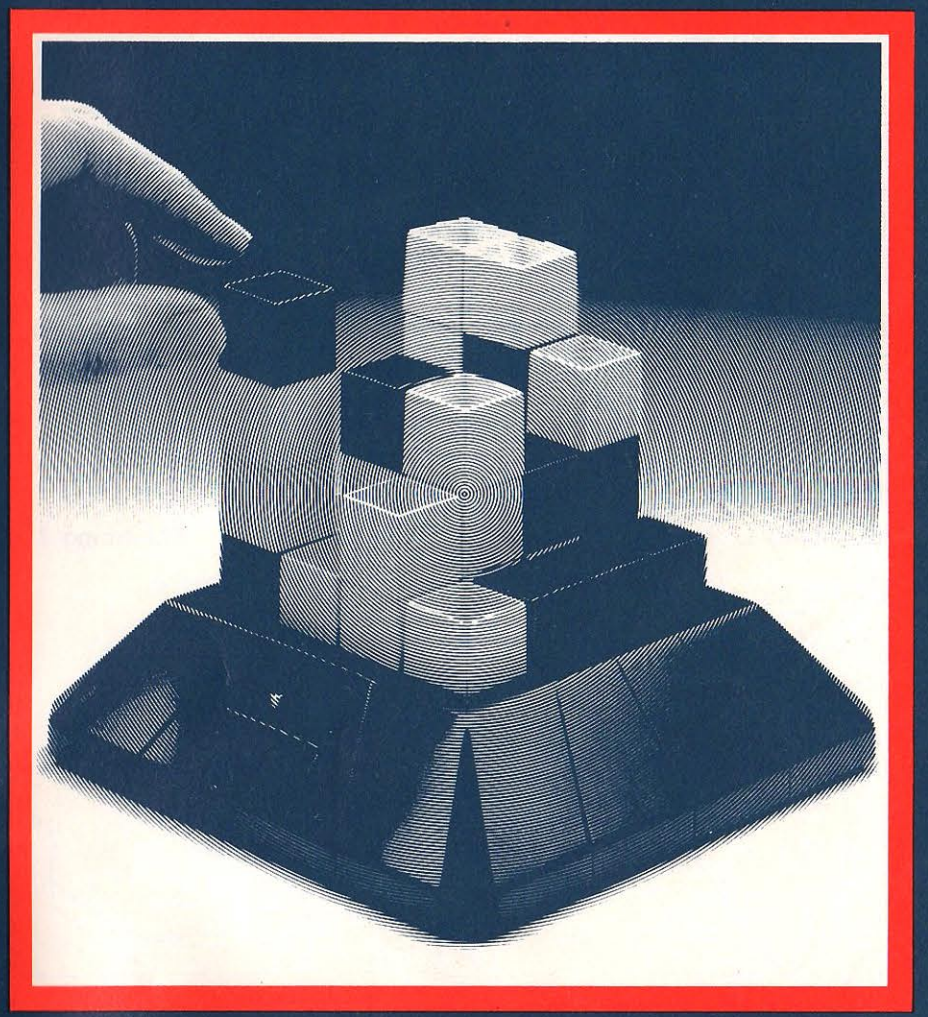
MB
ELECTRONICS

Trubbel

SPIELANLEITUNG



Trubbel

INHALT DES SPIELS

Spielfeld mit Drehscheibe und integrierter Elektronik
32 rote Würfel
32 weiße Würfel
4 Gummifüße
Spielanleitung

VORBEREITUNG DES SPIELS

1. Das Spiel wird umgedreht auf den Tisch gelegt, die 4 Gummifüße gelöst und in die kleinen Löcher unter der Drehscheibe eingesetzt.
2. Die Drehscheibe wird herausgenommen: Dazu werden die Pfeile deckungsgleich gemacht und in der Mitte angehoben (s.Abb. 1).
3. Die Batterieabdeckung wird durch Abheben des eingerasteten Deckels entfernt (s.Abb. 2).
4. Eine 9-Volt (6 F22) Batterie wird eingesetzt.

Abbildung 1.

