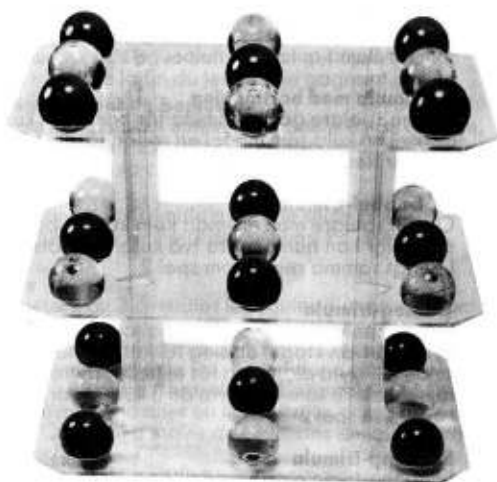


arlac trimula

DBGM

Spiel +
moderne
Plastik



Grundregeln

Jeder Spieler erhält 14 Kugeln. Drei in einer Reihe liegende Kugeln in waagerechter, senkrechter oder diagonaler Richtung bilden eine Trimula (Mühle). Für Trimulaspiele gilt folgende wichtige Regel: Das mittlere Loch der mittleren Platte darf erst belegt werden, nachdem einer der Spieler die erste Trimula geschlossen hat.

1. Trimula

Bei dieser Spielregel erhält der Eröffner des Spiels ausnahmsweise 13, der Gegenspieler 14 Kugeln. Jeder Spieler versucht, so viele Trimula zu setzen wie möglich und dem Gegner Chancen zu verbauen. Es gewinnt, wer am Schluß die meisten Trimula hat.

2. Trimula mit Wegnehmen

Wer eine Trimula schließt, darf dem Gegner eine Kugel abnehmen, jedoch nicht aus einer geschlossenen Trimula. Es gewinnt, wer die meisten Trimula hat.

3. Doppel-Trimula

Schließt ein Spieler mit einer Kugel zwei Trimula, kann er zwei gegnerische Kugeln verlangen. Im übrigen wie Spiel 2.

4. Setz-Trimula

Fortsetzung zu den Spielen 2 oder 3.

Hat ein Spieler sämtliche Kugeln gesetzt, kann er sie jeweils um 1 Loch verschieben, um weitere Trimula zu erhalten. Jeder Zug darf nur innerhalb einer Spielebene erfolgen, also nicht von einer Ebene zur anderen springen. Es darf auch nicht schräg gezogen werden, sondern nur geradlinig, wie beim Mühlespiel. Es verliert, wer weniger als 3 Kugeln im Spiel hat.

5. Hüpf-Trimula

Wie Setz-Trimula, zusätzlich kann man die Kugeln jetzt auch von Loch zu Loch senkrecht versetzen, jedoch nicht schräg.

Das Diagonal-Rennen

Die Spieler sitzen sich gegenüber.

Zweck: Jeder Spieler versucht, mit allen seinen Kugeln vom vorderen Loch links unten zum hinteren Loch rechts oben zu kommen.

Spielverlauf: Die Spieler setzen abwechselnd von einem Loch zum nächsten, außer diagonal. Jeder Spieler kann beliebig viele Kugeln auf die Reise schicken, aber jede neu eingesetzte Kugel zählt als Zug. Wenn eine Kugel das letzte Loch – oben rechts hinten – erreicht, kann der betreffende Spieler diese erst beim nächsten Zug herausnehmen, und dieses Herausnehmen zählt wiederum als ein Zug. Er kann die Kugel aber auch später wegnehmen.

Schlagen: Das Prinzip ist: rechtwinklig ziehen, diagonal (schräg) schlagen, und zwar auch nach oben und unten (dreidimensional). Das Start- und Zielloch darf nur von eigenen Kugeln besetzt werden. Auf diesen Positionen kann eine Kugel vom Gegner nicht geschlagen werden.

Ende: Das Spiel ist beendet, wenn einer der Spieler keine Kugeln mehr hat.

Gewinner ist, wer die meisten Kugeln durch das Spiel gebracht hat.

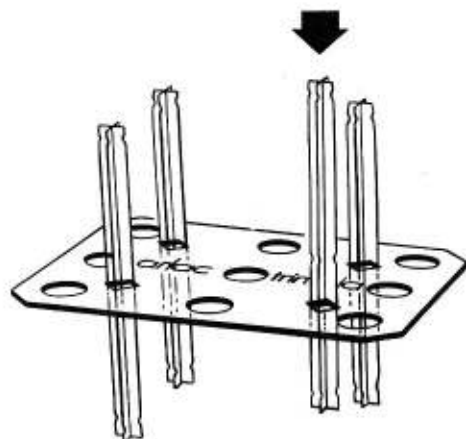
Wer will, kann trimula auch wie beim Mühlespiel mit 9 Kugeln je Teilnehmer spielen. Es sind auch lustige Kombinationen unter den Spielformen 1 bis 5 möglich, probieren Sie selbst.

VIEL SPASS!

Montage

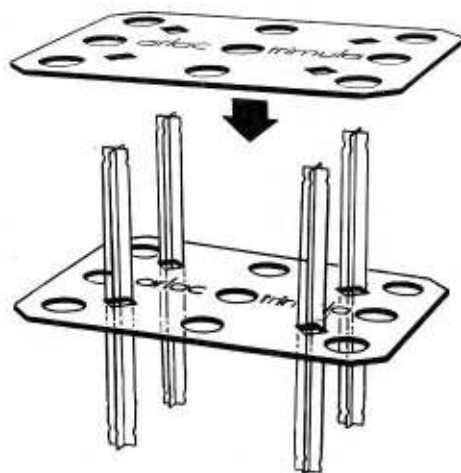
1.

Profilstäbe in eine Platte bis zur Mitte durchschieben und einrasten lassen.



2.

Zweite Platte in die oberen Kerben einrasten lassen.



3.

arlac trimula umdrehen und die letzte Platte in die noch freien Kerben einrasten lassen.

