

Aufbauanleitung

1. Das Spielbrett wird mit der Bodenöffnung auf die Halbkugel gelegt, so daß es sich bewegen läßt (Abb. 1).
2. Die 24 Platten werden nach dem in der Bodenplatte aufgezeichneten Muster auf das Spielbrett gelegt (Abb. 2).
3. Am Rande des Spielbretts befinden sich acht Positionsknöpfe, die durch Druck das Spielfeld in eine bestimmte Schräglage bringen.

Vorbereitung des Spiels

1. Die Spieler wählen ihre Farbe und nehmen sich die entsprechenden drei Kugeln und den Drehstab.
2. Das Spielbrett wird so zwischen die beiden Spieler gestellt, daß die ihrer Farbe entsprechenden Vertiefungen mit den Löchern jeweils vor den Spielern liegen.

Spielregeln

1. Die Spieler einigen sich, wer das Spiel beginnt. Der erste Spieler legt eine seiner drei Kugeln in die hinterste Reihe, d. h. in die ihm nächste Reihe.
2. Dann dreht er eine der 24 Platten auf dem Spielbrett um wenigstens eine Viertel-, höchstens eine Halbdrehung. Das geschieht mit Hilfe des Stabes, der in die quadratische Öffnung, die sich in jeder Platte befindet, gesteckt, leicht angehoben und dann in die gewünschte Position gebracht wird. Es ist gleichgültig, welche Platte er auswählt (Ausnahmen siehe unter 10.), aber nochmals: Nur eine Viertel- oder Halbdrehung sind erlaubt.

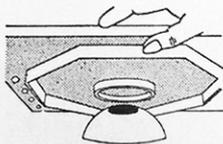


Abb.1

3. Nachdem die Platte in ihre neue Stellung gebracht wurde, bleibt der Stab in dieser Platte stecken.
4. Dann wählt der Spieler einen der acht Positionsknöpfe aus, mit dessen Hilfe das Spielbrett in eine von ihm gewünschte neue Lage gebracht werden soll.
5. Er bittet seinen Gegenspieler, diesen Knopf zu drücken. Der Gegenspieler kann den Knopf nach seinem Belieben betätigen: fest oder sacht, abrupt oder allmählich. Er muß ihn aber ständig nach unten drücken – darf also nicht unterbrechen – bis das Spielbrett so weit wie möglich gekippt worden ist. Das ist dann der Fall, wenn es wieder fest aufliegt – allerdings in gekippter Position.
6. Die Kugel paßt sich der gekippten Position an und rollt aus ihrer Startposition in eine neue Lage. Das Spielbrett bleibt unverändert in der neuen Position.
7. Jetzt legt der Gegenspieler seine erste Kugel in seine Startreihe, dreht eine der Platten, läßt seinen Drehstab in dieser Platte stecken und bittet seinen Gegenspieler nun, das Spielbrett in die von ihm gewünschte Position zu bringen – durch Betätigung des von ihm bestimmten Positionsknopfes.
8. Beide Kugeln rollen nun in eine neue Lage. Wenn das Spielbrett in seine neue Position gebracht ist, setzt der erste Spieler das Spiel fort. Er kann seine zweite Kugel ins Spiel bringen – und bei der nächsten Runde seine dritte – aber er muß nicht –, indem er diese Kugel wieder in die hinterste

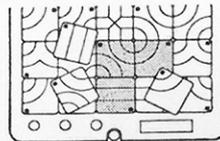


Abb.2

Reihe legt. Dann nimmt er seinen Stab, der noch aus der vorhergehenden Runde in der Platte steckt, dreht eine andere Platte, die entweder seine Kugel vor dem Zurückrollen schützt, den Weg ins gegnerische Tor öffnet und/oder den Gegner behindert. Der Stab bleibt in dieser Platte stecken, ein Positionsknopf wird ausgewählt, den der Gegenspieler betätigt und so das Spielbrett in seine neue Lage bringt.

9. Die Spieler wechseln sich immer gegenseitig ab.
10. Ein Spieler darf eine Platte nicht umdrehen, wenn
 - a) der Stab seines Gegenspielers in dieser Platte steckt (er hätte dann allerdings auch keine Öffnung zum Heben und Drehen dieser Platte),
 - b) eine eigene oder gegnerische Kugel auf dieser Platte liegt.

Kugeln, die in den Ritzen zwischen zwei Platten liegen oder die zu drehende Platte nur berühren, gelten nicht als auf der Platte liegend. Die entsprechende Kugel wird dann einfach festgehalten, die Platte wird gedreht und die Kugel wieder losgelassen.

11. Kugeln, die ins eigene Tor zurückrollen, dürfen später wieder eingesetzt werden.
12. Gewinner des Spiels ist derjenige, der als erster seine drei Kugeln durch das Labyrinth auf die gegnerische Seite gebracht hat, d. h. dessen Kugeln zuerst in das gegnerische Tor gerollt sind.