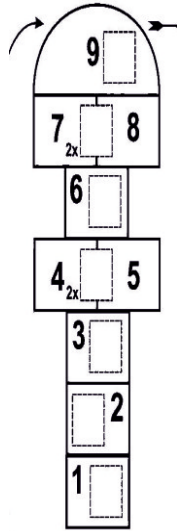


TEMPEL
HÜPFEN



Aus der Antike zurück als Brettspiel, ganz ohne Muskelkater!

TEMPELHÜPFEN



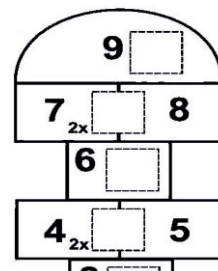
Autorenspiele von Ewald Wolfsgruber (<http://bastelspiele.jimdo.com>)

TEMPEL
HÜPFEN

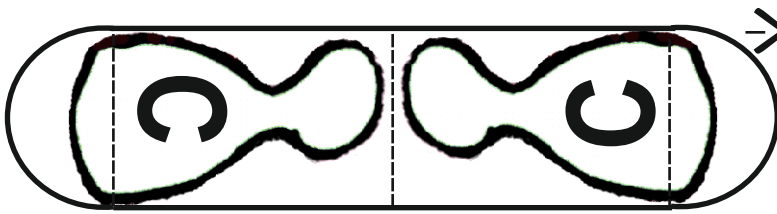
Alter	ab 7
Hirn	mittel
Glück	mittel
Zeit	25 min
Spieler	2 - 4

