

rules

## HAKO RULES - Vorbereitung des Spiels

Vorbereitung des Spiels: öffne zuerst den Deckel der Hako Box damit du mit dem Spiel beginnen kannst. Nun hast du die Spiel Box vor dir: Damit du das Spiel immer wieder spielen kannst, musst du zuerst die Reihenfolge der Röhren ändern, so wie du beim Kartenspiel die Karten zuerst mischen musst. Dafür musst du einmal den Vorderteil der Box, in den du die Murmeln später hineinwirfst, aufklappen.

Drück den Vorderteil einfach weg von der Box und du wirst sehen dahinter befinden sich die Röhren. Jetzt kannst du die Röhren ganz wie du willst in die Box stecken, wenn du später beim Spiel selbst mitspielen

willst, dann musst du das blind machen, denn sonst weißt du ja schon wie du gewinnen kannst. Für jede Ebene der Box gibt es genau eine Farbe, du darfst die Farben nicht vertauschen und auch nicht in eine Ebene verschiedene Farben stecken.

Auf jeder Röhre siehst du Punkte, die dir anzeigen in welche Richtung die Kugel rollen wird und auf welche Ebene.

Wenn du die Reihenfolge der Röhren verändert hast kannst du den Vorderteil wieder auf die Box hinaufstecken und dann könnt ihr schon mit dem Spiel beginnen.

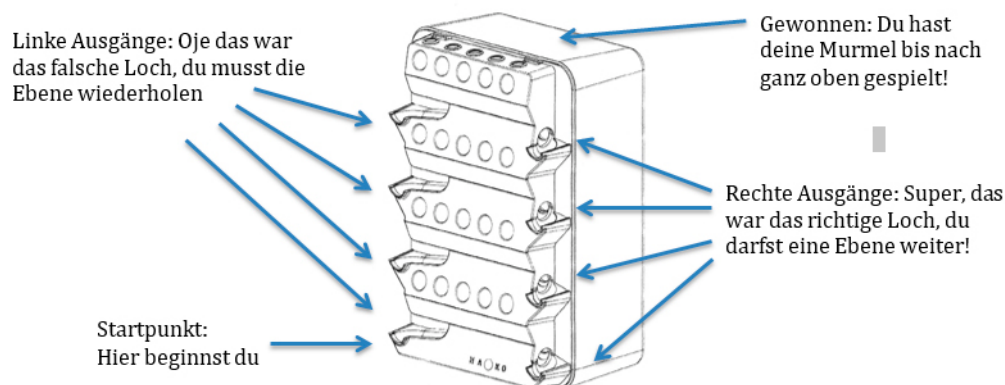
## Grundregel

Du kannst das Spiel alleine spielen oder auch mit mehreren Spielern. Wenn ihr mehr Spieler seid dann spielt immer ein Spieler nach dem anderen. Am Anfang bekommt zuerst einmal jeder Spieler eine Kugel. Die Hako Box hat 4 Ebenen wie du schon vorher gesehen hast. Du beginnst auf der untersten

Ebene und musst es schaffen deine Kugel bis nach ganz oben zu spielen. Legt eure Murmeln auf den Startpunkt, das ist der linke Ausgang auf der untersten Ebene. Wenn du nun also auf der untersten (ersten) Ebene zu spielen beginnst musst du versuchen das richtige Loch zu wählen, sodass die Murmel auf der rechten Seite herausrollt. Es gibt nur eine richtige Wahl, wirfst du die Murmel in eines der restlichen vier LÖcher wird deine Murmel auf der linken Seite herausrollen.

Wenn die Murmel auf der linken Seite herausrollt ist der nächste Spieler an der Reihe. Schaffst du es aber dass du das richtige Loch wählst und die Murmel auf der rechten Seite herausrollt bist du schon eine Ebene weiter und musst nun auf der zweiten Ebene wieder versuchen das richtige Loch zu finden. Wenn du die richtige Entscheidung triffst darfst du gleich nochmal, das ist genauso wie wenn du beim Würfelspiel eine 6 würfelst also darfst du sofort weiterspielen. Bei der falschen Entscheidung ist der nächste an der Reihe. Du musst dieselbe Ebene sooft spielen bis du das richtige Loch erwischst und du eine Ebene höher weiterspielen darfst. Wenn du mit deiner Murmel schon eine höhere Ebene erreicht hast, dann kann es trotzdem passieren, dass du wieder auf die unterste Ebene zurückfällst weil du das falsche Loch gewählt hast. Deshalb musst du dir genau merken welches Loch für jede Ebene das Richtige ist! Wichtig ist, dass du die Kugel immer dort liegen lässt wo sie herausrollt damit du und deine Mitspieler genau wissen wo du gerade bist! Gewonnen hat der Spieler der als erster seine Kugel ganz nach oben zu spielen.

