

Regeln Tempelhüpfbahn (Himmel und Hölle)

In einer einfachen, weit verbreiteten Variante muss der Stein jeweils von Feld 1 bis Feld 9 geworfen werden. Trifft man das entsprechende Feld, so beginnt man auf einem Bein loszuhüpfen. Das Feld mit dem Wurfstein wird jedoch übersprungen. Feld 4 und 5 betritt man mit beiden Beinen, um danach in Feld 6 wiederum auf nur einem Bein zu landen. Die Felder 7 und 8 sind wieder beidbeinig zu absolvieren, genau wie das letzte Feld 9 (oft Himmel genannt). Anschließend vollführt man eine halbe Drehung, landet abermals einbeinig auf Feld 9 und gelangt dann hüpfend wieder zum Anfang zurück. Im Feld vor dem Wurfstein muss dieser noch aufgesammelt werden. Je nach Variante ist das Spiel in Runden eingeteilt, das heißt, zu Beginn der nächsten Runde muss der Stein ein Feld weiter geworfen werden als in der Runde zuvor. Wer zuerst in das letzte Feld geworfen hat und richtig gesprungen ist, hat gewonnen. Begeht man einen Fehler beim Werfen (Stein landet außerhalb oder auf der Linie des ausgesuchten Feldes) oder Springen (man tritt auf die Umrandung, vergisst einen Sprung, vergisst den Stein beim Rückweg oder kommt aus dem Gleichgewicht und muss mit beiden Füßen den Boden an einer unerlaubten Stelle berühren), ist sofort der/die nächste MitspielerIn dran.