TEMPEL
HÜPFEN

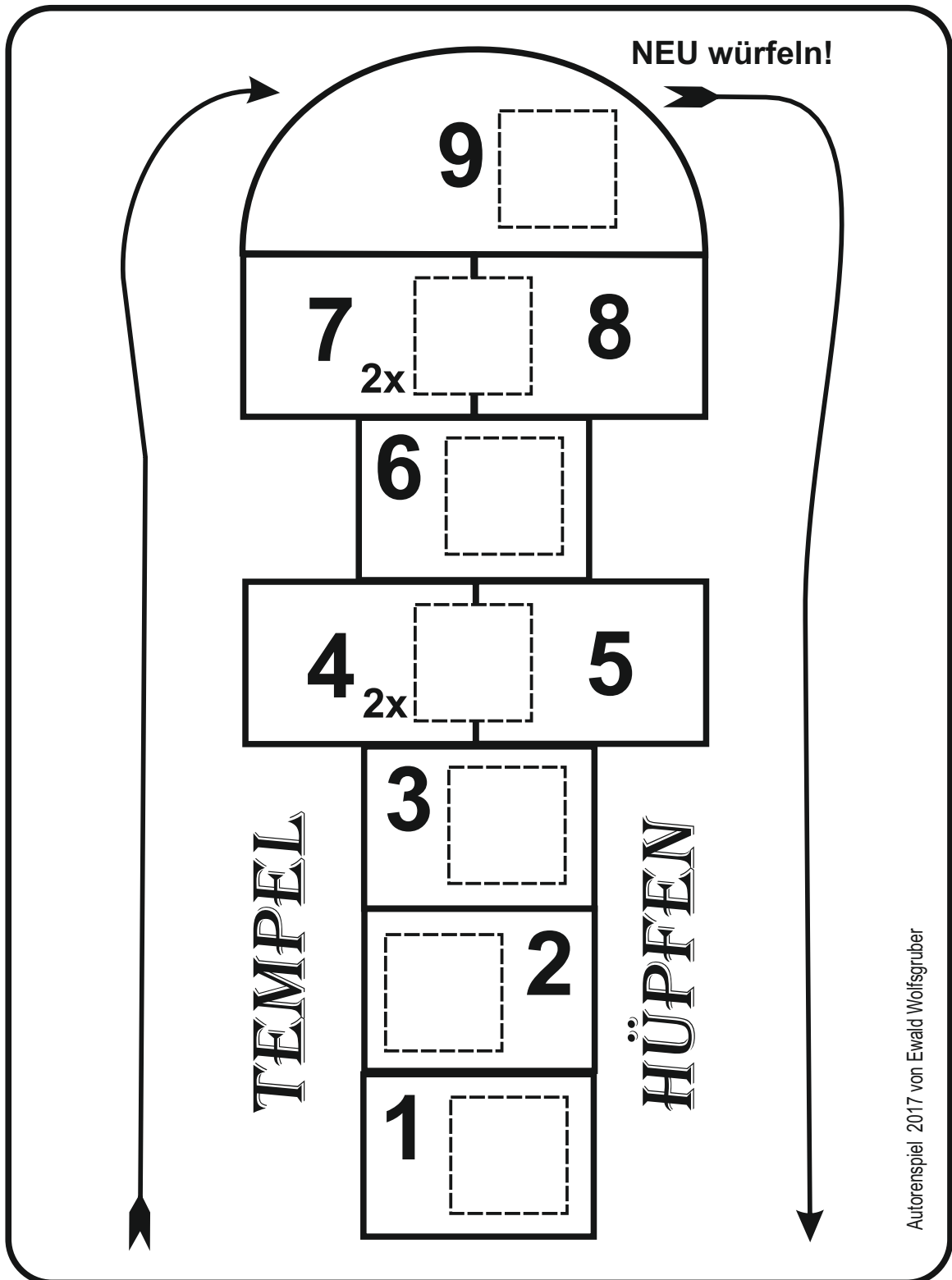
Gestaltet 2017 von Ewald Wolfsgruber



TEMPELHÜPFEN

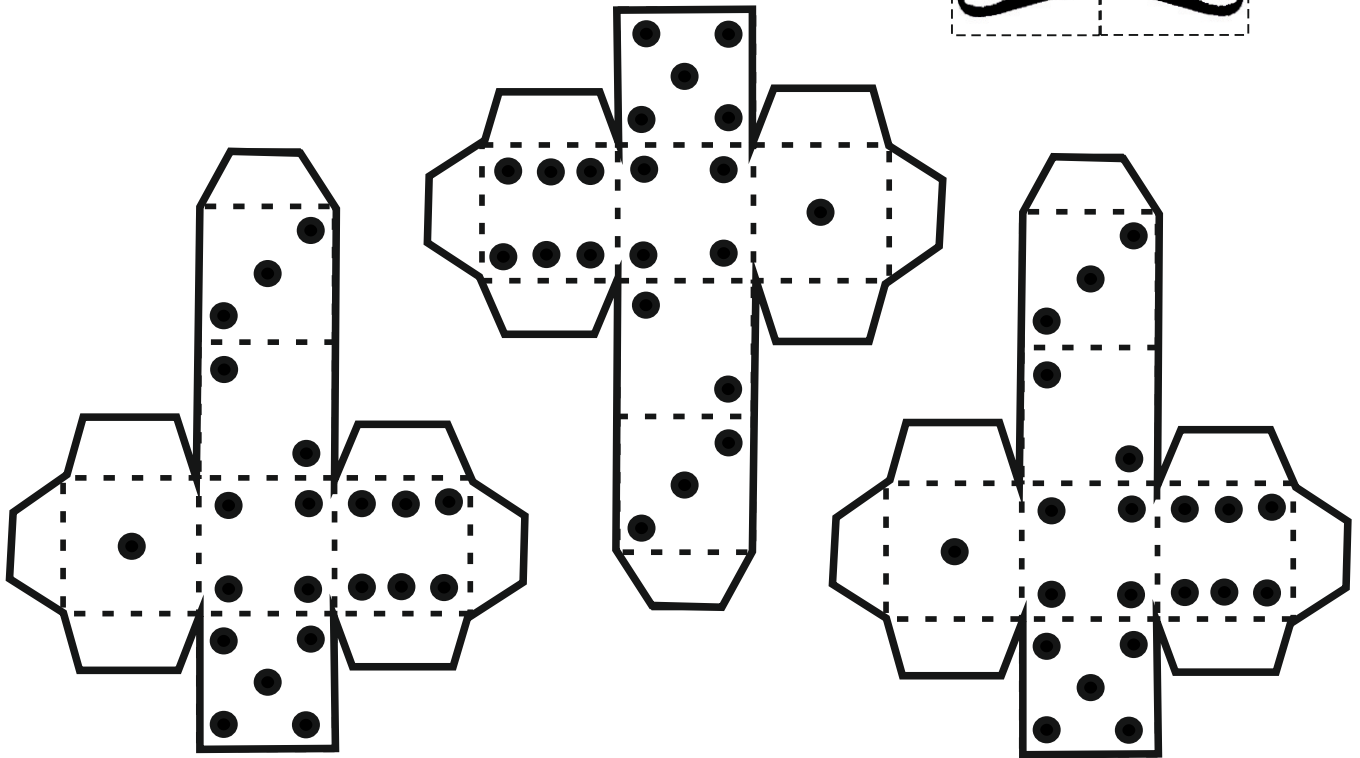
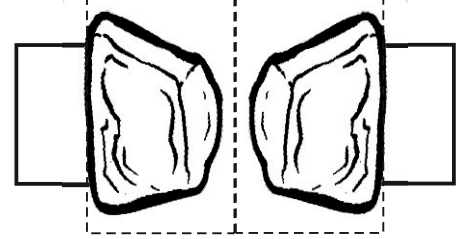
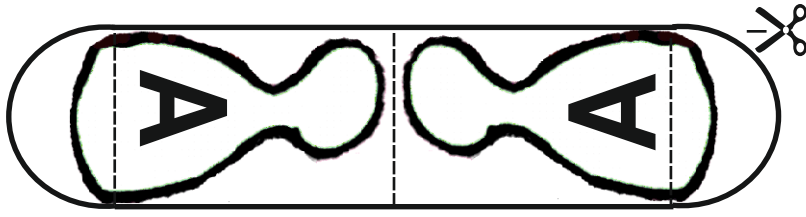