Das ist die Grundregel, auf dieser Regel bauen alle weiteren Spiele auf also merke sie dir gut!



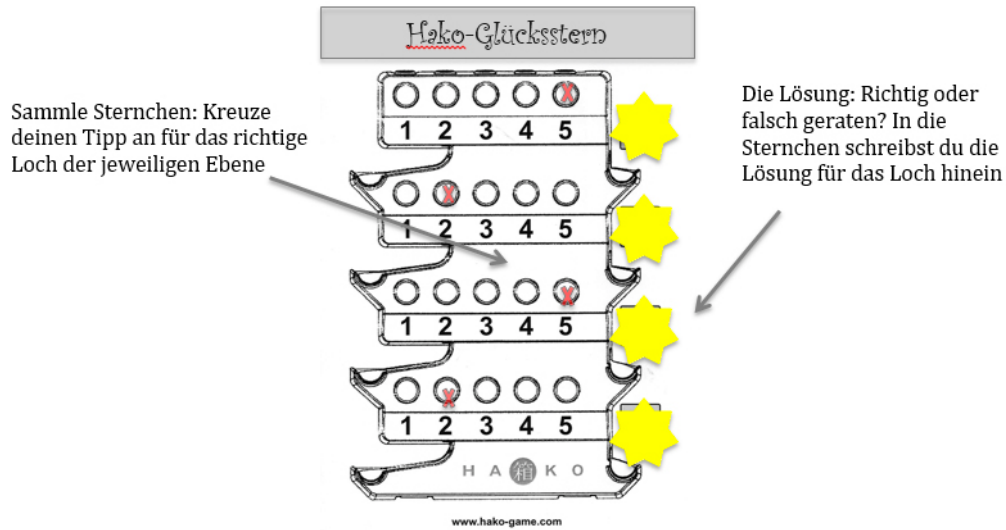
Zum üben... Die folgenden 3 Spielvariationen sind eher einfach und sind besonders für Anfänger gedacht:

## READY STEADY GO!

Dieses Spiel ist besonders spannend, weil der Spieler gewinnt, der seine Murmel am schnellsten ganz nach oben bekommt. Um das herauszufinden müssen die Spieler nacheinander spielen, das heißt zuerst spielt der erste Spieler seine Murmel bis ganz nach oben, dann der zweite... etc. So kann man die Zeit stoppen und derjenige gewinnt der seine Murmel am schnellsten nach oben bekommt. Die Zeit läuft wenn der Spieler die Murmel in das erste Loch wirft und sie wird gestoppt wenn die Murmel ganz oben angekommen ist! Auf los geht's los - Ready, steady ... goooo!

## HAKO-GLÜCKSTERN!

Vorbereitung des Spiels: Öffne zuerst den Deckel der Hako Box damit du mit dem Spiel beginnen kannst. Nun hast du die Spiel Box vor dir: Damit du das Spiel immer wieder spielen kannst, musst du zuerst die Reihenfolge der Röhren ändern, so wie du beim Kartenspiel die Karten zuerst mischen musst. Dafür musst du einmal den Vorderteil der Box, in den du die Murmeln später hineinwirfst, aufklappen. Drück den Vorderteil einfach weg von der Box und du wirst sehen dahinter befinden sich die Röhren. Jetzt kannst du die Röhren ganz wie du willst in die Box stecken, wenn du später beim Spiel selbst mitspielen willst, dann musst du das blind machen, denn sonst weißt du ja schon wie du gewinnen kannst. Für jede Ebene der Box gibt es genau eine Farbe, du darfst die Farben nicht vertauschen und auch nicht in eine Ebene verschiedene Farben stecken. Auf jeder Röhre siehst du Punkte, die dir anzeigen in welche Richtung die Kugel rollen wird und auf welche Ebene. Wenn du die Reihenfolge der Röhren verändert hast kannst du den Vorderteil wieder auf die Box hinaufstecken und dann könnt ihr schon mit dem Spiel beginnen.



