BERGSPIEL
Große Spiele. Große Momente.

SPIELANLEITUNG

BG-001

CORNHOLE

IM SET 2 Spielbretter · 8 Wurfsäckchen
4 Rot + 4 Blau

1 gegen 1 oder 2 gegen 2

01 Aufbauen

Zwei Bretter eben und stabil gegenüberstellen. Die Löcher liegen jeweils am äußeren Ende.



Abstand der Vorderkanten

Pro Seite: 4 Säckchen einer Farbe.
Bei 2 gegen 2 steht an jedem Brett je eine Person aus jedem Team.

Freizeit-Tipp: Für eine leichtere Runde den Abstand gemeinsam verkürzen.

02 Losspielen

Start auslosen. Abwechselnd je ein Säckchen auf das gegenüberliegende Brett werfen.

Hinter der Vorderkante bleiben. Erst weiterwerfen, wenn das vorherige Säckchen zur Ruhe gekommen ist.

Nach allen 8 Würfen zählen. Dann in Gegenrichtung spielen. Die Seite mit den letzten Rundenpunkten beginnt; bei Gleichstand bleibt die Reihenfolge.

03 Punkte zählen

3	Durch das Loch
1	Auf dem Brett
0	Daneben / Bodenkontakt

Nur die **Differenz** zählt.
Beispiel: 7 zu 4 = 3 Punkte für die stärkere Seite.

21 ODER MEHR?

Nach der Runde gewonnen!

Wurfbahn freihalten. Bitte sauber und trocken zurückgeben.

www.bergspiel.de

info@bergspiel.de

BERGSPIEL
Große Spiele. Große Momente.

SPIELANLEITUNG

BG-002

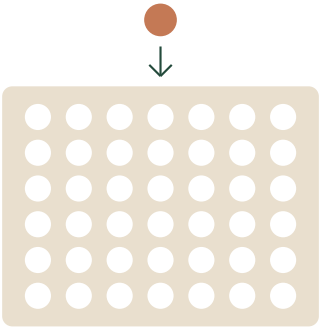
4 GEWINNT

XXL · 2 Personen

IM SET 1 kompletter Spielrahmen
21 rote + 21 blaue Spielscheiben

01 Vorbereiten

Den aufgebauten Spielrahmen auf ebenem Untergrund standsicher aufstellen.



Einwurf von oben

Jede Person wählt eine Farbe.
Scheiben bereitlegen. Das Spielfeld ist zu Beginn leer.

02 Losspielen

Startperson festlegen. Danach abwechselnd je eine eigene Scheibe von oben in eine freie Spalte fallen lassen.

Die Scheibe fällt nach unten auf den tiefsten freien Platz. Ist eine Spalte voll, eine andere wählen.

Vier eigene Scheiben verbinden.
Gleichzeitig die Reihen der anderen Person im Blick behalten und blockieren.

03 So gewinnst du

Vier Scheiben deiner Farbe in einer lückenlosen Reihe:



Waagerecht



Senkrecht



Diagonal

Die erste Viererreihe gewinnt.
Alles voll, keine Viererreihe?
Dann ist es unentschieden.

Bitte alle Scheiben einpacken und sauber und trocken zurückgeben.

www.bergspiel.de

info@bergspiel.de

BERGSPIEL
Große Spiele. Große Momente.

SPIELANLEITUNG

BG-003

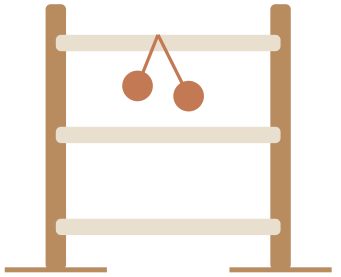
LEITERGOLF

IM SET 1 Leitergestell · 12 weiche Bolas
Je 3 in Weiß, Marineblau, Grau und Mint

2–4 Personen in 2 Teams · ohne Bonuspunkte

01 Vorbereiten

Die Leiter standsicher aufstellen. Eine Wurflinie in ca. **4,6 m Abstand** markieren; für Kinder näher.