Bastelbogen für Spielplan
und Spielfigur



TEMPELHÜPFEN

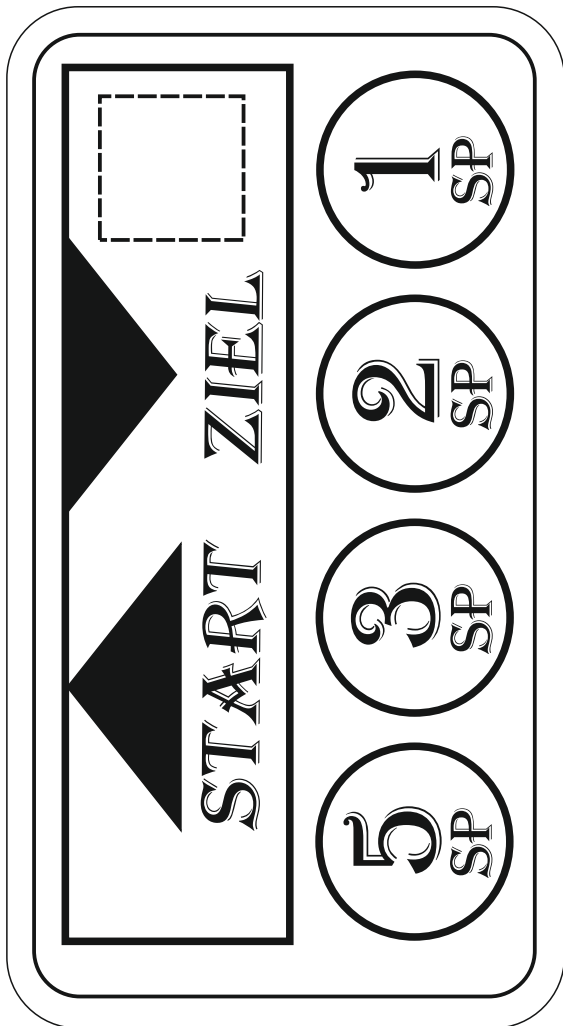
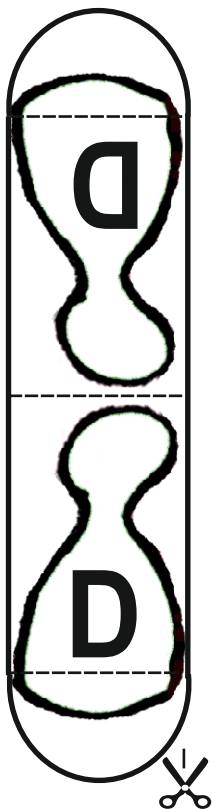
Bastelbogen für 3 Würfel
1 Spielfigur, Steinmarker
und Siegpunkte 10er



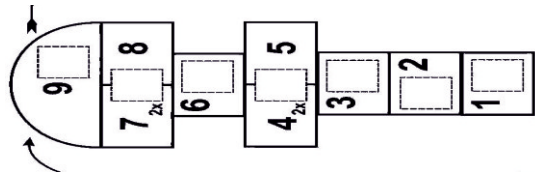
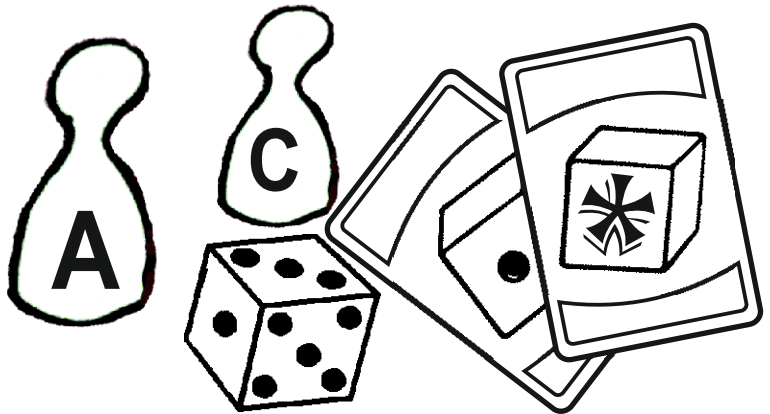
10 SP 	10 SP 	10 SP
10 SP 	10 SP 	10 SP
10 SP 	10 SP 	10 SP

TEMPEL HÜPFEN

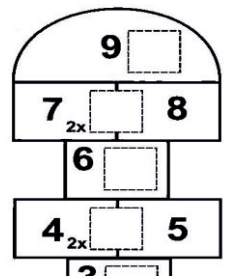
Bastelbogen für Einlage
STAR-ZIEL Karte und
1 Spielfigur



