

Vier gewinnt? Verflixt anders!

SPIELIDEE

Ein Klassiker neu gedacht: Statt starrer Spalten und planbarer Züge erwartet dich ein Spiel voller Überraschungen.

Die Kugeln folgen nicht nur deinem Plan, sondern auch der Schwerkraft und dem Zufall. Wer hier gewinnt, hat nicht nur Glück – sondern den besseren Plan.

ZIEL DES SPIELS

Bringe vier Kugeln deiner Farbe in eine durchgehende Linie – horizontal, vertikal oder diagonal. Klingt bekannt? Denk nochmal nach...

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett mit vertikalen Einwurfschächten und einem Raster aus Umlenkstiften
- 16 orange Murmeln (Spieler 1)
- 16 blaue Murmeln (Spieler 2)
- 2 grüne Murmeln (werden ausschließlich für die Spielvariante im Säckchen verwendet)

SPIELERANZAHL

2 Spieler (Orange vs. Blau). Grüne Murmeln gehören keinem Spieler.

SPIELABLAUF

Jeder Spieler erhält seine Murmeln. Die grünen Murmeln werden ausschließlich für die Spielvariante mit Säckchen verwendet.

Zugregel

Abwechselnd wirft jeder Spieler eine Murmel in einen der oberen Einwurfschächte. Die Murmel fällt durch das Raster der Umlenkstifte und landet unten.

Ziel

Wer zuerst vier Murmeln seiner Farbe in einer Linie hat, gewinnt.

Taktik

Die Umlenkstifte lenken die Murmeln unvorhersehbar ab – plane mit Wahrscheinlichkeiten. Du darfst gezielt Einwurfschächte wählen, um gegnerische Linien zu stören.

ALTERNATIVE SPIELVARIANTE – BLINDZUG AUS DEM SÄCKCHEN

Idee der Variante

Die Murmeln werden nicht frei gewählt, sondern blind aus einem Säckchen gezogen. Das erhöht den Überraschungsfaktor und verändert die taktischen Möglichkeiten.

Zusätzliches Material

- 1 undurchsichtiges Säckchen
- Alle Murmeln (16 mal orange, 16 mal blau, 2 mal grün)

Ablauf

Alle Murmeln werden gut gemischt in ein Säckchen gelegt.

Zugregel

Der aktive Spieler zieht blind eine Murmel aus dem Säckchen und muss diese sofort in einen Einwurfschacht einwerfen.

Die Murmel darf nicht ausgetauscht oder zurückgelegt werden.

Farbzuordnung

Jeder Spieler spielt weiterhin für eine feste Farbe (Orange oder Blau).

Zieht ein Spieler die gegnerische Farbe, muss er sie trotzdem setzen.

Variante 1

Zieht ein Spieler eine grüne Murmel, darf er frei entscheiden, ob sie als orange oder als blau gewertet wird.

Variante 2

Die grüne Murmel ist neutral und zählt gleichzeitig als orange und blau.

Sie kann dadurch beiden Spielern beim Bilden einer Viererlinie helfen.

Spielende

Das Spiel endet wie gewohnt, sobald ein Spieler vier Murmeln seiner Farbe in einer Linie hat. Sind alle Murmeln gesetzt und niemand hat gewonnen, endet das Spiel unentschieden.