Je Team drei Bolas einer Farbe.
Eine Bola besteht aus zwei Kugeln, die mit einer Schnur verbunden sind.
Die übrigen Bolas bleiben in Reserve.

02 Losspielen

Startteam auslosen. Es wirft seine drei Bolas einzeln von unten auf die Leiter. Danach wirft das andere Team.

Erst am Rundenende zählen. Nur noch hängende Bolas bringen Punkte. Heruntergefallene Bolas zählen nicht.

Das Team mit mehr Rundenpunkten beginnt erneut. Bei Gleichstand bleibt die Reihenfolge bestehen.

03 Punkte sammeln

3	Obere Sprosse
2	Mittlere Sprosse
1	Untere Sprosse

Genau 21 Punkte gewinnen.
Über 21? Die ganze Runde zählt für dieses Team nicht.

Beide bei 21? Ohne 21er-Grenze weiterspielen: 2 Punkte Vorsprung am Rundenende gewinnen.

Erst nach allen Würfen zur Leiter gehen. Bitte sauber und trocken zurückgeben.

www.bergspiel.de info@bergspiel.de

BERGSPIEL
Große Spiele. Große Momente.

SPIELANLEITUNG

BG-004

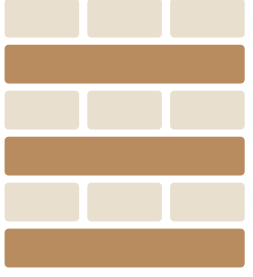
WACKELTURM

IM SET 60 Holzklötze
Startaufbau: 20 Lagen mit je 3 Klötzen

XXL · ab 2 Personen

01 Vorbereiten

Auf festem, ebenem Boden je drei Klötze nebeneinander legen. Jede neue Lage um **90° drehen.**



Lagen abwechselnd ausrichten

Rundum Platz lassen. Kinder spielen mit Begleitung Erwachsener.

02 Losspielen

Reihum einen Klotz lösen. Nur eine Hand benutzen. Klötze unterhalb der höchsten vollständigen Lage wählen.

Den Klotz oben auflegen. Eine Lage mit drei Klötzen vervollständigen, bevor die nächste Lage beginnt.

Etwa 10 Sekunden abwarten. Bleibt der Turm stehen, ist die nächste Person an der Reihe.

03 So gewinnst du

1 Hand.
Ein Klotz.
Dein Zug.

Der letzte sichere Zug gewinnt. Wer zuletzt einen Klotz auflegt, bevor der Turm beim nächsten Zug fällt, gewinnt.

Fällt der Turm: zurücktreten und nicht auffangen.

Bitte alle Teile einpacken und sauber und trocken zurückgeben.

www.bergspiel.de

info@bergspiel.de

BERGSPIEL
Große Spiele. Große Momente.

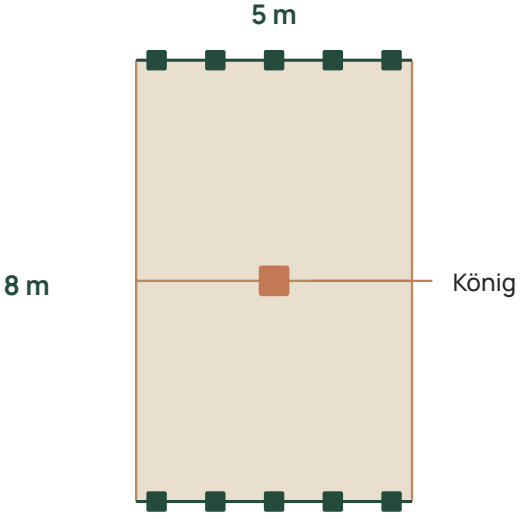
WIKINGERSCHACH

IM SET 1 König · 10 Kubbs · 6 Wurfhölzer
4 Eckpflöcke

Kubb · 2 Teams · Freizeitregeln · Seite 1/2

01 Vorbereiten

Ein Feld von **5 × 8 m** markieren. Je fünf Kubbs auf die Grundlinien stellen, den König in die Mitte.



