

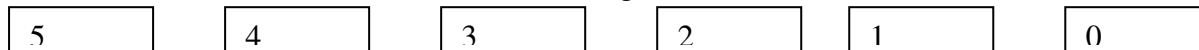
# Das „Glaube Hoffnung Liebe - Spiel“

von Pfarrer Hähle weiterentwickelt nach Domino und Triominos - Febr. 2010

Nun aber bleiben Glaube, Hoffnung, Liebe, diese drei; aber die Liebe ist die größte unter ihnen.  
1. Kor. 13.13

## Farbsymbolik:

Rot = Liebe; Violett = Glaube; Grün = Hoffnung, Blau = Treue, Gelb = Freude, Schwarz = Trauer



## Spiel herstellen

Hoffentlich ist die Seite mit den 56 Dreiecken gut auf Karton kopiert worden. Zuerst müssen die Ecken mit den jeweiligen Farben angemalt werden:

bei einer 5 Rot, bei 4 Violett, bei 3 Grün, bei 2 Blau, bei 1 Gelb, bei 0 Schwarz

Danach an den gestrichelten Linien die Dreiecke ordentlich ausschneiden, aber vielleicht vorher noch auf stärkeren Karton kleben.

## Spielbeginn

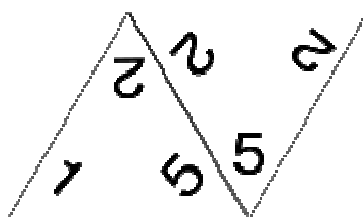
Zu Beginn des Spiels liegen alle Dreiecke auf der angemalten Seite. Die Spieler ziehen ihre jeweiligen Dreiecke zufällig und decken sie auf. Die Anzahl der Dreiecke, die jeder Spieler zieht, hängt von der Anzahl der Mitspieler ab:

bei 2 Spielern zieht jeder 9 Dreiecke, bei 4 Spielern zieht jeder 7 Dreiecke, bei 6 Spielern zieht jeder 5 Dreiecke. Dauer des Spiels: 25 bis 45 Minuten. Alter: ab 6 Jahren.

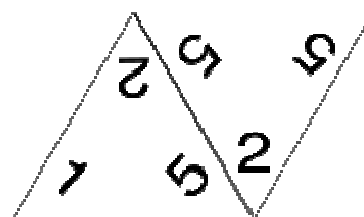
Der Spieler mit dem höchsten Dreieck (dreimal rot bzw. dreimal 5) beginnt das Spiel, indem er dieses Dreieck auflegt, so dass es jeder sieht. Wenn dieses Dreieck nicht vorhanden ist, dann dreimal violett bzw. dreimal 4 usw. Wenn keine Dreiecke mit drei gleichen Zahlen bzw. Farben da ist, dann beginnt das Dreieck mit der höchsten Punktzahl, also 5 und 5 und 4, usw.

## Anlegen und Ziehen

Im Uhrzeigersinn legt dann jeder Mitspieler ein Dreieck an die bereits angelegten an, wobei jedes Dreieck mit einer Kante an mindestens ein schon angelegtes Dreieck zu liegen kommt. Dabei müssen die Farben bzw. Zahlen auf den sich berührenden Kanten gleich sein (Beispiel siehe Bilder).



*Richtig angelegte Dreiecke*



*falsch angelegte Dreiecke*

Kann ein Spieler kein Dreieck ablegen, so muss er neue Dreiecke ziehen. Der Spieler muss weiter neue Dreiecke ziehen, bis er entweder ein Dreieck legen kann oder bis er 3 Dreiecke gezogen hat. Sollte er nach 3 gezogenen Dreiecken noch nicht ablegen können, so ist der Nächste dran.

## Spielende

Die Runde ist vorbei, wenn einer der Spieler alle seine Dreiecke losgeworden ist, oder wenn keiner mehr anlegen kann. Wer dann die wenigsten Punkte hat, ist Sieger.

Nun wünsche ich den Spielern viel Freude bei der Herstellung der Dreiecke und bei Spiel.

Euer Pfarrer Hähle, Bergstraße 8, 57629 Höchstenbach [haehlke@web.de](mailto:haehlke@web.de) Tel.: 02680/241