## PLANETS

Bei diesem Spiel geht es darum 5 verschiedene Planeten zu besiedeln. Die 5 Planeten befinden sich in verschiedenen Galaxien, die alle besiedelt werden können. Die besten Lebensbedingungen sind aber auf der Erde, deshalb ist es auch am schwierigsten dorthin zu gelangen. Jeder Spieler bekommt 1 Kugel, einer spielt die Farbe schwarz, der andere die Farbe weiß. Zuerst müssen die Planeten einmal positioniert werden bitte verwende für die verschiedenen Planeten die klaren Murmeln.

Lege in jede der 4 Ebenen einen Planeten auf den rechten Ausgang, die 5. Murmel symbolisiert die Erde und die musst du oben auf die Hako Box legen. Ziel des Spiels ist es die Planeten mit der Murmel zu erreichen indem du die Murmel wieder von unten nach oben spielst, wieder beginnend von der ersten Ebene. Wie du siehst ist es desto einfacher einen Planeten zu besiedeln, je weiter unten er liegt. Die Erde zu besiedeln ist wohl eindeutig am schwierigsten.

Wenn du es nun als erster geschafft hast einen der 5 Planeten zu erreichen darfst du den Planeten aus dem Spiel nehmen und ihn behalten, denn du hast diesen Planeten schon besiedelt nun kann kein anderer mehr hinzukommen. Dann darfst du ganz normal weiterspielen Richtung Erde um alle Planeten zu erreichen. Ziel des Spiels ist es so viele Planeten wie möglich als erster zu besiedeln und viele Punkte zu sammeln. Da die Erde, die ganz oben auf der Hako Box liegt, besonders begehrt ist und am schwierigsten zu erreichen ist zählt die Besiedelung der Erde mehr. Zum Schluss werden dann deine Planeten gezählt die du gesammelt hast und die Punkte vergeben. Die Punkte sind verteilt wie folgt:

<b>Planets Punktetabelle</b>	1. Ebene	2. Ebene	3. Ebene	4. Ebene	5. Ebene
Planet	Fremder Planet	Fremder Planet	Fremder Planet	Fremder Planet	Erde
Punkte	10	10	10	10	30

Wie du siehst kannst du immer noch gewinnen, auch wenn dein Gegner schon mehr Planeten als du besiedelt hat, wenn du es schaffst die Erde vor ihm zu erreichen! Gewinner ist derjenige, der am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat!

Du hast schon ein bisschen geübt? Dann kannst du folgende Spiele ausprobieren! Nur für Fortgeschrittene...

## ONE-WAY

Dieses Spiel kann alleine gespielt werden, aber auch zu zweit. Jeder Mitspieler bekommt eine Murmel, der eine spielt die Farbe weiß, der andere die Farbe schwarz. Ein Spieler muss das Spiel zuerst fertig gespielt haben, erst dann kommt der nächste zum Zug. Wie der Name schon sagt, geht es in diesem Spiel darum die Murmel in einem Zug wieder beginnend von der ersten Ebene bis nach ganz oben zu spielen. Um den richtigen Weg nach oben zu finden sind Übungsmurmeln erlaubt bitte verwende hierfür die klaren Murmeln. Jeder Mitspieler darf bis zu 4 Übungsmurmeln verwenden, wobei mit jeder Übungsmurmel nur 3 Züge erlaubt sind. Aber wenn du das richtige Loch erwischst darfst du noch einmal, das heißt du bekommst einen zusätzlichen Zug. Mit diesen Übungsmurmeln soll der Spieler den Weg nach oben finden. Am Anfang des Spiels darf sich jeder Spieler aussuchen wie viele Übungsmurmeln er verwenden will bzw. wie viele er denkt dass er benötigt. Nachdem die Übungsmurmeln verbraucht sind, muss der Spieler seine one way Murmel, also die weiße oder die schwarze, nehmen und versuchen diese so weit wie möglich nach oben zu spielen! Die Murmel darf immer nur aus dem rechten Ausgang herausrollen, irrt sich der Spieler einmal und die Murmel rollt aus dem linken Ausgang heraus, ist das Spiel zu Ende und der Spieler hat diese Ebene nicht mehr geschafft. Z.B: Rollt die Murmel in der 3. Ebene auf der linken Seite heraus, dann hat der Spieler nur 2 Ebenen geschafft. (Siehe Punktetabelle 2. rechter Ausgang).

