

**MB**  
**SPIELE**

# **FLIX**

**Das springende  
Murmel - Strategiespiel**

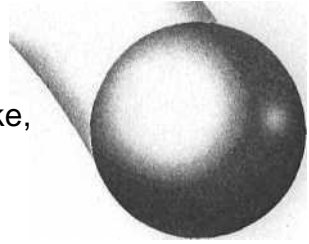
---

**Anleitung**  
Ein Spiel für zwei Spieler

---

# INHALT

3 Spielfeld-Segmente, 18 Startfelddreiecke,  
2 Wurfhebel, 6 Räder, 1 Schlüssel,  
18 farbige Murmeln.

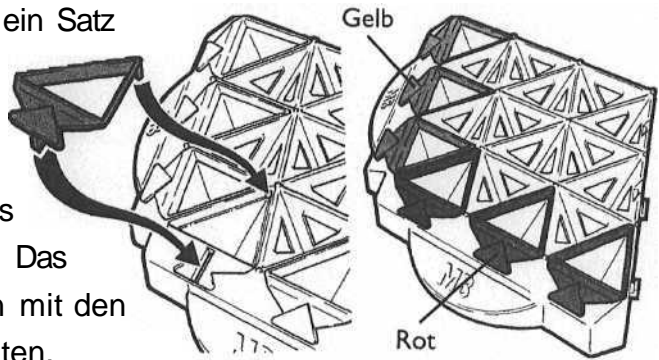


## ZUSAMMENBAU

1. Vorsichtig die roten und gelben Plastikteile vom Rahmen lösen. Falls es dabei Schwierigkeiten gibt, Sicherheitsschere verwenden.

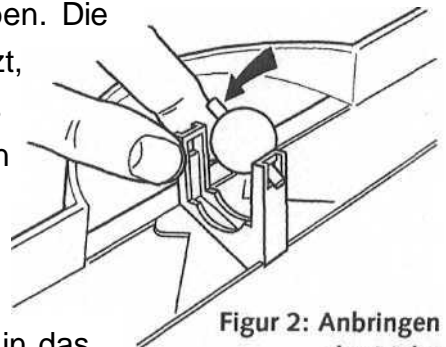
2. Die drei Spielfeldsegmente werden auf eine harte ebene Fläche gelegt. Die roten und gelben Startfelddreiecke werden in Dreiergruppen sortiert und in die Spielfeld-Segmente geschoben, wie in Figur 1 gezeigt - ein Satz

rote Dreiecke neben einem Satz gelbe Dreiecke auf jedem Segment. Du mußt jedes Dreieck fest eindrücken. Das gleiche machst Du dann mit den beiden übrigen Segmenten.



Figur 1: Startfelddreiecke

3. Jetzt drehst Du die drei Spielfeld-Segmente mit der Unterseite nach oben. Die sechs Plastikräder werden eingesetzt, indem man je ein Achsenende in das Loch von einer der beiden Führungen schiebt. Dann drückst Du das Rad vorsichtig gegen die Führung, während Du gleichzeitig die andere Führung herausziehst, bis die Achse in das andere Loch rutscht und einrastet. (Die Farbe der Räder an den einzelnen Segmenten ist beliebig.) Siehe Figur 2.



Figur 2: Anbringen der Räder

4. Jetzt kannst Du die Segmente des Spielfelds zusammensetzen. **Lies Dir dazu Schritt Eins und Schritt Zwei durch, bevor Du anfängst.**

**Schritt Eins:** Die Segmente werden umgedreht so aneinander gelegt wie in Figur 3 gezeigt, so daß die Pfeile auf den beiden großen Klammern (A) den Pfeilen (B) auf dem anschließenden Segment gegenüberliegen.

Drück die Seiten der Segmente mit den Fingern so zusammen, daß die Klammern einrasten. Du kannst dabei ein Klicken hören.