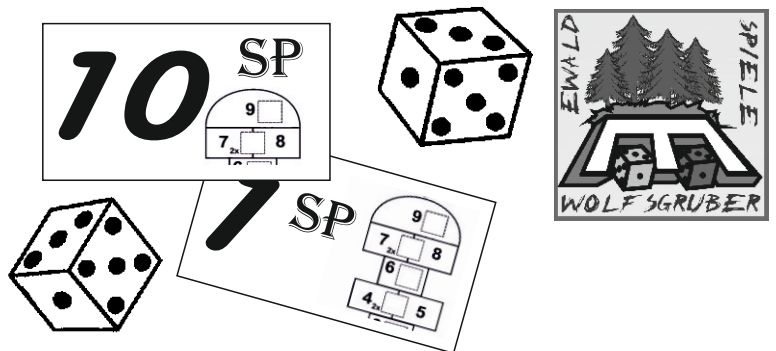
Gestaltet 2017 von Ewald Wolfsgruber



TEMPEL HÜPFEN



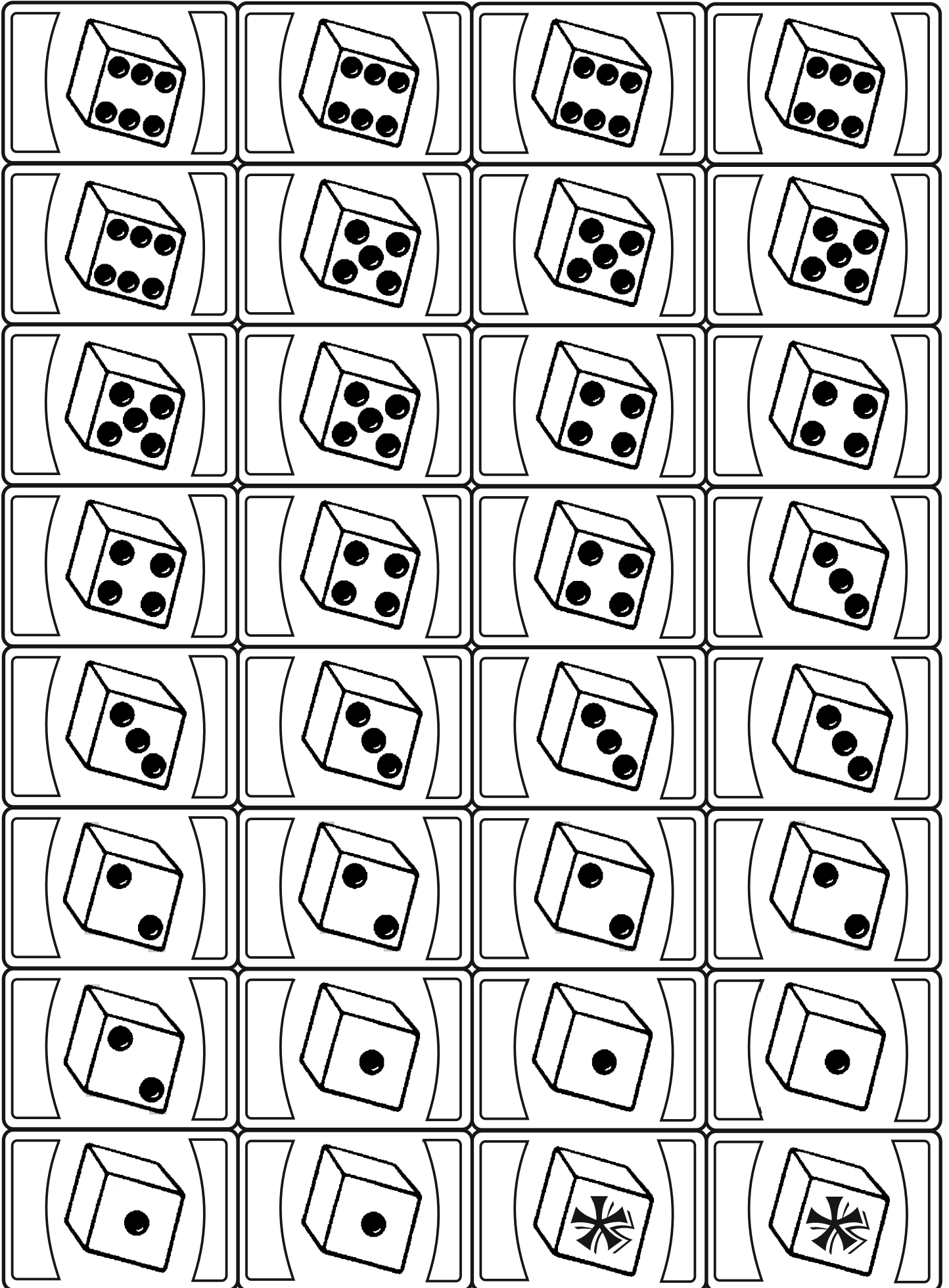
Autorenspiele von Ewald Wolfsgruber
(<http://bastelspiele.jimdo.com>)



Aus der Antike zurück als Brettspiel, ganz ohne Muskelkater!

