

JoSchuA[®]

Das **"ULTIMATIVE"**

absolut unvorhersehbare *Strategie* – Spiel

Für Familien und Kinder ab 6 Jahren, für 2-4 Spieler.
Entwickelt von und mit Kindern sowie Erwachsenen.



Willkommen bei

JoSchuA®

In diesem Brettspiel wurden verschiedene Strategien von "Anderen" Spielen übernommen, teilweise neu erfunden und zu einem "Ultimativen" Spiel zusammengefügt. Die Spielzüge sind NICHT vorhersehbar.

Der geübte Spieler wird diese Spiele sofort erkennen.

Ziel dieses Spieles ist:

- die gegenüberliegenden, gekennzeichneten Felder mit mindestens 3 Kegeln, je nach Variante, durch ziehen oder überspringen zu erreichen,**

Der Spieler, der als erster seine Spielfiguren auf seine Zielfelder gebracht hat, gewinnt das Spiel.

- auch OHNE den Gegner zu vernichten ein Spiel zu spielen,**
- ein Koordinatensystem zu erlernen,**
- eigene Strategien zu erarbeiten.**

Inhalt:

**Spielfläche mit 16 x 16 Felder für 4 Spieler
je 12 Kegel einfarbig rot, blau, grün und gelb
je 6 Kegel zweifarbig gekennzeichnet**

drei Würfel

**Spielanleitung
Varianten**

Spielregeln

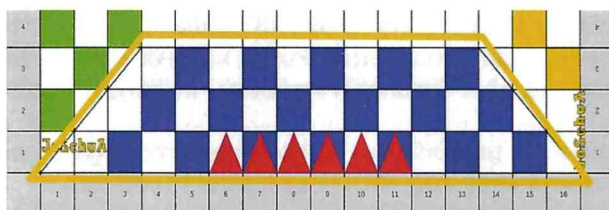
JoSchuA®

Allgemeine Regeln

Die Aufstellung der Kegel

Bild 2

Die je 18 farbigen Felder sind die Startfelder und werden bei Spielbeginn mit den gleichfarbigen Kegeln besetzt.

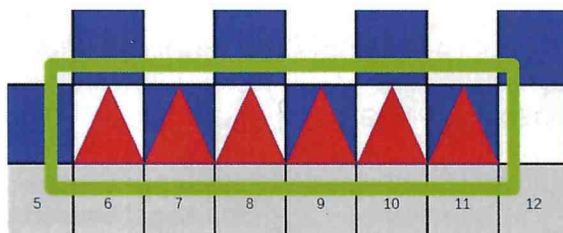


Die gesondert bezeichneten Kegel werden in der 2. Reihe aufgestellt.

-> siehe: Varianten

Bild 3

Die je sechs gegenüberliegenden zweifarbigen Felder sind die Zielfelder.



Die schräg durchgestrichenen Felder bilden die eigene Grenze, und dürfen von und zum Nachbarn nicht überquert werden.

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Der Würfel mit den Punkten 1 - 2 - 3

Bild 4

Dieser bestimmt die Anzahl der Felder die mit EINEM Kegel gezogen werden können.
Die Punkte können NICHT aufgeteilt werden.
Ein Punkt = ein Feld, zwei Punkte = zwei Felder,
drei Punkte = drei Felder.



Der Zug

Ein Zug ist die Kombination der beiden Würfel mit den Punkten und Pfeilen. --> *siehe: Der Würfel mit den Pfeilen*

Der Zug mit dem abgewinkelten Pfeil (*Yps*).

- dieser kann nur mit 2 oder 3 gewürfelten Punkten gezogen werden,
- bei EINEM gewürfelten Punkt kann daher nur EIN Feld gezogen oder EIN Feld übersprungen werden, - in gerader oder in schräger Richtung.

Sollte die gewürfelte Punkteanzahl nicht gezogen werden können,

- kann dieser Zug NICHT ausgeführt werden,
- z.B.: wenn ein eigener Kegel das Feld besetzt, und nicht übersprungen werden kann,
oder wenn der Zug über den Spielfeldrand hinausgeht.
- z.B.: mit EINEM Punkt könnte ich ein Zielfeld erreichen, habe aber 2 oder 3 gewürfelt.

Es gilt: KEINE ZWEI Kegel auf einem Feld !

Überspringen

Es können nur Felder übersprungen werden, die mit einem eigenen oder fremden Kegel besetzt sind, und wenn dahinter in der Sprungrichtung das Feld frei ist, oder der andere Kegel dahinter geschlagen werden kann.

--> *siehe: Varianten*

Wenn ein Kegel übersprungen werden kann, zählt dieser Zug über insgesamt zwei Felder, als EIN GEZOGENES FELD usw.

--> *siehe: Bild 7*

Der Würfel mit den Pfeilen

Bild 5

Dieser bestimmt die Richtung des Zuges.



2x Pfeil gerade = nur gerade,
links oder rechts,
je nach Variante, nur
vorwärts - kein zurück.

--> siehe: Varianten



2x Pfeil schräg = nur schräg links oder schräg rechts,
je nach Variante, nur vorwärts - kein zurück.