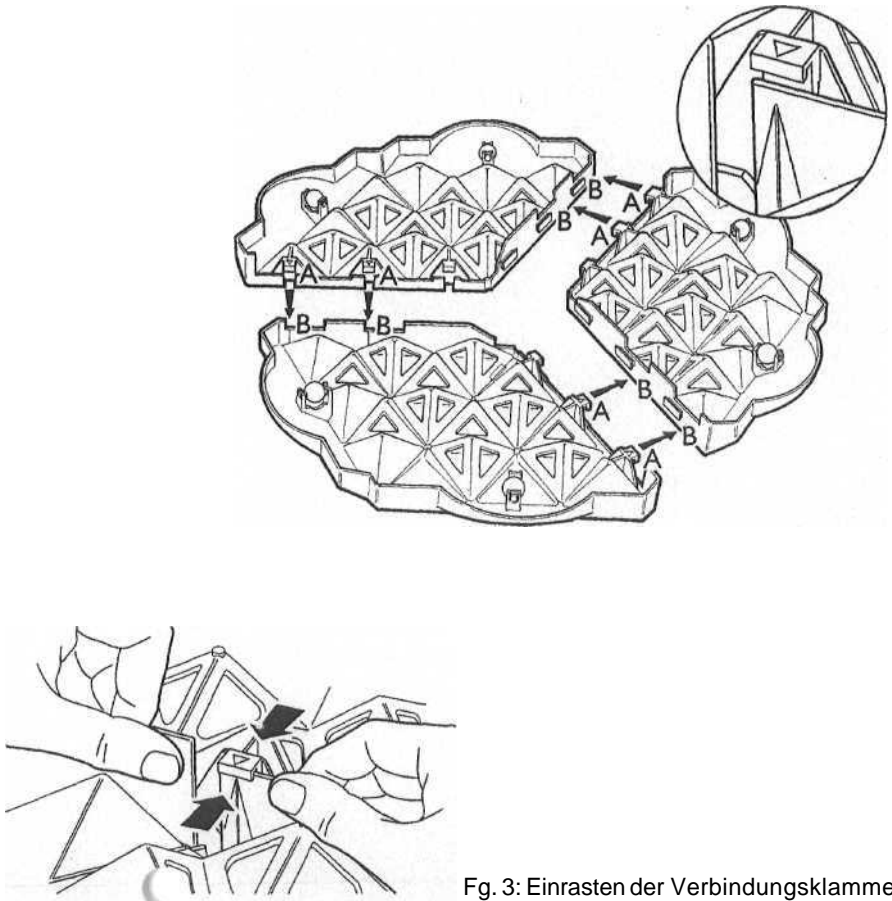
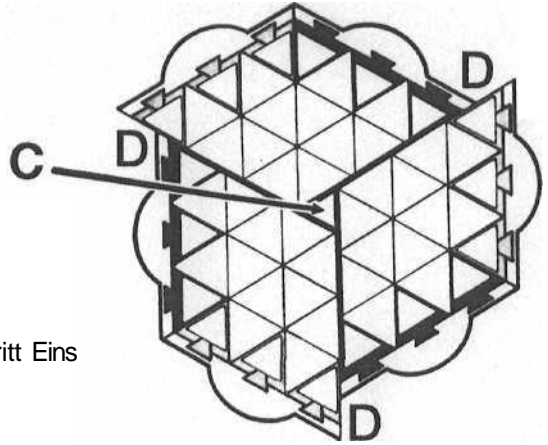


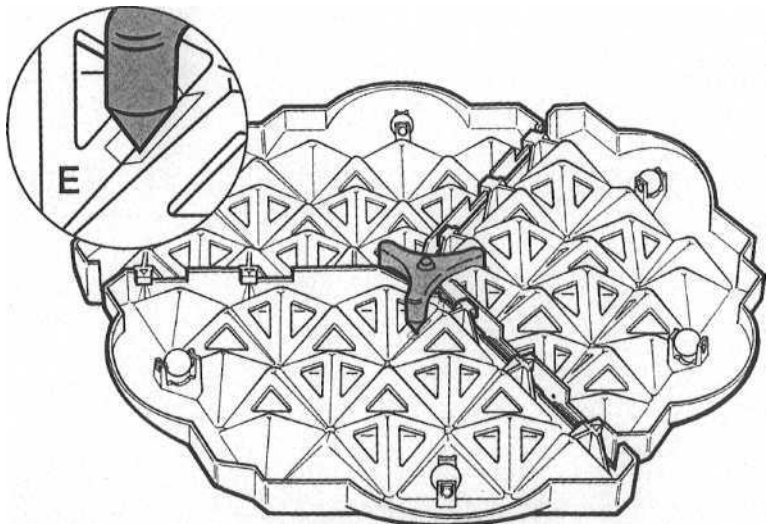
Fig. 3: Einrasten der Verbindungsklammern

