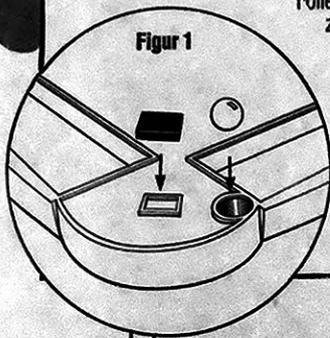


Das erste Spiel

1. Vorsichtig alle Einzelteile aus den Plastikrahmen lösen und aus den Beuteln entnehmen. Falls erforderlich, mit einer Sicherheitsschere vorsichtig abschneiden.

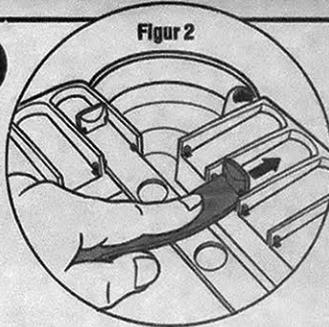
Die türkisfarbene Spielbasis mit der Unterseite nach oben drehen. Eine Murmel jeder Farbe in die vier Markier-Löcher drücken wie in Figur 1 gezeigt.



Figur 1

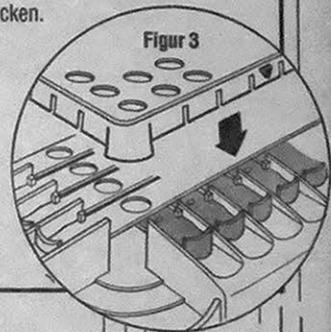
Folie von der Rückseite der GummifüÙe ziehen und diese in den Ecken entsprechend den Markierungen anbringen.

2. Spielbasis richtig herum drehen. 7 der durchgehenden Öffnungen in der Spielbasis sind mit Dreiecken markiert. Hier werden die roten Schieber bis zum Verschluss eingeschoben wie in Figur 2 gezeigt. Darauf achten, daß sich der Haken auf der Oberseite der Schieber befindet.



Figur 2

3. Jetzt werden die blauen Schieber in der gleichen Weise in die Spielbasis eingesetzt, so daß sie die roten Schieber überkreuzen. Siehe Figur 3. Zwei Seiten des weißen Lochfeldes sind mit Dreiecken markiert. Sie müssen mit den roten Schiebern übereinstimmen. Lochfeld in der Mitte der Spielbasis über den Schiebern andrücken.



Figur 3

Reinfall!

2 - 4 Spieler

Inhalt

- 1 türkisfarbene Spielbasis
- 7 rote Schieber
- 24 Murmeln
- 1 weißes Lochfeld
- 7 blaue Schieber
- 4 GummifüÙe

Ziel des Spiels

Am längsten zu "überleben", indem man als letzter Spieler mindestens eine Murmel auf der Oberseite des Lochfeldes hat.

Spiel Aufbau

1. Jeder Schieber wird in eine der drei möglichen Positionen gebracht, wie in Figur 4 gezeigt.
2. Jeder Spieler nimmt fünf Murmeln seiner Farbe und setzt sich vor die Seite der Spielbasis, die der Farbe der Murmel im Markierloch entspricht.
3. Der jüngste Spieler fängt an, indem er eine Murmel auf ein "geschlossenes" Feld des Lochfeldes setzt. Die Schieber werden noch nicht berührt!

Dann setzt der Spieler links von ihm eine Murmel, und so weiter, bis alle Spieler ihre fünf Murmeln gesetzt haben.

Die Murmeln sollten weiträumig verteilt werden - denn wenn sie alle auf einen Schieber gesetzt werden, kann ein einziger Zug große Gefahr bedeuten!

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

Wer an der Reihe ist, bewegt einen der Schieber, aber nur um eine Stellung - und versucht, die Murmeln der Gegenspieler durch die Löcher fallen zu lassen! Aber Vorsicht! Dabei können auch die eigenen Murmeln durchfallen!

Fällt eine Murmel durch ein Loch, rollt sie in eine der Eckräume und kann leicht wieder eingesammelt werden; es ist egal, in welchen Eckraum die Murmel fällt.

Hat ein Spieler so alle fünf seiner Murmeln verloren, scheidet er aus.

BEDENKE

- Man darf nicht den gleichen Schieber bewegen wie der Spieler, der unmittelbar zuvor an der Reihe war.
- Ein Schieber kann nicht von der Außenstellung direkt in die Innenstellung geschoben werden, denn das wären zwei Spielzüge. Der Schieber muß erst in die Mittelstellung gebracht werden.
- Hat man einen Schieber berührt, kann man seine Wahl nicht mehr ändern. Dann muß dieser Schieber auch verschoben werden.
- Sind nur noch zwei Spieler übrig (bzw. in einem Zweier-Spiel) darf man den gleichen Schieber nur jeweils in zwei aufeinanderfolgenden Runden verstellen. Danach muß man einen anderen Schieber wählen.

Gewinner des Spiels

Wer als letzter mindestens eine Murmel auf dem Lochfeld übrig hat, gewinnt! Sollten die letzten Murmeln verschiedenen Spielern gehören und gleichzeitig durch das Lochfeld fallen, gewinnt der Spieler, der den Schieber betätigt hat.