

Règles du jeu

Contenu

4 x 4 billes de 4 couleurs différentes
1 grosse bille en métal (joker)

But du jeu

Pour 2 à 4 joueurs. Marquez le plus de points possible à l'aide des billes. Utilisez votre sens tactique et votre dextérité.

Mise en jeu

Chaque joueur choisit 4 billes de la même couleur. Le lancer s'effectue depuis la partie centrale face à la rampe (20 points). Chaque participant lance d'abord une bille. Celui qui obtient le résultat le plus élevé commence la partie, les autres suivent dans l'ordre décroissant. Si 2 joueurs obtiennent le même score, le lancer d'une 2e bille les départagera.

Déroulement

A tour de rôle, chaque joueur fait rouler une bille, laquelle peut :

- s'arrêter dans un creux d'un des deux côtés du jeu et marquer des points (5 à 20).
- rouler en arrière et rester devant sans obtenir de points ou revenir une 2e fois pour marquer.
- rester dans la rainure de pénalité en haut de la rampe.

Une grosse bille en métal fait office de joker, utilisable une fois par manche par chacun des joueurs. Elle peut mais ne doit pas forcément être utilisée. Elle permet de

dégager des billes qui gênent le passage, pousser une ou plusieurs billes des adversaires dans la zone de pénalité ou pousser ses propres billes dans une zone donnant plus de points. Le lancer de la bille métallique doit s'effectuer avant le lancer de la bille de couleur, qui doit être effectué directement après. Une fois que la bille métallique se trouve à l'arrêt, elle est retirée du jeu afin de ne pas gêner le passage des autres billes et de permettre aux autres joueurs de l'utiliser. Le joueur qui a obtenu le moins bon résultat dans la première manche (après déduction de la pénalité – voir décompte des points) commence la deuxième manche, suivi des autres joueurs par score croissant.

Décompte de points

Les points sont additionnés après chaque manche (4 billes jouées). Chaque bille dans la rainure de pénalité supprimera la bille de la même couleur qui a le nombre de points le plus élevé dans la zone de comptage. La partie s'effectue en plusieurs manches; le premier joueur à atteindre ou dépasser 100 points après la fin d'une manche sera désigné vainqueur.

ATTENTION !

- Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
- Petits éléments, risque d'étouffement.
- Informations à conserver !

Murmelspiel Wellenreiter – Geschicklichkeitsspiel



Anleitung
Instructions
Instrucciones

Spielanleitung

Inhalt

4 x 4 Kugeln in 4 Farben
1 x große Metallkugel (Joker)

Spielzweck

Für 2–4 Spieler. Ziel ist es, durch Rollen der Kugeln so viele Punkte wie möglich zu erreichen. Taktik- und Geschicklichkeitsspiel.

Spielbeginn

Jeder Spieler wählt eine Farbe. Der Spielstart ist am Anfang auf der Mittelbahn (20). Jeder Spieler spielt eine Kugel, deren Resultat die Spielreihenfolge bestimmt. Der Spieler mit der höchsten Punktezahl beginnt, gefolgt von den anderen Spielern. Bei gleichem Wert wird nochmals eine Kugel gespielt.

Spielablauf

Abwechslungsweise rollt jeder Spieler eine Kugel. Diese kann:

- auf der rechten oder linken Bahn in einer Mulde stecken bleiben und Punkte erzielen (5–20);
- zurückrollen und vorne bleiben (keine Punkte) oder ein zweites Mal in die Punktezone rollen;
- in der Strafrille hinten an der Rampe stecken bleiben.

Die große Metallkugel dient als Joker und darf, muss aber nicht, von jedem Spieler einmal pro Spielrunde benützt werden. Sie erlaubt das Verschieben von Kugeln, die im Wege sind, das Spielen von gegnerischen Kugeln in die Strafrille oder eine Punkteverbesserung von eigenen Kugeln. Die gespielte Metallkugel wird nach Stillstand aus dem Spiel genommen, um den anderen Spielern zur Verfügung zu stehen. Eine farbige Kugel muss direkt hinterher vom gleichen Spieler gespielt werden. Der Spieler mit der

kleinsten Punktezahl (nach Abzug der Strafpunkte – siehe Punktezahlung) beginnt die zweite Spielrunde, gefolgt von den anderen Spielern gemäß aufsteigendem Punktwert.

Punktezahlung

Nach jeder Spielrunde (4 gespielte Kugeln) werden die Punkte gezählt. Jede in der Strafrille liegende Kugel gleicht die Kugel mit dem höchsten Wert aus. Es werden mehrere Runden gespielt. Der Gewinner ist derjenige, der nach mehreren fertig gespielten Runden 100 oder mehr Punkte erzielt hat; danach wird das Spiel neu angefangen.

ACHTUNG!

- Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten.
- Kleinteile, Erstickungsgefahr.
- Informationen aufbewahren!



Playing rules

Contents

4 x 4 marbles in 4 different colours
1 x big metal ball (joker)

Purpose

For 2–4 players. Score the most points with the marbles using tactics and dexterity.

Involvement

Each player chooses 4 marbles of the same colour. The marbles are played from the central track (point 20). Each player rolls one marble first. The player with the highest score will start the first round, the other players follow in descending order. In the event of a tie, another marble will be played to decide.

Match progress

Playing in turns, each player rolls a marble that will:

- stop in a trough in one of the two bumpy tracks and score points (5–20).
- roll back and stay in the flat zone without points or return a second time in a trough and score.
- fall into the penalty slot on the top of the opposite ramp.

The big metal ball is a joker that can be played once in a round by each player. It does not necessarily have to be used. It allows the removal of marbles that are in the way, the pushing of other players' marbles into the penalty slot, or the pushing of the players' own marbles to score more points. The metal ball has to be played first followed immediately by the marble. Once the metal ball stops rolling, it has to be taken out of the game to allow the other players to use it if necessary. After a round (4 marbles played), the player

with the lowest score (deducting any penalty points – see "score") will start the second round, followed by the other players in increasing order of points.

Score

The points are added up after each round. Each marble in the penalty slot will eliminate one of the same colour with the highest points on the scale track. Several rounds will have to be played to determine the winner. The first player to score 100 or more points at the end of a round wins and a new match is started.

ATTENTION!

- Not suitable for children under 36 months of age.
- Small parts, choking hazard.
- Keep this information for future reference!