Je weiter ein Mitspieler nach oben kommt und je weniger Übungsmurmeln er benötigt, desto mehr Punkte bekommt er! Die Punkte sind verteilt wie folgt:

<u>One way</u> Punktetabelle	1. rechter Ausgang	2. rechter Ausgang	3. rechter Ausgang	4. rechter Ausgang
1 Übungsmurmeln	4	8	12	16
2 Übungsmurmeln	3	6	9	12
3 Übungsmurmeln	2	4	6	8
4 Übungsmurmeln	1	2	3	4

Der Spieler, der am meisten Punkte sammelt gewinnt das Spiel!

## REMEMBER

Bei diesem Spiel ist dein Gedächtnis gefordert! Du kannst das Spiel alleine spielen oder auch mit mehreren Mitspielern. Ein Spieler muss das Spiel zuerst fertig gespielt haben, erst dann kommt der nächste zum Zug. Dieses Spiel wird mit mehreren Murmeln gespielt! Ein Spieler kann so viele Murmeln verwenden wie er möchte, eine höhere Anzahl an Murmeln erhöht natürlich auch den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Es geht auch in dieser Variation wieder darum, die Murmeln von ganz unten auf die oberste Ebene zu spielen, man hat dieses Mal jedoch mehrere Murmeln. Die Besonderheit an diesem Spiel ist nun folgende: Am Anfang des Spiels wird eine Reihenfolge der Murmeln willkürlich festgelegt (z.B. schwarz / weiß / klar / schwarz / weiß), und genau in dieser Reihenfolge müssen die Murmeln oben auf der Hako Box auch wieder ankommen. Du legst die Murmeln in der festgelegten Reihenfolge auf den untersten linken Ausgang (Startpunkt). Du weißt nun also die Reihenfolge der Murmeln und darfst mit der ersten Murmel starten. Nun musst du eine Murmel nach der anderen nach oben spielen. Wenn bei einem Ausgang eine oder mehrere Murmeln liegen, dann wird immer mit der Murmel fortgefahren, die ganz vorne am Ausgang liegt. Wenn du z.B. in der ersten Ebene mit der ersten Murmel das falsche Loch wählst, rollt die Murmel aus dem linken Ausgang heraus, und ist jetzt die letzte Murmel. Die vorgegebene Reihenfolge ist also bereits jetzt zerstört. Du musst dir also gut überlegen wie du die Murmeln nach oben spielst damit die Reihenfolge erhalten bleibt. Ziel des Spiels ist es die Murmeln in der richtigen Reihenfolge nach oben auf die Hako Box zu spielen.

Gewonnen hat der Spieler der die richtige Reihenfolge schafft, oder der die meisten Murmeln in der richtigen Reihenfolge hat.

## SPACE SHUTTLE

Diese Variation ist ein bisschen anders: Diesmal bekommt jeder Spieler 2

Kugeln. Jeder Spieler muss eine seiner zwei Kugeln ganz oben auf die Hako Box hinauflegen, das ist das Spaceshuttle. Eure Spaceshuttles sind während ihrer Reise in Not geraten und brauchen jeweils eine Rettungskapsel von der Erde. Die andere Kugel ist die Rettungskapsel, die das Spaceshuttle braucht um weiterzureisen. Zuerst muss man die Murmel (Spaceshuttle) in irgendein Loch der obersten Ebene werfen und warten aus welchem Ausgang sie herausrollt. Auf dieser Ebene steckt das Spaceshuttle nun und wartet auf Hilfe, die nur die Rettungskapsel bringen kann. Die Spaceshuttles der verschiedenen Spieler können natürlich aus unterschiedlichen Ausgängen liegen, mancher Spieler hat es also leichter der andere schwieriger. Nun kommt die Rettungskapsel von der Erde um das Spaceshuttle zu retten, das ist die Murmel die noch nicht im Spiel ist. Versuche nun mit deiner Rettungskapsel dein Spaceshuttle zu erreichen. Du beginnst mit deiner Rettungskapsel auf der ersten Ebene und spielst nach oben, dein Ziel ist es, deine Rettungskapsel genau zu diesem Ausgang zu bekommen wo dein Spaceshuttle liegt. Hast du das geschafft kann dein Spaceshuttle von dort wo es stecken geblieben ist endlich weiterreisen bis ganz nach oben, wenn dein Spaceshuttle oben angekommen ist, ist es geschafft! Allerdings muss die Rettungskapsel wieder zurück, das heißt, deine Aufgabe ist es jetzt die andere Murmel, also deine Rettungskapsel wieder auf die unterste Ebene zu bringen, das ist nicht einfach: Denn wenn die Murmel rechts herausrollt musst du wieder eine Ebene weiter oben weiterspielen, du willst aber die Rettungskapsel auf die unterste Ebene zurück auf die Erde bringen! Gewonnen hat der Spieler der als erster sein Spaceshuttle ganz nach oben gebracht hat und der seine Rettungskapsel wieder zurück auf die Erde gebracht hat! <

