

Farbenspiel

Auch diese Variante folgt den Regeln des Grundspiels, aber mit dieser Zusatzregel:

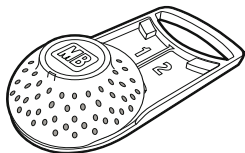
Bevor du die Stäbe in den Trichter steckst, sucht sich jeder Spieler eine Stabfarbe aus. Reihum stecken die Spieler die Stäbe ihrer Farbe in den Trichter. Wenn das Spiel losgeht, darf jeder Spieler nur die Stäbe seiner Farbe aus dem Trichter ziehen.

Hinweis: In einer Runde mit 2 Spielern wählt jeder Spieler zwei Stabfarben. Bei 3 Spielern werden die Stäbe der vierten Farbe erst dann eingesteckt bzw. herausgezogen, sobald alle anderen Stäbe verwendet wurden. Noch eine Variante: Ihr legt fest, in welcher Reihenfolge die Farben herausgezogen werden. Zum Beispiel werden zuerst nur die roten Stäbe gezogen, danach die blauen und so weiter.

Tipp: Schiebe die Murmeln mit deinem Stab so hin, dass sie nicht herunterfallen, bevor du deinen Stab vollständig herausziehst.

AUFBEWAHRUNG

1. Nimm das Spiel auseinander und setze die grüne Spirale so auf das Fach, dass das MB-Logo nach oben zeigt. Lege alle Murmeln oben drauf.
2. Die Stäbe werden auf beide Seiten des Fachs in die Halterungen gelegt.
3. Setze den grünen Deckel über die Spirale, damit die Murmeln nicht herausfallen können. Zum Schluss setzt du den roten Trichter oben drauf.



MB
SPIELE

0806 15802100 00

© 2006 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland und Österreich durch Hasbro Deutschland GmbH.
Kundenservice Deutschland: Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343,
Kundenservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel. 01 8799 780.
Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera
da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.
www.hasbro.de

Murmelmikado



Die lustige Zitterpartie der ruhigen Hände!

**Inhalt: Nummernfach, Spirale,
Trichter, Deckel, 24 Stäbe in 4 Farben,
17 blaue Murmeln und 1 goldene Marmor.**

DAS ZIEL DES SPIELS

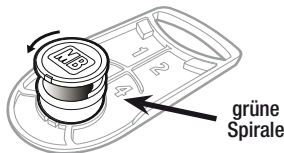
Der Spieler, der die Stäbe so vorsichtig herauszieht, dass am wenigsten Murmeln herausfallen, hat gewonnen.

ZUSAMMENBAU

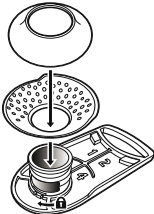
1. Nimm den roten Trichter und den grünen Deckel ab.



2. Drehe die grüne Spirale herum, so dass das MB-Logo nach unten zeigt.



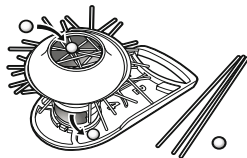
3. Setze den roten Trichter auf die grüne Spirale und drehe sie fest, bis du ein „Klick“ hörst.



4. Stecke alle Stäbe durch den Trichter. Dabei sollten die Stäbe unterschiedlich hoch und in vielen verschiedenen Richtungen angeordnet werden, damit das Spiel möglichst spannend wird. Vermeide bei diesem „Gitter“ größere Lücken, durch die die Murmeln einfach hindurchfallen könnten.

5. Nimm die Murmeln aus dem Beutel.

6. Setze den grünen Deckel auf und lasse alle Murmeln in den Trichter fallen (auch die goldene Murmel).



DER SPIELABLAUF

Es gibt vier Spielvarianten. Probiere sie alle aus!

Murmelmikado Grundspiel

1. Jeder Spieler wählt sich ein nummeriertes Fach.
2. Der jüngste Spieler ist zuerst damit dran, einen Stab aus dem Trichter zu ziehen. Wähle den Stab gut aus, denn sobald du daran ziehst, darfst du deine Meinung nicht mehr ändern und einen anderen Stab ziehen!
3. Wenn eine Murmel herausfällt, legst du sie auf dein Fach.
4. Sobald alle Murmeln durch den Trichter gefallen sind, zählt jeder Spieler die Murmeln auf seinem Fach.
5. Der Spieler mit den wenigsten Murmeln hat gewonnen.

Die goldene Murmel

Diese Variante folgt generell den Regeln des Grundspiels, allerdings mit dieser Zusatzregel:

Wenn die goldene Murmel in deinem Fach landet, **ziehst** du 5 Punkte von deinem Endergebnis **ab**. Es könnte also nützlich sein, sich die goldene Murmel zu holen, allerdings nur dann, wenn du dabei nicht zu viele andere Murmeln erwischst!

Alternativ könnt ihr es auch so probieren: Wer die goldene Murmel erwischt, erhält 5 Punkte dazu (was schlecht wäre, also sollte man die goldene Murmel vermeiden).

Fach-wechsel-dich

Diese Variante folgt generell den Regeln des Grundspiels, aber mit dieser Zusatzregel:

Sobald die goldene Murmel gefallen ist und auf das entsprechende Fach gelegt wurde, wechseln die Spieler um ein Fach nach rechts. Das heißt, nach dem Wechsel gehört dir das Fach, das davor deinem rechten Nachbarn gehört hatte – einschließlich aller Murmeln, die darauf liegen!