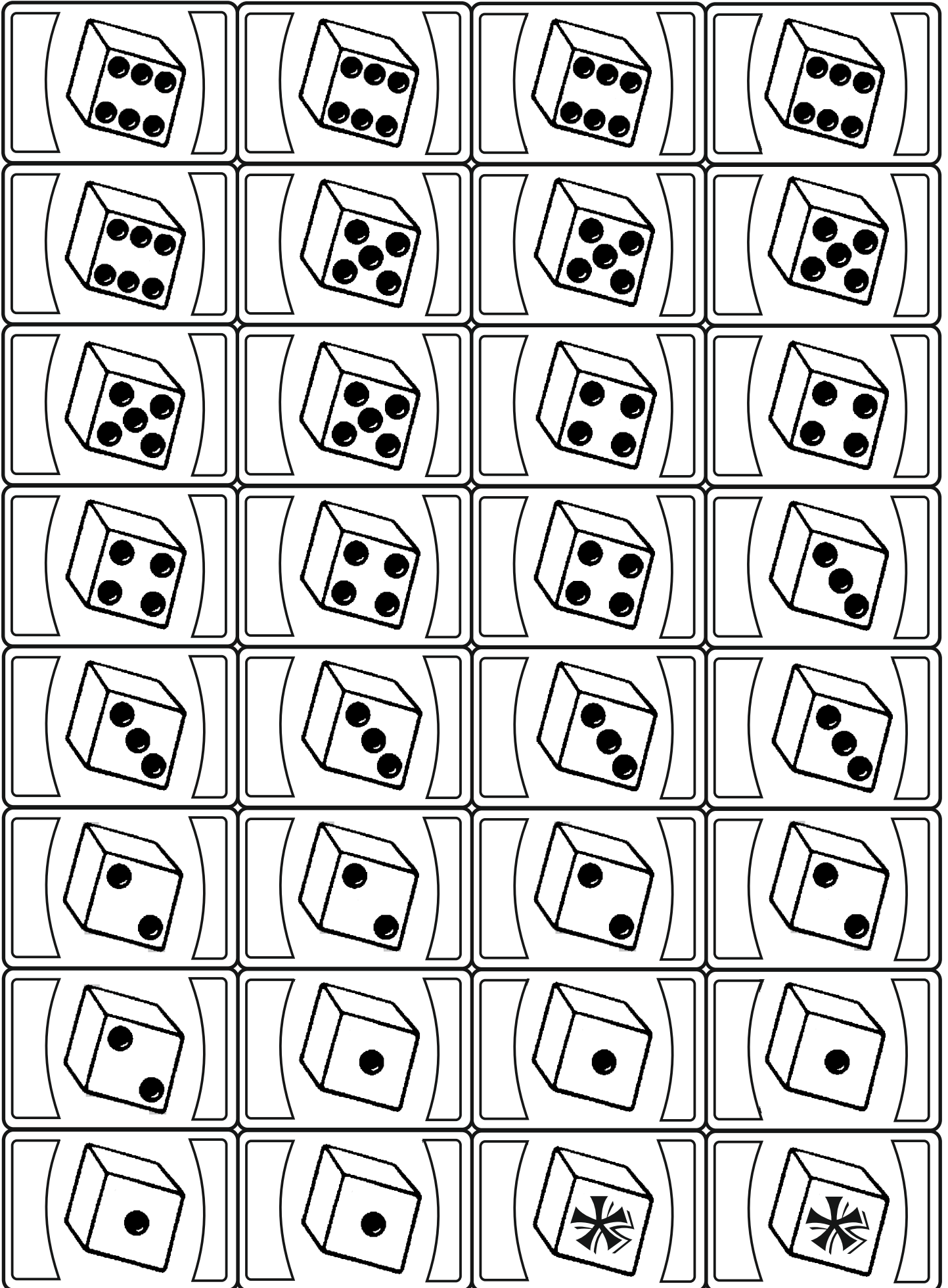
TEMPELHÜPFEN

Bastelbogen für Kartensatz 1

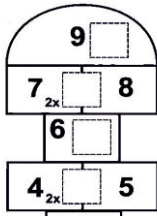


TEMPELHÜPFEN

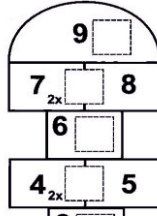
Bastelbogen für Kartensatz 2



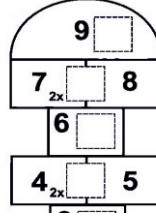
7 SP



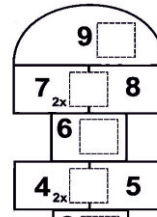
7 SP



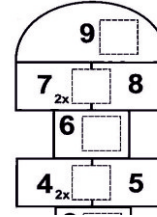
7 SP



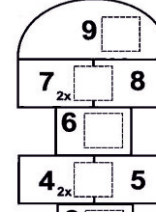
7 SP



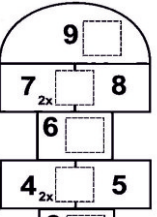
7 SP



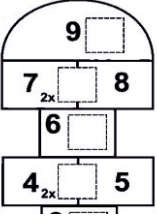
7 SP



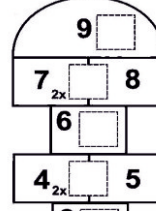
7 SP



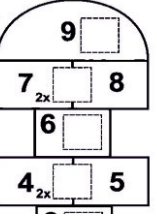
7 SP



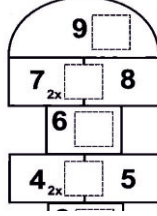
7 SP



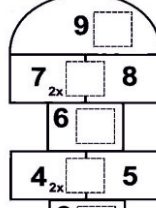
7 SP



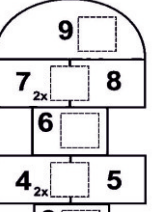
7 SP



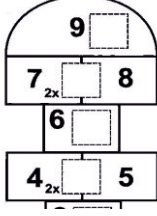
7 SP



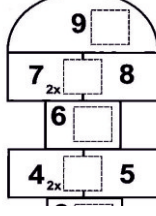
7 SP



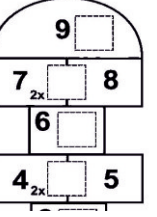
7 SP



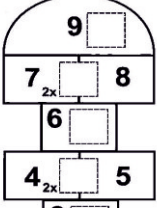
7 SP



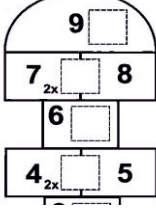
7 SP



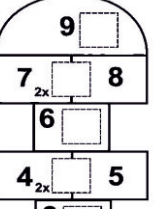
7 SP



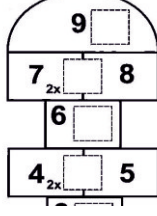
7 SP



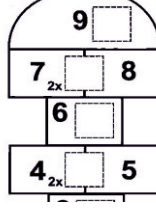
7 SP



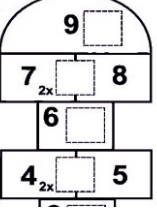
7 SP



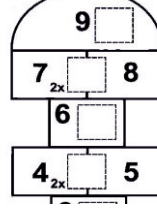