## KAMPF DER NINJAS

Zwei Ninjas werden entsandt, um eine Auseinandersetzung zwischen ihren Meistern zu schlichten. Der schwarze Ninja wird von einem Spieler gespielt und der weiße Ninja von dem anderen Spieler. Es kommt zu einem Kampf zwischen den Ninjas, und nur der Gewinner dieses Kampfes kann die Mission seines Meisters erfüllen. In diesem Spiel gibt es zusätzlich 4 Bauern, die die Ninjas in ihrem Kampf unterstützen können, weil sie einen Ninja vor dem Angriff des anderen Ninjas schützen können. Das Ziel ist es den gegnerischen Ninja zu schlagen bevor er dich schlägt!

Beide Ninjas werden oben auf die Hako Box entsandt und dort platziert. Die



schwarze Murmel symbolisiert den schwarzen Ninja und die weiße Murmel den weißen Ninja. Die beiden Spieler suchen sich am Anfang des Spiels aus wen sie spielen möchten. Nun gibt es noch die 4 Bauern, für diese verwendest du bitte 4 klare Murmeln. Die Bauern werden beliebig auf den Ausgängen (links oder rechts spielt keine Rolle) platziert, wo sie die Ninjas unterstützen können.

Am Anfang des Spiels fängt der erste Spieler an seinen Ninja in ein Loch der obersten Ebene zu werfen und wartet nun aus welchem Loch die Murmel herausrollt. Nun folgt der zweite Spieler, allerdings muss dieser ein anderes Loch der obersten Ebene wählen als der erste Spieler, damit er dem feindlichen Ninja nicht direkt folgen kann. Nun beginnt eine wilde Verfolgungsjagd der Ninjas! Die zwei Grundregeln dieses Spiels sind folgende: Es kann nur zu einem Kampf der Ninjas kommen, wenn beide Ninjas am gleichen Ausgang sind und dort kein Bauer ist. Der Gewinner des Kampfes ist derjenige, der zu einem Ausgang kommt, wo schon der feindliche Ninja ist.

Selbstverständlich kann ein Spieler auch einen Bauern bewegen um seinem Ninja zu Hilfe zu eilen (das gilt dann als ein Zug) Nachdem beide Spieler ihre Ninjas einmal gespielt haben, können sie abwechselnd einen Bauern oder den eigenen Ninja spielen, das heißt man darf nicht 2 Züge hintereinander machen.

Bei jedem Ausgang, bei dem auch ein Bauer ist kann es niemals zu einem Kampf der Ninjas kommen. Du kannst deinen Ninja nun also auf 2 Arten schützen. Entweder du spielst einen Bauern und versuchst den Bauer zu deinem Ausgang zu bewegen. Das ist schwierig weil du genau wissen musst welches Loch den Bauern zu deinem Ausgang führt. Oder du bewegst einfach deinen Ninja zu einem Ausgang hin wo du siehst, dass dort schon ein Bauer ist, das ist vielleicht etwas einfacher. Falls bei deinem Ausgang nun ein Bauer ist, und du von einem Ninja angegriffen wirst, kann dir also nichts passieren. Wenn es zu dieser Situation kommt, dann müssen die Spieler eine dieser zwei Regeln befolgen:

1. Wenn die Reihenfolge am Ausgang diese ist: Bauer / Der Weiße Ninja / Der Schwarze Ninja. Zuerst muss der Bauer von einem der Spieler gespielt werden, damit weitergespielt werden kann, weil er ja ganz vorne am Ausgang liegt. Dann ist der weiße Ninja an der Reihe, er wirft seinen Ninja in ein Loch. Der schwarze Ninja kommt direkt danach an der Reihe, der Spieler darf ihr aber nicht in das gleiche Loch werfen wie der andere Spieler (weißer Ninja) das getan hat. Die Ninjas dürfen sich nicht direkt folgen, genauso wie am Spielbeginn.

