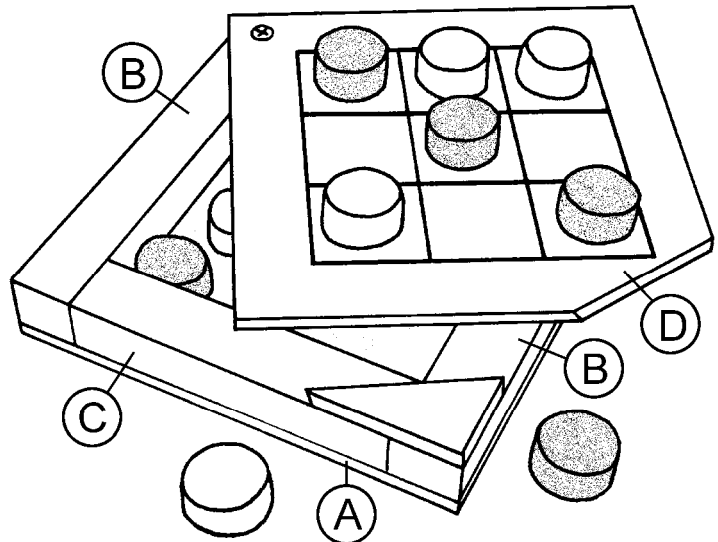


## Materialliste:

- 2 Pappelsperrholzplatten 120 x 120 x 4 mm
- 2 Pappelsperrholzleisten 250 x 18 x 15 mm
- 10 Fichtenscheiben Ø 20 mm
- 1 Spaxschraube 3 x 16 mm

## Spielregeln:

2 Spieler setzen abwechselnd jeweils eine Scheibe auf eines der 9 Felder. Gewonnen hat derjenige, dem es als Erstem gelingt, 3 Spielsteine in einer Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) zu platzieren.

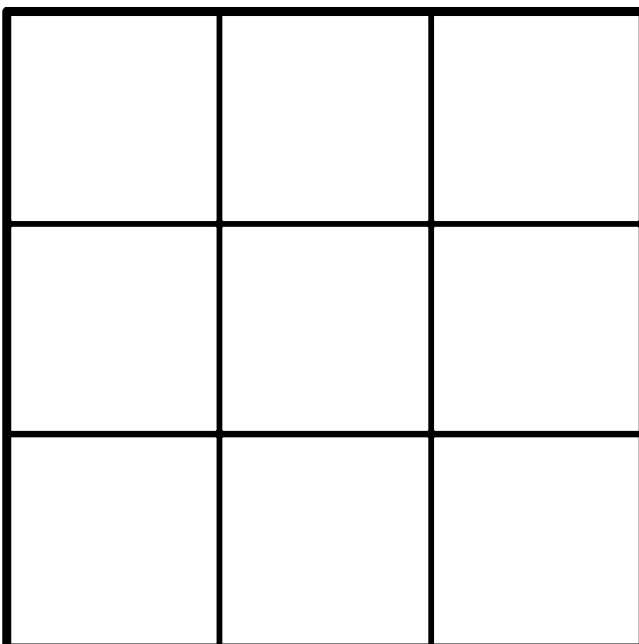
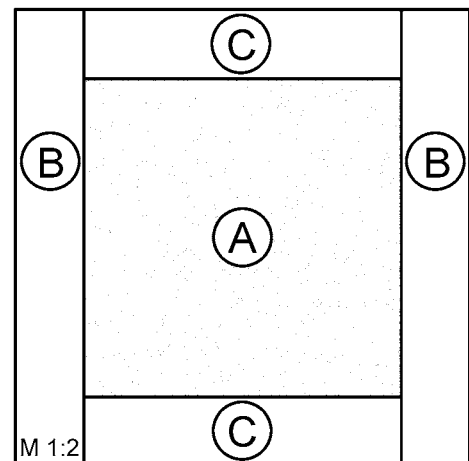


## Arbeitsanleitung:

1. Länge die 2 Sperrholzleisten (250 x 18 x 15 mm) mit einer Gehrungssäge ab:

- (B) ..... 2 Stück: 120 x 18 x 15 mm
- (C) ..... 2 Stück: 84 x 18 x 15 mm

Leime die Leisten (B) und (C) laut Zeichnung auf eine Sperrholzplatte (A)-(120 x 120 x 4 mm) und fixiere sie bis zum Abbinden des Leims mit kleinen Leimzwingen oder Wäscheklammern. Brich anschließend alle Ecken und Kanten mit feinem Schleifpapier.



## Spielfeld

Schneide die Spielfeldvorlage aus und klebe sie nach Fertigstellung des Kästchens auf den Deckel (D).

2. Übertrage die Bohrung und den Schrägschnitt der Abbildung entsprechend auf den Deckel (D)-(120 x 120 x 4 mm).

Bohre das angezeichnete Loch mit einem  $\varnothing 3$  mm Bohrer und versenke es an der Oberseite mit einem Handsenker so tief, dass darin der Kopf der Spaxschraube (3 x 16 mm) Platz findet.

Das kleine Dreieck am Deckel (D) wird mit dem Laubsägebogen im Winkel von  $35^\circ$ -  $45^\circ$  schräg abgesägt und an der vorderen rechten Ecke des Kästchens auf die Leisten (B + C) geleimt.

Richte danach den Deckel (D) ein und befestige ihn mit der beiliegenden Schraube 3 x 16 mm drehbar auf der linken (B)-Leiste.

Durch den schrägen Schnitt entsteht ein Verschluss, der nur durch Drehen des Deckels (D) geöffnet werden kann.

3. Schleife die Kanten der 10 Spielscheiben ( $\varnothing 20$  mm) etwas nach und bemale sie mit 2 verschiedenen Farben (z.B.: 5 rot / 5 grün). Die Spielscheiben können dann im Kästchen aufbewahrt werden.
4. Klebe schließlich das ausgeschnittene Spielfeld (Vorlage auf Seite 1) mittig auf den Deckel (D).