7 SP



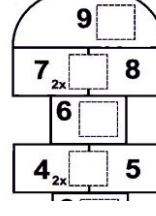
7 SP

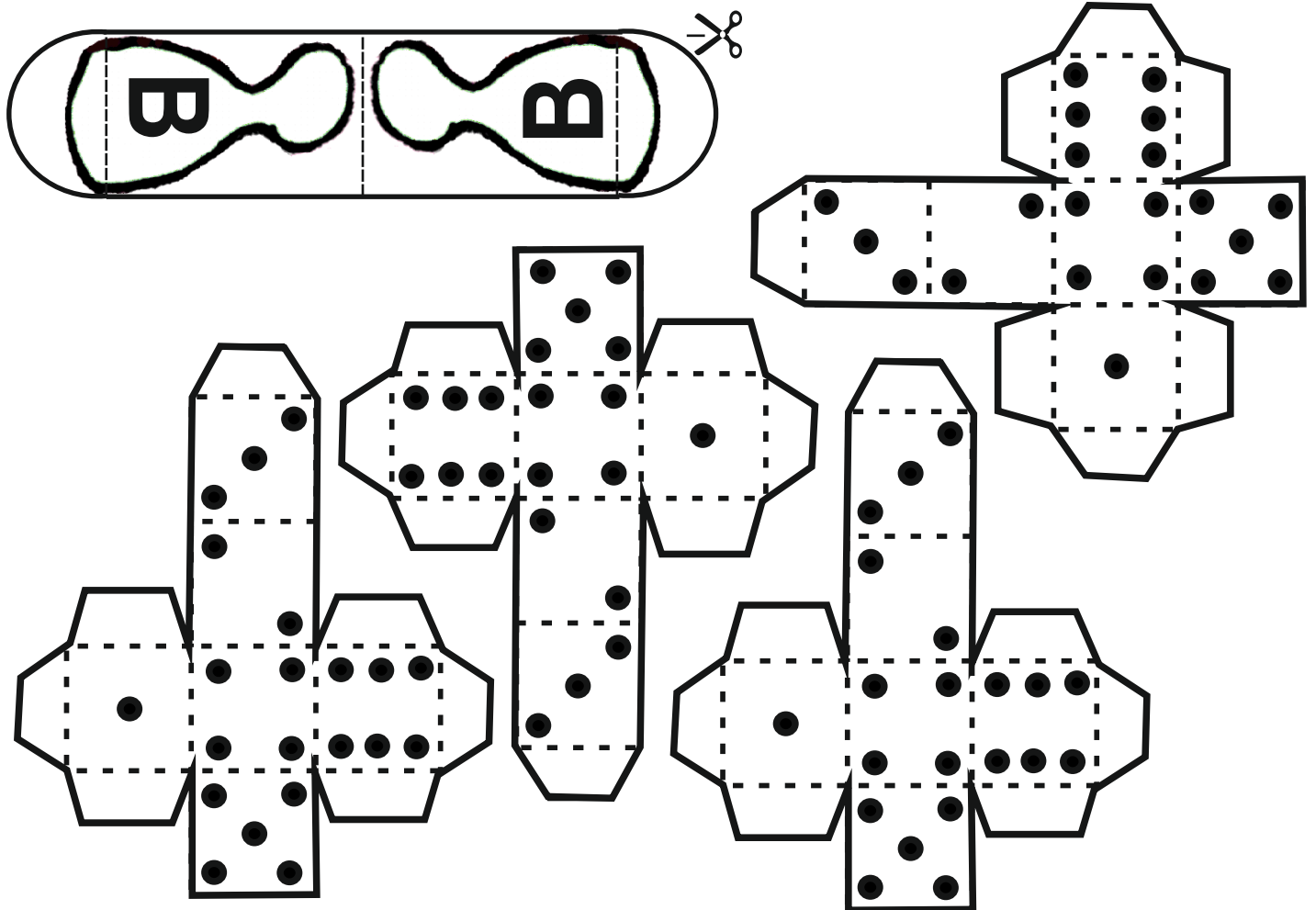


7 SP



7 SP





SPIELREGEL TEMPELHÜPFEN - Das Brettspiel

Der Spielplan wird in die mitte des Tisches gelegt, damit ein jeder Spieler gut dazu kommen kann. Die Würfelkarten werden gemischt und verdeckt, als Nachziehstapel, neben den Spielplan gelegt. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und fünf Würfelkarten! Die Siegpunkte (1, 5 und 10) werden sortiert und sichtbar neben die Würfelkarten gelegt. Die Steinfigur wird nun auf das Feld 1 gelegt und zeigt an das ihr euch in der ersten Runde befindet.

Startspieler ist der unter euch, der als letzter Tempelhüpfen gemacht hat. Der Startspieler würfelt nun jedes Tempelhupf Feld einzeln aus. Er nimmt sich einen Würfel, würfelt und legt die Augenzahl auf des Feld 2. Dann würfelt er für das Feld 3 usw. Am Ende würfelt man für das Zielfeld! Die Spieler stellen ihre Spielfiguren auf das Startfeld!

Zuerst spielt der Startspieler so viel Karten aus wie er möchte oder kann. Er braucht für das zweite Feld eine 4er Würfelkarte und für das dritte Feld eine 2er Würfelkarte. Er spielt nun eine 5er und 1er Würfelkarte aus. Somit hat er den vierer geschafft