2. Wenn die Reihenfolge am Ausgang diese ist: Der Weiße Ninja / Bauer / Der Schwarze Ninja. Zuerst ist nun also der weiße Ninja an der Reihe. Wenn sich der wegbewegt hat dann bleiben nur noch der Bauer und der schwarze Ninja am gleichen Ausgang. Der schwarze Ninja kann jetzt entweder den Bauern besiegen (das zählt auch als ein Zug) oder zuerst den Bauern wegbewegen und danach wieder weiterspielen.

Wenn du mit deinem Ninja zu einem Ausgang kommst, wo bereits ein Bauer ist, dann kannst du 2 Dinge tun: Entweder du tust überhaupt nichts, denn der Bauer hilft dir ja, weil er dich gegen den anderen Ninja schützt. Oder aber du kannst den Bauern im Kampf besiegen dann wird der Bauer aus dem Spiel genommen und so gibt es nun weniger Schutz für beide Ninjas. Im Kampf wird der Ninja den Bauern immer besiegen. Gibt es an einem Ausgang jedoch zwei oder mehr Bauern, dann kann ein Ninja die Bauern nicht mehr besiegen. Allerdings sind die Bauern für die Ninjas immer ungefährlich! Wenn bei einem Ausgang ein Bauer vor dem Ninja ist, dann muss der Bauer zuerst weitergespielt werden, bevor mit dem Ninja weitergespielt werden kann. Wenn ein Bauer zu einem Ausgang gespielt wird, wo schon ein Ninja ist, dann ist der Bauer sicher und er kann in diesem Fall nicht vom Ninja besiegt werden.

Gewinner des Spiels bist du, wenn du es schaffst den feindlichen Ninja im Kampf zu besiegen. Die Verfolgungsjagd der Ninjas geht los....

## SHOGUN

Ein Shogun hat einen kleinen Ausflug in die Umgebung gemacht und nun befindet er sich wieder auf dem Heimweg. Es ist schon sehr dunkel und der Shogun wählt den falschen Weg zurück nach Hause. Er kommt an einem feindlichen Ninja- Dorf vorbei und wird sofort von einem Ninja angegriffen. Gott sei Dank hat der Shogun seine Samurai Kämpfer dabei um ihm zu helfen.

Am Anfang des Spiels dürft ihr euch also entscheiden wer den Shogun (weiße Murmel) spielen möchte und wer den Ninja (schwarze Murmel) spielt. Der Spieler, der den Shogun wählt, spielt zusätzlich auch noch seine Samurai Kämpfer (klare Murmeln), die den Shogun ja beschützen müssen. In einem Spiel kann es beliebig viele Samurai Kämpfer geben. Je mehr Kämpfer es gibt, desto schwieriger ist die Rolle des Ninjas zu spielen!

Der Spieler der den Shogun spielt, hat seine Samurais die ihn beschützen, also darf er noch vor dem Spiel seine Samurais dort platzieren wo er möchte, damit sie ihn gut verteidigen können. Der Shogun Spieler legt nun also die

klaren Murmeln auf beliebige Ausgänge, du kannst sie auch ganz nach oben in eine der Aushöhlungen der Box legen. Auf jedem Ausgang darf nur ein Samurai Kämpfer sein. überlege gut auf welche Ausgänge du deine Samurais legst, sie sind wie ein Joker wenn dich der Ninja versucht anzugreifen!

In diesem Spiel versucht der Shogun nach Hause zurückzukehren, und der Ninja will ihn davon abhalten. Der Shogun startet von der untersten Ebene, und er muss die oberste Ebene erreichen. Der Ninja startet von der obersten Ebene und muss es schaffen zuerst einmal alle Samurais zu besiegen und letztendlich auch den Shogun zu besiegen. Der Ninja muss zuerst alle Samurais besiegen, erst dann darf er gegen den Shogun kämpfen.

Das schwierige für den Shogun ist, dass er während des Spiels seine Samurai Murmeln nicht mehr bewegen darf. Außer der Shogun liegt bei einem Ausgang hinter einem Samurai, und der muss nun für den Shogun den Weg freimachen.

Ein Samurai hat gegen einen Ninja keine Chance. Wenn es nun also der Ninja schafft aus einem Ausgang herauszurollen, wo bereits ein Samurai ist, so kann der Ninja den Samurai besiegen. Der Samurai (die klare Murmel) wird dann aus dem Spiel genommen.