02 Losspielen

Startteam auslosen. Je Zug sechs Wurfhölzer einzeln von unten gerade nach vorn werfen. Keine seitlichen Drehwürfe.

Auf die gegnerischen Kubbs zielen. Zu Beginn von der eigenen Grundlinie werfen. Nach den sechs Würfen wechselt das Team.

Getroffene Kubbs kommen zurück ins Spiel. Wie das geht, steht auf der Seite 2.

03 So gewinnst du

1 **Feldkubbs**

2 **Grundlinienkubbs**

3 **König**

Erst alle gegnerischen Kubbs, dann den König treffen.
Fällt der König vorher, verliert das werfende Team.

Seite 2 erklärt Feldkubbs und Wurflinien. Bitte sauber und trocken zurückgeben.

BERGSPIEL
Große Spiele. Große Momente.

WIKINGERSCHACH

IM SET 1 König · 10 Kubbs · 6 Wurfhölzer
4 Eckpflöcke

Kubb · 2 Teams · Freizeitregeln · Seite 2/2

04 Feldkubbs

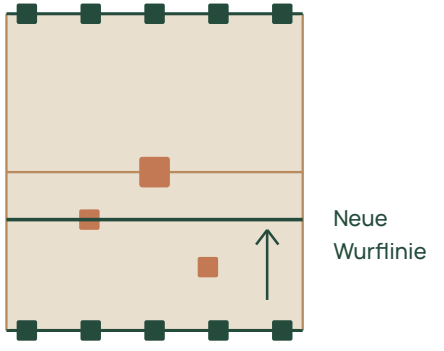
Vor dem eigenen Zug: Alle in der eigenen Hälfte gefallenen Kubbs von der Grundlinie in die gegnerische Hälfte werfen.

Der Gegner stellt sie am Landeplatz auf. Erst diese Feldkubbs treffen, danach die Kubbs auf der Grundlinie.

Auswurf wiederholen. Nach zwei Fehlwürfen stellt der Gegner den Kubb in seiner Hälfte auf: mindestens eine Wurfholzlänge von König und Eckmarken entfernt.

05 Wurflinie

Bleiben Feldkubbs in eurer Hälfte stehen? Ihr dürft bis zum Feldkubb vorgehen, der der Mittellinie am nächsten ist.



Diese vorgezogene Linie gilt nur für Würfe auf Kubbs, nie auf den König.

06 Gut zu merken

Grundlinie bleibt Pflicht
beim Einwerfen der Kubbs und bei jedem Wurf auf den König.

Zu früh getroffen?
Fällt ein Grundlinienkubb, obwohl noch Feldkubbs stehen, wird er wieder aufgestellt.

Alle aus dem Wurfbereich.
Erst einsammeln und aufstellen, wenn der Zug beendet ist.

Bitte alle Teile einpacken und sauber und trocken zurückgeben.

BERGSPIEL
Große Spiele. Große Momente.

SPIELANLEITUNG

BG-006

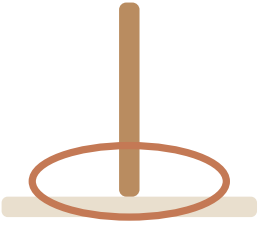
RINGWURF

IM SET 6 Holzteile · 9 Zielstäbe · 10 Seilringe
Zielkreuz: 2 Mittelstücke + 4 Verlängerungen

Ab 2 Personen · Freizeitvariante

01 Vorbereiten

Das Ziel standsicher aufstellen. Gemeinsam eine passende Wurflinie festlegen und für alle beibehalten.



Der Ring umschließt den Stab

Fünf Runden spielen.
Pro Runde bekommt jede Person gleich viele Ringe.

02 Losspielen

Startperson festlegen. Alle Ringe einzeln von der Wurflinie aus auf die Stäbe werfen. Danach ist die nächste Person dran.

Nach dem eigenen Zug zählen. Ein Ring trifft, wenn er einen Stab vollständig umschließt und dort liegen bleibt.