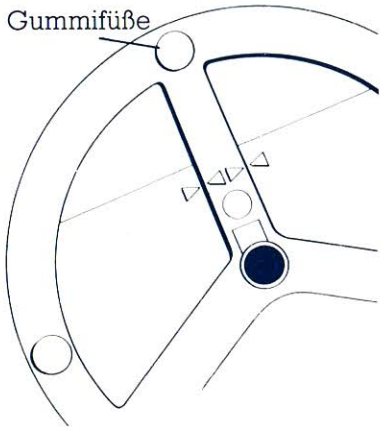
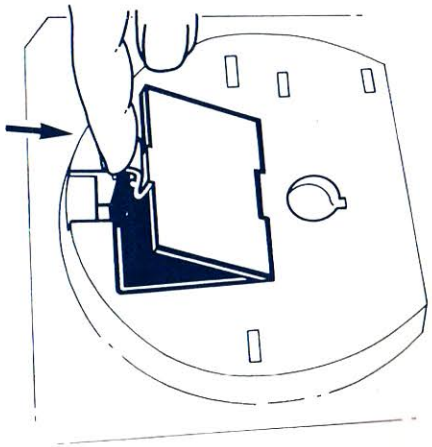
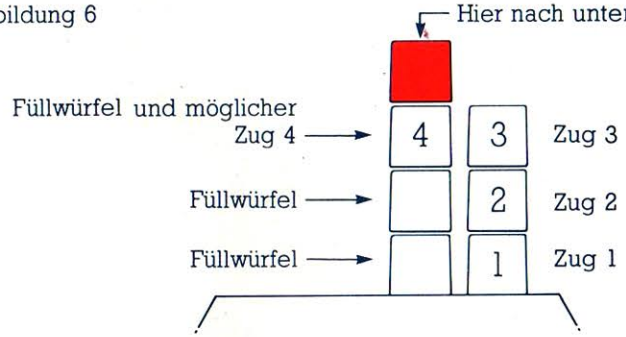


Abbildung 2.



Würfel oben drauf und drücken die Säule nach unten. Wenn der Zug richtig ist, lassen Sie die ganze Säule in ihrer Position und setzen Sie das Spiel fort.
Wenn der Zug falsch ist, entfernen Sie Ihren und alle Füllwürfel vom Spielfeld.
3. Während des Spiels kann sich herausstellen, daß der Gegenspieler einen Ihrer Würfel als Füllwürfel auf der nächsten Position Ihres Weges plaziert hat (s. Abb. 6), d.h. sie dringen mit Ihrem Zug in die gegnerische Säule ein.

Abbildung 6



Sie spielen Weiß, und ziehen von Position 1 nach Position 3. Wenn Sie glauben, daß der "Füllwürfel" 4 Ihre nächste Position auf Ihrem Weg sein könnte, dann drücken Sie oben auf die Säule. Wenn Sie richtig liegen, und Würfel 4 Ihr nächster Schritt ist, dann fahren Sie mit dem nächsten Zug fort. Wenn jedoch Stufe 4 falsch ist, bleiben die Würfel auf dem Spielfeld als Füllwürfel für Rot.

GEWINNER DES SPIELS

Wer als erster die gegnerische Start-Säule erreicht, gewinnt das Spiel und hört einen entsprechenden Ton.

ANMERKUNGEN:

1. Wenn das Spiel eingeschaltet, aber kein Spiel gewählt, oder wenn es nach dem Spiel nicht ausgeschaltet wird, dann flackern beide Lichter mehrfach auf zur Erinnerung, es abzuschalten.
2. Wenn ein Spieler sich zu lange Zeit für seinen Zug läßt, dann wird nach etwa einer Minute ein Brummton zur Ermunterung zu hören sein.

©1982 Milton Bradley GmbH under Berne & Universal Copyright Convention 4990-XD 482

6. Keine Säule darf höher als 7 Würfel werden. Wenn Sie versehentlich über die 7. Ebene hinaus gehen, ertönt ein Brummton. Das Licht auf Ihrer Seite bleibt an, Sie müssen den Würfel wieder entfernen und einen anderen erlaubten Zug machen.