und als nächste Karte spielt er eine 2er Würfelkarte aus und kann sich somit neben das dritte Feld stellen. Er beendet seinen Zug und zieht wieder auf fünf Handkarten nach. Übrigens die **Jokerkarte STERN** kann als jede beliebige Würfelkarte verwendet werden. Nun kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.

Um neben einem Feld landen oder darüber ziehen zu können, benötigst du mit den Karten die genau Augenzahl, du hast aber die Möglichkeit Würfelaugen zusammen zuzählen oder abzuziehen!

Nachdem nun jeder in diesem Zug Handkarten ausgespielt, nachgezogen oder gepasst hat, wird festgestellt wer am weitersten vorne ist, dieser erhält zwei Siegpunkte. Sind aber mehr als einer am weitesten vorne so erhalten sie keine Siegpunkte sondern der oder die Spieler welche am weitesten hinten stehen erhalten nun je einen Siegpunkt!

Aussetzen:

Wer aussetzt darf sich zwei Handkarten extra nehmen und neben sich verdeckt ablegen. Diese Extrakarten zählen nicht als Handkarten.

Nach jedem ausspielen der Karten wird die Handkarte wieder auf fünf aufgefüllt! Man hat auch die Möglichkeit auszusetzen, dann erhält man zwei Extrakarten die man verdeckt vor sich ablegt. Diese Extrakarten kann man jederzeit einsetzen!