--> siehe: Varianten



1x Stern = ALLE Richtungen sind möglich,
auch Richtungsänderungen.
je nach Variante, nur vorwärts - kein zurück,

--> siehe: Varianten



1x Yps = Pfeil abgewinkelt = 1 Feld gerade + 1 Feld schräg,
oder 2 Felder gerade + 1 Feld schräg, = (3 gewürfelt),
oder 1 Feld gerade + 2 Felder schräg, = (3 gewürfelt).

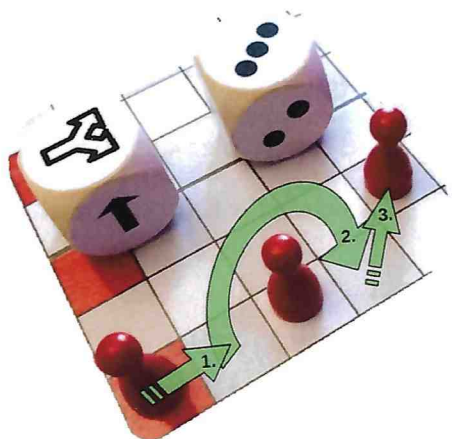
--> siehe: Varianten

Dieser Spielzug ist mit einer
gewürfelten Eins NICHT möglich, es
wird daher nur
EIN Feld gerade oder
EIN Feld schräg gezogen !!!

--> siehe: Varianten

Bild 7: gewürfelt wurde: Yps+3,
Zug mit einfarbigem Kegel;
Es kann gezogen werden:

- 1. = 1. Feld = gerade
- 2. = 2. Feld = übersprungen
- 3. = 3. Feld = schräg



Der Würfel mit den zwei roten und vier grünen Seiten

Bild 6

Dieser Würfel bietet die Möglichkeit einen vorhergehenden Spielzug eines anderen Spielers ungültig zu machen!!!

--> siehe: *Varianten*



Gilt **NUR** wenn ein eigener Kegel geschlagen wurde,

Beispiel:

Spieler 1 würfelt eine Drei, egal welche Richtung:
Spieler 1 könnte zuerst einen Kegel von Spieler 4 schlagen,
danach einen Kegel von Spieler 3 schlagen,
danach einen Kegel von Spieler 2 schlagen.

Spieler 4 kann jetzt als Erster rot/grün würfeln.

bei Grün: dieser Zug von Spieler 1 ist gültig
Spieler 4 hat seinen Kegel verloren,
Spieler 1 übernimmt dessen Platz.

Spieler 3 kann jetzt als Nächster rot/grün würfeln.

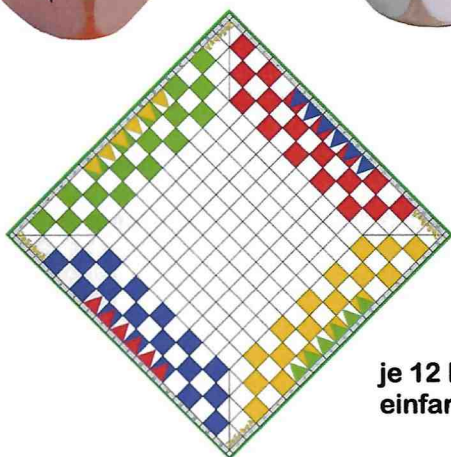
bei Rot: dieser Zug von Spieler 1 wurde verhindert,
Spieler 1 hat diesen Zug verloren, bleibt aber auf dem Feld von Spieler 4 stehen.

Als Nächster kommt Spieler 2 an die Reihe.

Positionszug

Besetzung eines Feldes, um weitere Züge zu planen.

Bilder



je 12 Kegel
einfarbig



je 6 Kegel
zweifarb

Viel Spaß mit

JoSchuA[®]

Entwickelt und getestet von und mit:
Josef Kuranda und Kinder, sowie Freunden und Bekannten.



GEFAHRENHINWEISE

! HALTEN SIE KLEINKINDER FERN !

! Enthält kleine Teile die verschluckt werden könnten !

! Alle Teile sind brennbar, es könnten daher Dämpfe entstehen !

Hersteller übernimmt keine Haftung bei unsachgemäßer Verwendung!

Farben können sich durch Nässe oder Sonneneinstrahlung verändern!

Fehlende oder verlorene Teile sind im Fachhandel oder beim Hersteller erhältlich.

