

INHALT:

1 Spielbasis mit Abdeckung und 20 Murneln
(einschließlich 1 Reservemurnel in jeder Farbe).

DAS ZIEL DES SPIELS

Der Spieler, der als letzter noch mindestens eine Murmel auf der Oberseite des Rasters hat, hat das Spiel gewonnen!

SPIELVORBEREITUNG

1. Nehme die durchsichtige Abdeckung **ab**, drehe **sie** um und **stelle** die Spielbasis darauf (siehe Abbildung 11. In der umgedrehten Abdeckung werden während des Spiels die herunterfallenden Murmeln aufgefangen.



Abb.1

2. Bewege die Schieber wohllos in eine **beliebige** der drei möglichen Positionen (siehe Abbildung 21. Wenn ihr zu viert spielt, müsst ihr darauf achten, dass mindestens 16 Löcher des Rasters "geschlossen" sind.

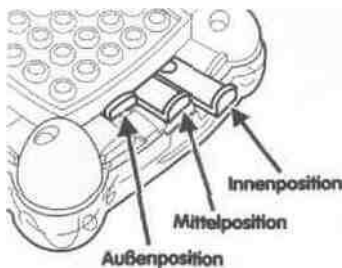


Abb. 2

3. Jeder Spieler nimmt sich nun **vier** Murmeln seiner gewählten Farbe und setzt sich damit vor diejenige Seite der Spielbasis, an **deren** rechter Seite sich eine Murmel seiner Farbe befindet.
4. Der jüngste Spieler fängt an. Wenn du dran bist, setzt du eine deiner Murmeln auf eines der "geschlossenen" Löcher des Rasters. **Die Schieber dürfen ihr jetzt noch nicht berühren!** Danach setzen alle anderen Spieler der Reihe nach (im Uhrzeigersinn, also links herum) jeweils eine ihrer Murmeln auf das Raster. Macht damit solange weiter, bis alle Spieler ihre vier Murmeln platziert haben.

Matziere deine Murmeln möglichst geschickt! Wenn du z.B. alle auf denselben Schieber setzt, können sie durch eine einzige Bewegung des Schiebers gleichzeitig versenkt werden. (Siehe Abbildung 3.)

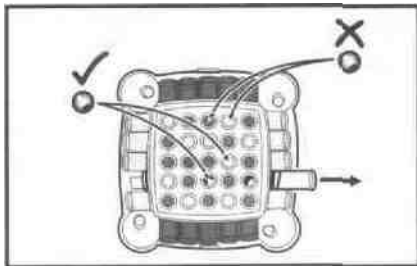


Abb. 3

UND JETZT SCHIEBT IHR AB!

Der jüngste Spieler ist als erster an der Reihe, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn du am Zug bist, suchst du dir irgendeinen Schieber von einer beliebigen Seite der Spielbasis aus, den du um **eine** Position bewegst. Dabei solltest du versuchen, dass die Murmeln deiner Mitspieler durch die sich öffnenden Löcher des Rasters fallen. **Aber pass gut auf! Deine eigenen Murmeln könnten bei dieser Gelegenheit nämlich auch mit versenkt werden!**

Die Murmeln, die durch **das** Raster fallen, **werden darunter in der** umgedrehten Abdeckung aufgefangen.

Wenn alle vier deiner Murmeln durch das Raster gefallen sind, bist du raus aus dem Spiel.

AUFGEPASST!

- Den Schieber, den der Spieler vor dir gerade bewegt hat, darfst du **nicht** bewegen.
- Du darfst einen Schieber immer nunem eine Position weiterbewegen. So darfst du ihn z.B. nicht von der Außenposition direkt zur Innenposition schieben (was als zwei Positionen zählen würde!), sondern musst in der Mittelposition anhalten.
- Sobald du einen Schieber berührt hast, darfst du deine Meinung **nicht** mehr ändern und dich für einen anderen Schieber entscheiden, sondern du musst diesen Schieber bewegen.
- Wenn nur noch zwei Spieler übrig sind (oder auch in einer Runde mit 2 Spielern) darfst du ein und denselben Schieber nur zweimal hintereinander bewegen. Danach musst du dir einen anderen Schieber aussuchen.

WER GEWINNT DAS SPIEL?

Der letzte Spieler, von dem noch mindestens 1 Murmel auf der Oberseite des Rosters liegt, hat das Spiel gewonnen!

Wenn die letzten Murmeln zu verschiedenen Spielern gehören und gleichzeitig durch das Raster fallen, gilt der Spieler als Sieger, der den Schieber bewegt hatte.

AUFBEWAHRUNG

Lege die Murmeln auf das Raster und verschließe die Spielbasis mit der durchsichtigen Abdeckung.



© 2001 Hasbro International Inc.
Alle Rechte vorbehalten
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro
Deutschland GmbH, Overweg 29. D-59494 Soest
Tel. 02921 965343 Vertrieb in Österreich durch
Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94.
A-1100 Wien Tel. 0049 2921 965343. Vertrieb in
der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte
Bremgartenstrasse 2. CH-8965 Berikon.
Tel. 056 648 70 99

MB
SPIELE

080114221 100