Doppel Tempelhüpf Felder:

Beim Feld 4 und 5 oder 7 und 8 kann man nur drauf landen, wenn man die Würfelaugen gleichzeitig zweimal ausspielen kann. Z.B. es liegt der Augenswert 3 aus, so darf man entweder mit zwei 3er Karten, oder mit 2+1 und 3, 4-1 und 5-2 usw. darauf landen.

Das NEUNER Feld:

Bei einem jeden Spieler der auf der NEUN landet werden alle Würfel, ausser dem Würfel im Zielfeld, einzeln neu gewürfelt. Man nimmt alle Würfel vom Spielfeld und nimmt dann wieder einzeln einen Würfel und würfelt. Die Augenzahlen legt man bei der 9 an. Dann würfelt man für die 8 usw.

Jetzt muss man wieder zurück, in Richtung ZIEL, springen. Wer als erster auf dem Startfeld landet hat gewonnen und erhält fünf Siegpunkte. Der zweite drei, der dritte zwei und der letzte einen Siegpunkt!

Nach einer jeden Runde wird der Stein ein Feld weiter vorgerückt. Er kommt also nach der ersten Runde von Feld 1 auf das Feld 2. Ein Feld auf dem die Steinfigur steht wird einfach über hüpf!

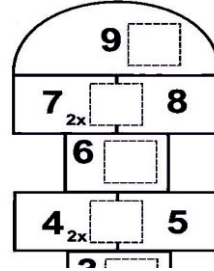
Das Spiel endet wenn der Stein auf dem Feld sechs landet (also nach fünf Runden). Sieger ist der Spieler natürlich welcher die meisten Siegpunkte am Schluss besitzt! Wenn man möchte kann man auch das Spiel erst enden lassen wenn der Stein z.B. bei dem Feld neun landet!

TEMPELHÜPFEN

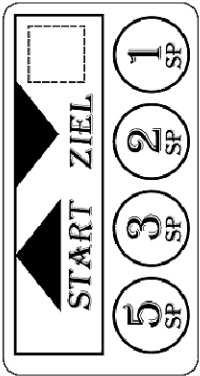
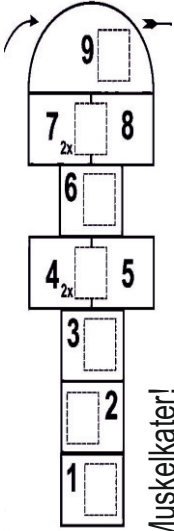
Bastelbogen für BODEN

TEMPEL HÜPFEN

Gestaltet 2017 von Ewald Wolfsgruber



TEMPELHÜPFEN



Aus der Antike zurück als Brettspiel, ganz ohne Muskelkater!

TEMPELHÜPFEN:

2-4 Spieler

Ein uraltes Spiel, neu als Brettspiel gemacht! Jetzt könnt ihr, ohne von einem Muskelkater Angst zu haben, das geliebte Tempelhüpfen unserer Kindertage nachspielen!

Die sieben Tempelhüpfwürfel der Reihe nach würfeln, auf den Spielplan von 1 bis 9 auflegen, und die fünf Handkarten, je Runde, möglichst geschickt kombinieren und schon hast du gewonnen oder auch nicht!

Mist, schon wieder einer auf der 9 gelandet und verändert mit einem neuen Würfelwurf die Würfelanlagen auf den Tempelhüpffeldern. War wohl nichts mit den aufheben der beiden 3er Karten!

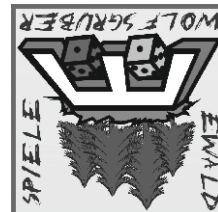
Durch geschicktes aussetzen rechtzeitig Extrakarten bekommen und dann durch zusammenzählen oder abziehen der Würfelkartenpunkte möglichst gut durchstarten und am Ende die meisten Siegpunkte ersprungen haben, ist das Ziel von unserem Tempelhüpfen!

Nicht vergessen, Revanche nimmt man am besten dadurch, das man den Sieger zu einer Tempelhüpfrunde im Hof herausfordert!

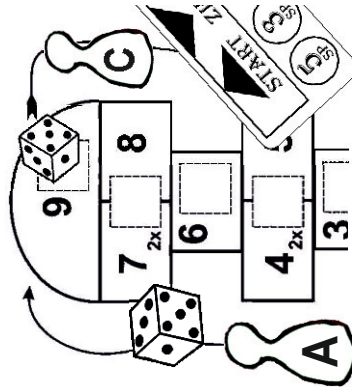
Viel Spass!

TEMPEL HÜPFEN

Aus der Antike zurück als Brettspiel, ganz ohne Muskelkater!



TEMPEL HÜPFEN



Alter	ab 7
Hirn	mittel
Glück	mittel
Zeit	25 min
Spieler	2 - 4

Autorenspele von Ewald Wolfsgruber (<http://bastelspele.jimdo.com>)



TEMPEL HÜPFEN

Alter	ab 7
Hirn	mittel
Glück	mittel
Zeit	25 min
Spieler	2 - 4