

# METEORIDO

## Inhalt

1 türkisfarbene Spielbasis, 1 weißes Spielraster, 7 rote Schieber, 7 blaue Schieber, 24 Murmeln, 4 Schaumstoffecken.

## Zusammenbau

1. Bevor du das coole Meteorido aus dem SUPER TOY CLUB spielen kannst, befolgst du bitte die folgende Anleitung: Löse vorsichtig alle Teile aus den Kunststoffrahmen und Tütchen. Falls du dabei Schwierigkeiten hast, verwendest du bitte eine Sicherheitsschere (nicht enthalten).

Drehe die türkisfarbene Spielbasis um, sodass die Unterseite nach oben zeigt.

Du siehst, dass sich in jeder Ecke der Spielbasis ein Loch befindet. Drücke nun in jedes der vier Löcher eine andersfarbige Murmel (siehe Abbildung 1).

Löse den Aufkleber von den vier Schaumstoffecken und drücke sie auf die markierten Bereiche in den vier Ecken der Spielbasis (die Abbildung 1 hilft dir dabei).

2. Drehe die Spielbasis wieder um.

Wenn du genau hinsiehst, wirst du feststellen, dass 14 der Schachteln mit Dreiecken markiert sind. Schiebe einen roten Schieber in jeden der 7 Schächte und achte dabei darauf, dass der Schieber auf beiden Seiten unter den jeweiligen 2 Stiften einrastet (siehe Abbildung 2). Wenn du alles

richtig gemacht hast, liegen schließlich alle roten Schieber parallel nebeneinander und die Laschen an beiden Seiten zeigen jeweils nach oben.

3. Dann steckst du die blauen Schieber in die anderen 7 Kanäle und über die roten Schieber (siehe Abbildung 3), sodass ein "Raster" entsteht.

Nimm dir nun das weiße Spielraster vor. Du siehst, dass 2 Seitenteile mit einem Dreieck markiert sind. Diese 2 Seiten müssen über die roten Schieber gesteckt werden. Drücke das Spielraster in die Mitte der türkisfarbenen Spielbasis und über die Schieber, sodass es nicht verrutschen kann.

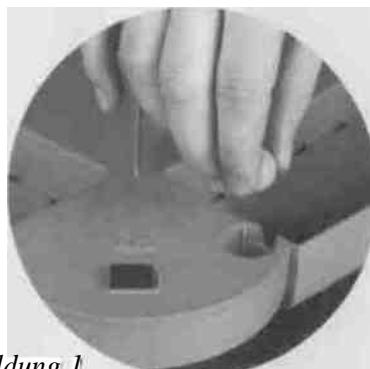


Abbildung 1

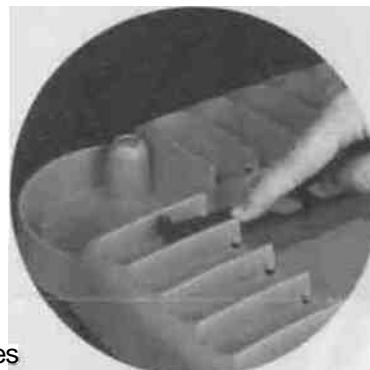


Abbildung 2

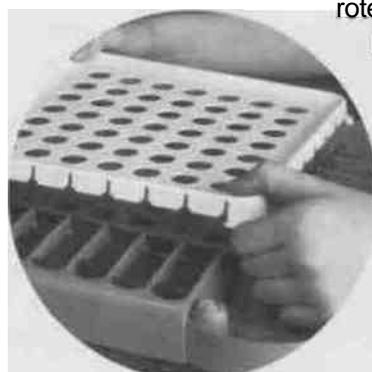


Abbildung 3

## Ziel des Spiels

Als letzter Spieler noch mindestens eine Murmel auf der Oberseite des weißen Spielrasters zu haben, nachdem alle anderen Murmeln schon nach unten durchgefallen sind.

## Vorbereitung

1. Schiebe jeden Schieber in eine beliebige der drei möglichen Positionen (siehe Abbildung 4).

2. Nun sucht sich jeder Spieler eine Farbe aus und setzt sich vor die Seite der Spielbasis, die mit der Murmel in dieser Farbe gekennzeichnet ist. Dann erhält jeder Spieler 5 Murmeln in der gewählten Farben.

3. Der jüngste Spieler beginnt und setzt eine Murmel auf ein "geschlossenes" Feld des Spielrasters. Achtung: Die Schieber dürfen jetzt noch nicht berührt werden! Nun setzt der Spieler zu seiner Linken ebenfalls eine Murmel usw., bis alle Spieler ihre 5 Murmeln platziert haben.

Denke taktisch klug! Verteile deine Murmeln geschickt! Denn wenn du z.B. alle auf denselben Schieber setzt, kann nur ein einziger Ruck deine gesamten Murmeln versenken!

Die Abbildung 4 zeigt dir die möglichen Positionen: Innenposition, Mittelposition, Außenposition



Abbildung 4

## Und los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, bewegst du irgendeinen Schieber auf einer beliebigen Seite der Spielbasis um 1 Position (Achtung: wirklich nur um 1 Position!) und versuchst so, die Murmeln deiner Mitspieler durch das Raster fallen zu lassen und zu versenken! Aber pass gut auf und wähle deinen Zug geschickt, denn deine eigenen Murmeln sind ebenfalls in Gefahr!

Fällt dabei eine Murmel nach unten durch, wird sie in eine der vier Eckfächer der Spielbasis rollen, damit du sie später leichter herausnehmen kannst - dabei ist es egal, in welches Fach sie rollt.

Wenn alle 5 deiner Murmeln versenkt wurden, bist du raus aus dem Spiel.

## DENK DARAN

- Du darfst den Schieber nicht bewegen, den der Spieler, der gerade vor dir an der Reihe war, weiterschoben hat.
- Du darfst einen Schieber immer nur eine Position weiterschieben. Z.B. darfst du einen Schieber nicht von ganz außen nach ganz innen schieben, da dies als zwei Bewegungen zählen würde. In diesem Fall musst du also in der Mittelposition anhalten (siehe Abbildung 4).
- Hast du einen Schieber erst einmal berührt, musst du ihn auch bewegen. Du kannst deine Meinung nicht mehr ändern.
- Wenn nur noch 2 Spieler übrig sind (oder in einem 2-Spieler-Spiel) darfst du ein und denselben Schieber nur zweimal hintereinander bewegen. Danach musst du einen anderen Schieber wählen.

## Gewonnen!

Der Spieler, der zuletzt noch über mindestens 1 Murmel auf dem Raster verfügt, hat gewonnen!

Wenn die letzten Murmeln verschiedenen Spielern gehörten und gleichzeitig durch das Raster gefallen sind, gewinnt der Spieler, der diesen Schieber bewegt hat!



© 2001 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.

Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien. Tel. 0049 2921 965343.

Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

Super Toy Club™ & © RTL DISNEY Fernsehen GmbH & Co. KG 1999. Lizenz durch Super RTL.

Super RTL™ & © 1996 CLT.

TOGGO™ & © RTL DISNEY Fernsehen GmbH & Co. KG 1999.