Jetzt sind die Segmente so verbunden wie in Figur 4 gezeigt, mit einem leeren Feld (C) in der Mitte des Spielfelds und allen Innenseiten der Segmente aneinanderliegend. Beachte, daß die Außenkanten (D) um das Spielfeld noch nicht übereinstimmen.



Figur 4: Zusammenbau Schritt Eins

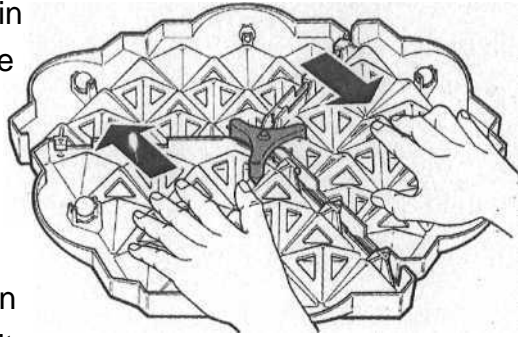
Dann steckst Du den besonderen Schlüssel in die Öffnung über dem Feld in der Mitte des Spielfelds, so daß die drei Beine des Schlüssels über den vorstehenden rechteckigen Markierungen (E) auf jedem der drei Segmente sitzen, wie in Figur 5 gezeigt.



Figur 5: Stellung des Schlüssels

**Schritt zwei:** Setz Dich so vor das Spielfeld, daß die Linien zwischen den einzelnen Segmenten ein "Y" bilden. Leg Deine Hände auf zwei der Segmente, wie in Figur 6 gezeigt und schieb sie in Richtung der Pfeile.

Dadurch kommen die drei Segmente in der Mitte zusammen und die Außenkanten liegen jetzt plan aneinander. Das Spielfeld sollte jetzt stabil zusammenhängen und der Schlüssel in der Mitte stecken.



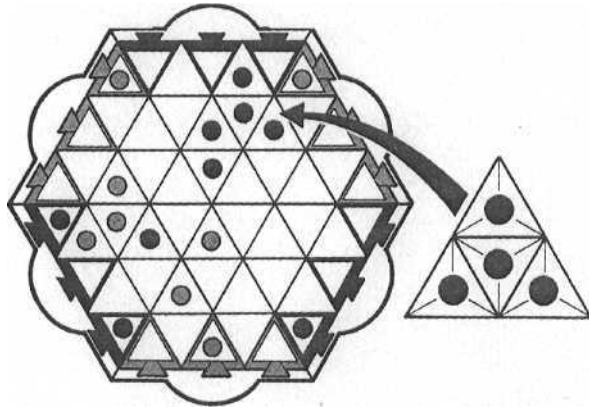
Figur 6: Zusammenbau Schritt Zwei

Dreh das Spielfeld um, und Dein Spiel kann beginnen!

## ZIEL DES SPIELS

Als erster Spieler Deine vier farbigen Murmeln in eins der dreieckigen Gewinnmuster zu schnippsen.

Siehe Figur 7.



Figur 7: Ein Kombination, die gewinnt!

## SPIELVORBEREITUNG

1. Wähl Dir eine Farbe mit der Du spielen möchtest. Nimm die neun Murmeln und den Wurfhebel Deiner Farbe.
2. Leg Deine Murmeln in die entsprechenden Startfelder um die Außenseite des Spielfeldes.

# SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, sucht sich eine beliebige Murmel seiner Farbe aus und schnippt sie in ein leeres Dreieck.

Bevor Du Deine Murmel schnippst, drehst Du das Spielfeld so, daß Du die Murmel leicht erreichen und in Deine gewünschte Richtung schnippsen kannst.

Die Spitze der Wippe setzt Du in das dreieckige Feld gegenüber der Seite, in deren Richtung sich Deine Murmel bewegen soll.

Achte darauf, daß die Seite der Wippe mit der kleinen Vertiefung nach oben zeigt.

Dann schnippst Du die Oberseite der Wippe herunter, wie in Figur 8 gezeigt. Wenn Du

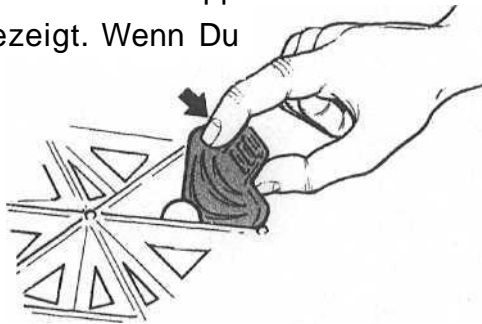
Deinen Daumen beim Schnippen hinter der

Wippe hältst, hast Du mehr Kontrolle über Deinen Schuß. Die Murmel fliegt heraus und

mit etwas Übung

(und Glück) sollte sie auf

dem Feld landen, auf das Du gezielt hast. Damit ist Dein Spielzug beendet.



Figur 8: So wird die Wippe gehalten

## **SCHNIPP-TIPS**

Man kann nur mit Erfolg schnippen, wenn man die Wippe flach gegen eine der drei Seiten des dreieckigen Feldes legt. Was bedeutet, daß man die Murmel nur in drei Richtungen schnippen kann. Deswegen muß man unbedingt vorausplanen, wenn man ein ganz bestimmtes Muster erreichen will... vielleicht braucht man zwei oder drei Runden, um es zu erreichen. Und natürlich darf man seinen Gegenspieler nicht aus den Augen lassen. Es kann nützlicher sein, ihn zu blockieren, wenn er gerade dabei ist, eine Gewinnkombination zu vervollständigen!

## **FOULSPIEL**

Dein Spielzug gilt als Foul...

- wenn Du Deine Murmel vom Spielfeld schießt
- wenn Du Deine Murmel in ein Feld schießt, das schon mit einer anderen Murmel besetzt ist (die Farbe ist egal).
- wenn Du schnippst und die Murmel rollt wieder ins gleiche Feld zurück....oder
- Du schnippst aus Versehen eine Murmel Deines Gegenspielers.

Hast Du ein Foul begangen, mußt Du die Murmel wieder auf das Feld zurücklegen, auf dem sie zu Beginn Deines Spielzugs war. Dann ist Dein Gegenspieler an der Reihe.

Jetzt wird abwechselnd gespielt, bis ein Spieler erfolgreich ein bestimmtes Gewinnmuster mit vier Murmeln erreicht hat.

**WICHTIG:** Du kannst eine Gewinnkombination überall auf dem Spielfeld erreichen, es darf nur keine Deiner Murmeln noch in einem der Startfelder am Spielfeldrand liegen.

## **GEWINNER**

Der erste Spieler mit einer kompletten Gewinnkombination von vier Murmeln hat gewonnen.

Wenn Ihr ein Match spielen wollt, könnt Ihr um die besten drei oder fünf Runden spielen!

## **AUFBEWAHRUNG DES SPIELS**

Dreh das Spielfeld um und zerleg es in seine Einzelteile, indem Du den Schlüssel im Uhrzeigersinn drehst.

Dann nimmst Du die Segmente vorsichtig auseinander, falls nötig mußt Du dazu die Verbindungsklammern anheben.



© 1994 Hasbro International Inc.  
Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb in Deutschland  
durch Hasbro Deutschland GmbH,  
Overweg 29, D-59494 Soest.  
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich  
GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.  
Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG,  
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Benken.

14649D0794