

Shove Ha Penny

Spielregel: Eine Partei kann aus einem Spieler oder mehreren Spielern bestehen, die sich dann nacheinander abwechseln. Das Spielbrett wird auf einen Tisch gelegt. Die Leiste unter dem Spielbrett muss an der Tischkante anliegen, ein Rutschen des Spielbretts wird dadurch verhindert.

Zuerst wird durch Münzenwerfen ermittelt wer das Spiel beginnen darf und das Ergebnis am Brettrand notiert. Bei jedem Durchgang bekommt jeder Spieler fünf Münzen, um diese über das Brett zu schubsen. Als Vorbereitung platziert der Spieler die Münze an der Vorderkante des Spielbrettes, wobei die Münze etwas über die Kante hinausragt. Nun kann jeder Teil der Hand dazu benutzt werden die Münze über das Brett zu schubsen. Wenn eine Münze die erste Linie des Spiels nicht erreicht, wird diese Münze nicht gewertet und kann noch mal geschubst werden. Am Ende eines jeden Durchgangs **zählt** jede Münze die vollständig innerhalb eines Feldes liegt, sowohl zwischen zwei horizontalen Linien als auch innerhalb der seitlichen Begrenzungen.

Die **Punkte** für gut platzierte Münzen werden mit Kreidestrichen in den Quadraten an der Seite des Brettes angezeichnet, wobei ein Spieler die linke Seite zum Markieren benutzt, der andere Spieler die rechte. Anschließend werden alle Münzen vom Brett genommen.

Das Ziel ist es, drei Kreidestriche in jedem der neun Quadrate zu erreichen. Sind jedoch in einem Feld bereits drei gewertete Münzen angezeichnet, so wird in diesem Feld jede weitere ungewollte Platzierung zugunsten des Gegners gewertet, vorausgesetzt, dieser hat nicht bereits ebenfalls drei erfolgreiche Versuche dort verzeichnet. Deshalb kann es sinnvoll sein erst zum Ende des Spieles die jeweils dritte Münze in seine Felder zu schieben um die Möglichkeit vom Gegner Punkte abzubekommen nicht zu verschenken. Die einzige Ausnahme hierbei ist das der **entscheidende Punkt** zum Gewinn der Partie, vom Sieger selbst ausgeführt worden sein musste. Wobei beachtet wird das beide Parteien die gleiche Anzahl von Versuchen ausnützen dürfen. Das bedeutet das die Partei die **nicht** das Spiel begonnen hat, in jedem Fall die letzten Münzen setzen darf.

Gute Spieler werden versuchen eine oder mehrere bereits geschobene Münzen mit einem neuen Versuch anzuschieben, um so entweder für diese oder die neue Münze eine bessere Position zu erzielen.

Spielmaterial: 10 Spielmünzen, Kreide