Impressum:

Idee und Design:



© 2026 by JPKK Spass & Spiele

Web: JPKK Spass & Spiele.at



YouTube: [jpkk/joschua](https://www.youtube.com/jpkk/joschua)

Druck: (Druckerei)

Vertrieb: JPKK Spass & Spiele

Kontakt: jpkk.joschua@gmx.at

Kuranda Josef

KMU-UID: ATU 83251106

® Registrier Nr: ÖPA: MU 72012/2026

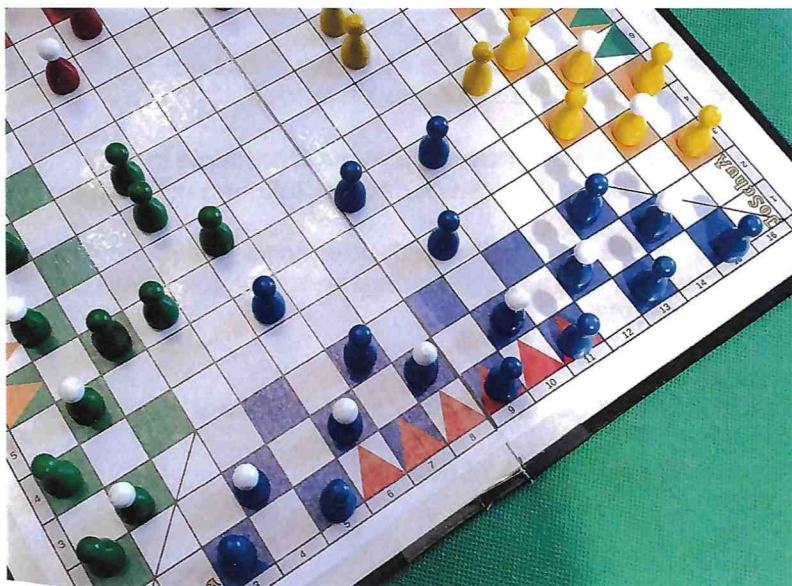
Varianten oder Spielmöglichkeiten

JoSchuA[®]

Das **"ULTIMATIVE"**

absolut unvorhersehbare *Strategie* - Spiel

Es sind bestimmt weitere Spielvarianten möglich, welche ihr euch, basierend auf Geschichten, Spielen oder anderen Szenarien auf der ganzen Welt, selbst ausdenken könnt. Hier stellen wir euch einige bereits bekannte Spielvarianten, mit oder ohne der besonderen Kegel, vor:



Variante 1

Das beliebte Spiel

OHNE schlagen der anderen Kegel.

Ziel ist es, die gegenüberliegende Seite mit allen 18 Kegeln durch ziehen oder überspringen der eigenen und/oder der anderen Kegel zu erreichen.

Die Zielfelder entsprechen den eigenen Startfeldern.

Es kann nur übersprungen werden, wenn das Feld dahinter frei ist. Zwei (2) hintereinander aufgestellte Kegel können also nicht übersprungen werden.

Der grün/rote Würfel wird nicht benötigt.

Variante 2

Wie Variante 1 jedoch

MIT schlagen der anderen Kegel,

um einen anderen Kegel zu schlagen, muss der eigene Kegel genau auf dem Feld des Anderen landen.

Die geschlagenen Kegel werden in dessen Grundlinie in den 2-farbigem Start/Ziel-Feldern wieder aufgestellt und nehmen erneut am Spiel teil.

Sollten diese Startfelder noch oder schon als Zielfeld besetzt sein, muss der zuletzt geschlagene Kegel außerhalb warten bis ein Startfeld frei ist.

Gewinner ist:

Wer als Erster die 18 gegenüberliegenden Zielfelder erreicht hat.

Der grün/rote Würfel wird nicht benötigt.

Variante 3

Wie Variante 2 jedoch

ZIELFELDER sind die sechs (6), in der gegenüberliegenden Grundlinie, zweifarbig gekennzeichneten Felder.

ZIEL: Diese Zielfelder mit mindestens drei (3) Kegeln zu erreichen. Diese dürfen darin nicht mehr geschlagen werden.

Ist ein Zug nicht möglich, z.B: am Spielfeldrand – verfällt dieser.

Der grün/rote Würfel kann verwendet werden.

Die geschlagenen Kegel werden aus dem Spiel genommen.

Jeder geschlagene Kegel zählt einen Punkt.

Durch sammeln der Kegel oder Punkte wird der Sieger ermittelt.

Variante 4

Wie Variante 3 jedoch

Die **SECHS** besonderen **KEGEL** dürfen **NUR MIT dem ABGEWINKELTEN PFEIL** gezogen werden.

UND jeder gewürfelte Punkt zählt als Zug.

Ein Zug ist bei dem abgewinkelten Pfeil **EIN** Feld gerade - **UND** ein Feld schräg. Es dürfen damit **NUR** Züge vorwärts, nach links oder nach rechts gemacht werden, **KEIN ZUG ZURÜCK** in Richtung eigener Grundlinie !!!

Für die anderen Kegel gelten die "üblichen" Spielregeln.

Der grün/rote Würfel kann verwendet werden.

Die geschlagenen Kegel werden aus dem Spiel genommen.



VARIANTE 5

Wie Variante 4 jedoch

Die SECHS besonderen KEGEL sind das Ziel.

Dabei werden KEINE Zielfelder benötigt,
es gilt die besonderen Kegel zu schlagen !

Der grün/rote Würfel wird nicht benötigt.

Weitere EIGENE Varianten sind sicherlich möglich.

Notizen:



Viel Spass mit

Josefs Schach und Andere

JoSchuA®

© 2025 by JPKK Spass & Spiele

® ÖPA MU 72012/2026