

## Art.-Nr. 483

### Karamo

#### Ein Geschicklichkeitsspiel

(ab 2 Spieler)

##### Spielverlauf

Die Holzstäbe werden gemischt und in den Ständer gestapelt. Ziel ist es, möglichst viele Stäbe mit der Hand oder dem Schiebestäbchen aus dem Stapel zu drücken oder zu ziehen, ohne ein anderes Holz zu bewegen. Es ist nicht erlaubt von der oberen Reihe Rundhölzer zu nehmen, es sei denn, die obere Reihe ist die einzige Reihe.

##### Spielarten

###### Nach Punkten

- Ein Spieler kann so lange Stifte aus dem Stapel nehmen
- bis sich beim Drücken oder Ziehen eines Stäbchens ein anderes bewegt – das zuletzt Genommene darf er behalten oder
  - bis beim Drücken oder Ziehen eines Stäbchens der ganze Stapel in sich zusammenfällt – das zuletzt Genommene wird wieder oben auf den Stapel gelegt.

In jedem Fall ist der nächste Spieler an der Reihe. Sind alle Stäbchen gezogen, ist das Spiel zu Ende und es wird der Sieger nach Punkten ermittelt:

roter Holzstab	= 10 Punkte
dicker Holzstab	= 5 Punkte
mittlerer Holzstab	= 3 Punkte
dünner Holzstab	= 1 Punkt

###### Nach Anzahl

Vor dem Spiel wird festgelegt, wie oft sich die Stäbchen bewegen dürfen. Ein Spieler beginnt und darf solange spielen, bis die vorher vereinbarte Anzahl von Fehlern erreicht ist. Die Anzahl der bis dahin gezogenen Stäbe wird notiert, der Stapel neu aufgebaut und der nächste Spieler ist an der Reihe.

#### A Dexterity Game

(for 2 players or more)

##### Rules

All wooden sticks are mixed and piled up in the support. The objective of the game is to push or pull out of the stack as many sticks as possible either by hand or with the helper without moving others. It is not allowed to take away sticks from the upper row unless it's the only one.

##### Score

The player can remove sticks from the stack

- until he moves another stick while he is pushing or pulling one out of the pile; he can keep the last stick taken when the other stick moved
- or
- until the entire stack moves while he is pushing or pulling a stick out of the pile; the last stick taken when the stack moved has to be put on top of it.

In either case, it's the turn of the next player. The game is over when all sticks are gone and the total points will determine the winner as follows:

red stick	= 10 points
thick stick	= 5 points
medium size stick	= 3 points
thin stick	= 1 point

##### Rule variations

Before starting the game, it must be decided how often sticks can be moved. The player's turn only ends once he meets the allowed amount of faults. The number of all removed sticks is recorded, a new stack is made and the next player starts his turn.