DER WEG UND DER AUSGANG

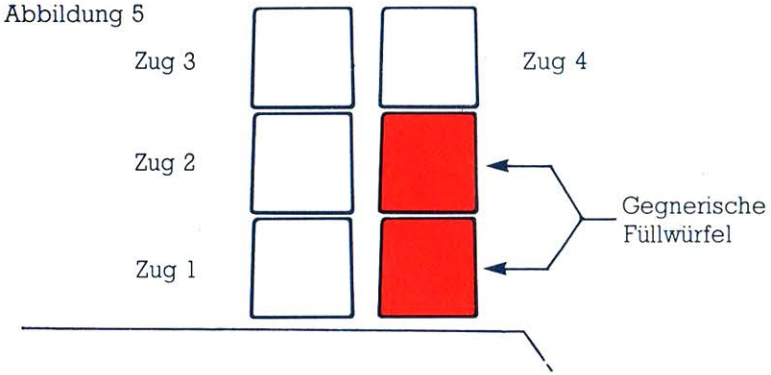
1. Sobald das Startfeld gefunden ist, gilt es den weiteren Weg durch das Labyrinth zu finden.
2. Ihr Ausgang aus dem Labyrinth liegt genau über dem gegnerischen Startfeld, aber es ist nicht bekannt auf welcher Ebene. Es kann dies auf der 2. bis zur 7. Ebene sein.
3. Der Weg kann entlang der Start-Reihe führen, oder mehrfach vor und zurück über das Spielfeld.

ANMERKUNG:
Halten Sie gut die Position des zuletzt richtig plazierten Würfels im Gedächtnis, und lassen Sie sich nicht durch "Füllwürfel" verwirren (s. nächster Abschnitt).

FÜLLWÜRFEL

1. Wenn Sie feststellen, daß Ihr Weg Sie nach oben in höhere Ebenen führt, und Sie auf dieser Ebene seitlich ziehen wollen, könnte es erforderlich werden, daß Sie "Füllwürfel" einsetzen, die Sie vom Gegenspieler nehmen (s. Abb. 5).

Abbildung 5



2. Wenn Sie eine Säule aus Füllwürfeln aufbauen, achten Sie darauf, daß Sie sie nicht nach unten drücken, ehe Sie sich Ihres Zuges sicher sind. Erst dann setzen Sie Ihren

WICHTIG:
Falls Lichtsignale und/oder Töne nicht richtig funktionieren, kann das daran liegen, daß die Clips für die 9-Volt Batterie zusammengedrückt werden müssen. Dazu nehmen Sie am besten einen harten Gegenstand. Selbst neue Batterien können defekt sein. Wir empfehlen wegen der Leistung und der langen Lebensdauer Alkaline Batterien.
5. Setzen Sie Batterieabdeckung und Drehscheibe wieder ein. Drehen Sie das Spiel wieder um und stellen es auf den Tisch.
6. Die Spieler sitzen sich gegenüber, vor sich den weißen oder roten Aufkleber. Jeder Spieler bekommt 32 Würfel der seinem Aufkleber entsprechenden Farbe.

DIE DREHSCHEIBE

Das Spielfeld kann jederzeit während des Spiels von dem Spieler, der an der Reihe ist, gedreht werden, damit er einen besseren Einblick hat. Das Spielfeld muß nach jedem Zug aber immer in die Ausgangs-Stellung zurück.

SPIEL 1– Vier-im-Raum

ZIEL DES SPIELS

Der erste Spieler zu sein, der eine Viererkette in seiner Farbe aufbaut-vertikal, horizontal oder diagonal, gleich in welcher Ebene.

SPIELREGELN

1. Der Schalter wird in ON-Position geschoben.
2. Wählen Sie Spiel Nr. 1 durch Drücken von Quadrat 1. Sie werden einen ansteigenden Ton hören, und eines der Lichter bei den Spielern wird aufleuchten. Dieser Spieler beginnt das Spiel.
3. Er setzt einen Würfel seiner Farbe auf eines der 16 Quadrate auf dem Spielfeld und drückt ihn nach unten, bis ein Ton zu hören ist, und das Licht beim Gegenspieler aufleuchtet. Damit endet der Durchgang.
4. Der Gegenspieler setzt nun ebenfalls einen Würfel auf ein beliebiges Quadrat auf dem Spielfeld oder auf den

gegnerischen Würfel. Er drückt seinen Würfel nach unten, bis ein Ton zu hören ist, und das Licht wieder beim Gegenspieler aufleuchtet.

