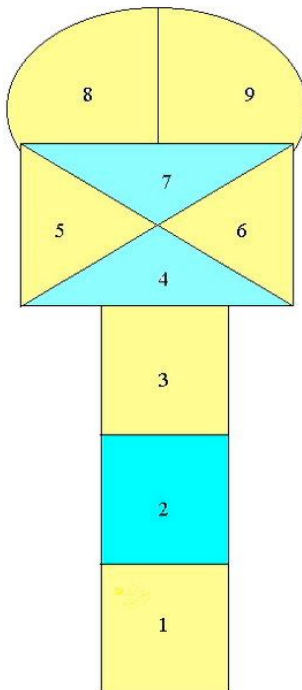


HÜPF-SPIELE



EINFACHE VARIANTE

In einer einfachen, weit verbreiteten Variante muss der Stein jeweils von Feld 1 bis zu Feld 9 geworfen werden. Trifft man das entsprechende Feld, so beginnt man loszuhüpfen (zu hickeln), das heißt, auf einem Bein zu hüpfen. Feld 5 und 6 betritt man dabei mit beiden Beinen, um danach in Feld 7 wiederum auf nur einem Bein zu landen. Die Felder 8 und 9 sind wieder beidbeinig zu absolvieren. Hier (oft der Himmel genannt) darf man sich auch ausruhen. Anschließend vollführt man eine halbe Drehung, landet abermals beidbeinig auf 8 und 9 und gelangt nun hickelnd wieder zum Anfang zurück, wobei man zuvor noch den Wurfstein ein Feld vor dessen Lage aufsammeln muss. Begeht man einen Fehler bei Wurf (Stein landet außerhalb oder auf der Linie des ausgesuchten Feldes) oder Sprung (man tritt auf die Umrandung, vergisst einen Sprung, vergisst den Stein beim Rücklauf oder kommt aus dem Gleichgewicht und muss mit beiden Füßen den Boden an einer unerlaubten Stelle berühren), ist sofort der nächste Mitspieler dran.

HIMMEL-UND-HÖLLE-VARIANTE

In dieser Variante muss man, falls der Stein in der Hölle landet, wieder von vorne beginnen. Die Erde ist grundsätzlich zu überspringen, das heißt, sie darf nicht betreten werden. Landet der Stein im Postfeld, so darf man ab nun nicht mehr sprechen und lachen, was die Mitspieler natürlich um so mehr reizt, den Teilnehmer dazu zu veranlassen. Das Spiel heißt meist Himmel und Hölle, wobei nicht wie in den Bilder gezeigt Himmel und Hölle beisammen sind. Hölle ist unten im Spiel und Himmel ganz oben.