Nachdem der Ninja alle Samurais besiegt hat, darf er nun den Shogun angreifen. Auch der Shogun hat gegen einen Ninja keine Chance. Wenn es nun also der Ninja schafft aus einem Ausgang herauszurollen, wo bereits der Shogun ist, so kann der Ninja den Shogun besiegen. Aber nicht vergessen: Bevor der Ninja den Shogun überhaupt angreifen darf, muss er bereits alle Samurais besiegt haben!

In diesem Spiel wechseln sich Ninja und Shogun mit den Zügen ab, das heißt keiner darf 2 Züge hintereinander machen.

Die Samurais und der Shogun können beide den Ninja niemals angreifen. Das heißt, wenn der Shogun zu einem Ausgang kommt, wo schon der Ninja ist, passiert nichts und der Ninja kann weiterziehen. Die Samurais können nicht bewegt werden, außer er behindert den Ninja oder den Samurai an einem Ausgang, dann muss er bewegt werden. Er muss von dem Spieler bewegt werden den er nicht behindert. Das heißt: Behindert der Samurai zum Beispiel den Shogun dann muss der Ninja beim nächsten Zug den Samurai weiterspielen um den Weg für den Shogun freizumachen. Das zählt dann als ein Zug.

Der Shogun gewinnt, wenn er es schafft ganz nach oben auf die Hako Box zu gelangen. Der Ninja gewinnt, wenn er es schafft den Shogun zu schlagen: Dazu muss er zuerst einmal alle Samurais besiegen und anschließend den Shogun.

Du bist schon ein Hako Meister und willst eine richtige Herausforderung?  
Dann haben wir genau das Richtige für dich....

## CIPHER CODE

Bei diesem Spiel geht es darum einen Code zu knacken, den sich der Spielleiter ausgedacht hat. Immer ein Mitspieler muss sich in jeder Runde dazu bereit erklären, die Rolle des Spielleiters zu übernehmen und nicht direkt an dem Spiel teilzunehmen. Ihr könnt euch ja immer abwechseln, sodass keinem langweilig wird! Vor dem Spiel darf der Spielleiter die Hako-Box aufklappen und die Röhren so stecken wie er das möchte. Jede Röhre bekommt jetzt eine Code, dieser Code soll etwas darüber aussagen wohin die Murmel rollen wird wenn man sie in diese Röhre wirft. Wenn du dir die Röhren genau ansiehst wirst du bemerken, dass es Punkte darauf gibt die anzeigen, wohin die Murmel rollen wird. Verschiedene Punkte bedeuten verschiedenes:

Punkt auf der rechten Seite: Murmel rollt zum rechten Ausgang

/ 1 Punkt auf der linken Seite: Murmel rollt eine Ebene tiefer zum linken Ausgang

/ 2 Punkte auf der linken Seite: Murmel rollt 2 Ebenen tiefer zum linken Ausgang

/ 3 Punkte auf der linken Seite: Murmel rollt 3 Ebenen tiefer zum linken Ausgang

/ 4 Punkte auf der linken Seite: Murmel rollt 4 Ebenen tiefer zum linken Ausgang

Wenn du das verstanden hast, dann kannst du dir als Spielleiter schon einen Code ausdenken, den deine Mitspieler dann herausfinden müssen. Dazu musst du natürlich erst wissen welche Röhre welchen Code bekommt!

Punkte auf der linken Seite	Code	Was passiert?
1 Punkt	1	Murmel verliert 1 Ebene
2 Punkte	2	Murmel verliert 2 Ebenen
3 Punkte	3	Murmel verliert 3 Ebenen
4 Punkte	4	Murmel verliert 4 Ebenen

1 Punkt auf der rechten Seite	Code	Was passiert?
In der 1. Ebene	2	Murmel gewinnt 1 Ebene
In der 2. Ebene	3	Murmel gewinnt 1 Ebene
In der 3. Ebene	4	Murmel gewinnt 1 Ebene
In der 4. Ebene	5	Murmel gewinnt 1 Ebene

Nachdem du die Röhren so gesteckt hast, wie du das möchtest kannst du deine Röhren nun codieren, am besten du schreibst dir das auf einen Zettel auf, damit du dann gleich überprüfen kannst ob deine Mitspieler den Code geknackt haben oder nicht.

---

© 2014 All Rights Reserved.

by [hako-game.com](http://hako-game.com)