5. Das Spiel geht so weiter. Jeder Spieler plaziert in seinem Durchgang einen seiner Würfel.

ANMERKUNG:

Es dürfen maximal 4 Würfel aufeinandergestapelt werden. Alles, was darüber hinausgesetzt wird, löst einen Brummton aus, der den nicht gültigen Zug anzeigt. Der Spieler muß seinen Würfel auf einem anderen Feld plazieren.

GEWINNER DES SPIELS

Wer es zuerst schafft, eine Kette aus 4 Würfeln seiner Farbe aufzubauen–vertikal, horizontal oder diagonal–gewinnt das Spiel. Ein entsprechender Ton zeigt das an.

Das Können der Spieler wird dadurch angezeigt, wie oft der Ton zu hören ist:

Bei bis zu 7 Zügen pro Spieler - 1 Ton,
bei 8 bis zu 15 Zügen pro Spieler - 2 Töne,
bei 16 bis zu 23 Zügen pro Spieler - 3 Töne,
bei 24 bis zu 32 Zügen pro Spieler - 4 Töne.

Je mehr Züge gemacht werden, desto härter ist der Wettbewerb. Wenn das Spiel unentschieden endet, ist ein Brummton zu hören, und das Licht flackert abwechselnd für ein paar Sekunden.

SPIEL 2 - LABYRINTH

ZIEL DES SPIELS

Der erste zu sein, der den vom Computer vorgegebenen Weg durch das unsichtbare Labyrinth vom eigenen Startfeld zum Startfeld des Gegenspielers findet.

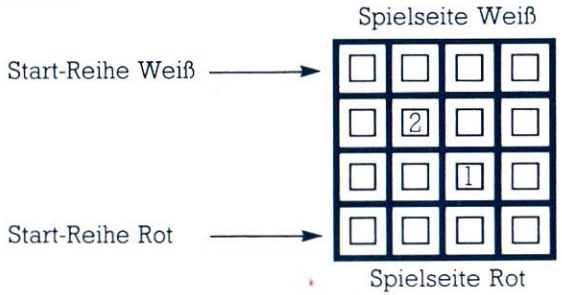
SPIELREGELN

1. Der Schalter wird in ON-Position geschoben.

2. Wählen Sie Spiel Nr. 2 durch Drücken von Quadrat 2. Sie werden einen ansteigenden Ton hören, und eines der Lichter bei den Spielern wird aufleuchten. Dieser Spieler beginnt das Spiel.

3. Dieser Spieler plaziert einen seiner Würfel auf einem der Quadrate in seiner Start-Reihe und drückt ihn nach unten (s.Abb.3).

Abbildung 3



Wenn das richtige Startfeld gewählt wurde, von den vier möglichen, ist ein Ton zu hören. Das Licht leuchtet weiter, und der Spieler darf einen weiteren Zug machen. Das Spiel geht wie in Punkt 5 beschrieben so lange weiter, bis ein Brummton zu hören ist, der einen falschen Zug anzeigt.

Wenn das geschieht, dann nehmen Sie den falschen Würfel vom Spielfeld, und das Licht wechselt automatisch zur Seite des Gegenspielers. Alle richtig plazierten Würfel verbleiben in ihren Positionen auf dem Spielfeld.

ANMERKUNG:

Der Gegenspieler muß sich die Position dieses Startfeldes merken, das sein Zielfeld sein wird.

4. Der Gegenspieler macht seinen ersten Zug und plaziert nun einen Würfel seiner Farbe in seiner Start-Reihe. Wenn das Startfeld gefunden ist, muß der Gegenspieler sich dieses merken, da es sein Zielfeld wird.

5. Das Spiel geht abwechselnd weiter. Ein Würfel kann nur in ein an den zuletzt plazierten eigenen Würfel angrenzendes Quadrat gesetzt werden. Das darf nach vorn, nach hinten, seitlich oder nach oben sein, aber niemals diagonal oder nach unten.

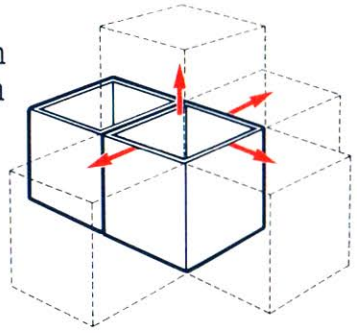


Abbildung 4 Richtig plazierte Würfel