Ringe erst danach einsammeln. Punkte notieren und das Ziel für den nächsten Zug freigeben.

03 Punkte sammeln

1 Treffer = 1 Punkt

Nach fünf Runden gewinnt die höchste Gesamtpunktzahl. Die aufgedruckten Zahlen werden in dieser Variante nicht verwendet.

Gleichstand? Eine weitere Runde unter den Gleichplatzierten.

Wurfbereich freihalten. Bitte alle Ringe einpacken und sauber und trocken zurückgeben.

www.bergspiel.de

info@bergspiel.de

BERGSPIEL
Große Spiele. Große Momente.

SPIELANLEITUNG

BG-007

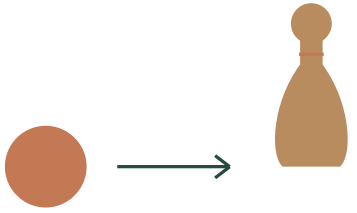
HOLZ-BOWLING

IM SET 10 Holzkegel · 3 Kugeln

Ab 2 Personen · Freizeitvariante

01 Vorbereiten

Die Kegel in einer kompakten Gruppe auf ebenem Boden aufstellen. Rollbahn und Rückraum freihalten.



Die Kugel flach rollen

Eine gemeinsame Startlinie wählen. Abstand und Kegelaufstellung bleiben für alle gleich.

02 Losspielen

Pro Zug bis zu zwei Kugeln rollen. Nach dem ersten Versuch nur die umgefallenen Kegel aus der Bahn nehmen.

Auf die übrigen Kegel zielen. Sind schon alle gefallen, ist der Zug beendet. Jeder Kegel zählt pro Zug nur einmal.

Punkte notieren, alles aufstellen. Dann ist die nächste Person dran. Insgesamt fünf Runden spielen.

03 Punkte sammeln

1 Kegel umgefallen = 1 Punkt

Die meisten Punkte gewinnen. Alle fünf Runden zusammenzählen. In dieser Variante gibt es keine Zusatzpunkte.

Bei Gleichstand spielen die Führenden eine weitere Runde.

Kugeln rollen, nicht werfen. Bitte alle Teile sauber und trocken zurückgeben.

www.bergspiel.de info@bergspiel.de

BERGSPIEL
Große Spiele. Große Momente.

SPIELANLEITUNG

BG-008

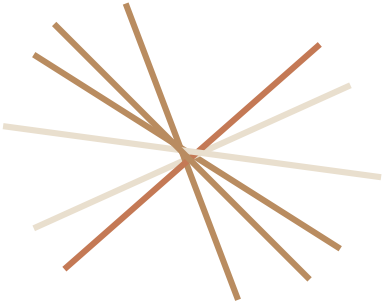
MIKADO

IM SET 31 Mikadostäbe

XXL · ab 2 Personen · Freizeitvariante

01 Vorbereiten

Alle Stäbe auf ebenem Boden locker durcheinanderfallen lassen. Die Reihenfolge gemeinsam festlegen.



Einzeln und mit ruhiger Hand

Für diese Variante zählen alle Farben und Markierungen gleich.

02 Losspielen

Einen Stab vorsichtig aufnehmen. Dabei darf sich kein anderer Stab bewegen. Nur die Hände benutzen.

Geschafft? Du bist weiter dran. Den Stab behalten und den nächsten versuchen. Bereits gesammelte Stäbe bleiben bei dir.

Ein anderer Stab bewegt sich?
Versuchsstab liegen lassen oder zurücklegen. Die nächste Person spielt am selben Haufen weiter.

03 Punkte sammeln

1 Stab = 1 Punkt

Alle Stäbe eingesammelt?
Wer die meisten Stäbe hat, gewinnt. Bei gleicher Anzahl teilt ihr euch den Sieg.

Mit den Stäben nicht laufen, werfen oder auf Personen zeigen.

Bitte alle Stäbe in die Transporttasche packen und sauber und trocken zurückgeben.

www.bergspiel.de

info@bergspiel.de