

JOGGLE®

Kugeln clever kombinieren im Quadrat!

6er Joggle – Für Anfänger

Spielvorbereitung

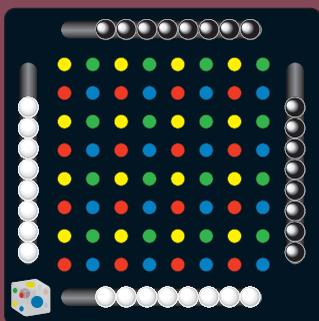
Jeder Spieler erhält 16 Murmeln einer Farbe. Diese werden zu Beginn des Spiels in die Vertiefungen am Rand des Spielbretts gelegt.

Ziel des Spiels ...

... ist es, mit sechs Murmeln einer Farbe ein Rechteck (☐ oder ☐) zu legen. Gleichzeitig muss verhindert werden, dass der Mitspieler dieses Ziel zuerst erreicht.

Inhalt

- 1 Spielbrett
- 16 schwarze und 16 weiße Murmeln
- 1 Würfel



Spielverlauf

Die Spieler würfeln reihum und legen abwechselnd ihre Murmeln entsprechend der gewürfelten Farbe in ein freies Feld auf dem Spielbrett. Wenn ein Spieler einen „Joggle“ würfelt (also die Würfelseite oben liegt, auf der alle vier Farben abgebildet sind), darf er sich ein beliebiges freies Feld für seine Murmel aussuchen.

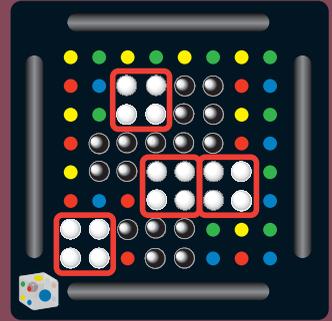
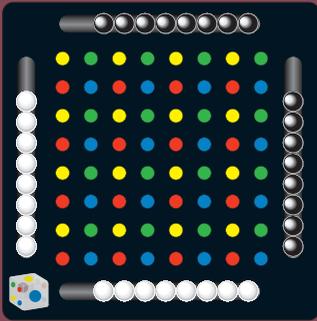
Das Spiel wird auf diese Weise fortgeführt, bis einer der Spieler ein Rechteck aus sechs Murmeln legen kann und somit das Spiel gewinnt, oder bis alle Murmeln auf dem Spielbrett liegen.

Alle Murmeln sind gelegt ... und nun?

Wenn alle Murmeln auf dem Spielbrett liegen, aber noch keiner der Spieler ein Rechteck vollenden konnte, wird das Spiel fortgeführt. Die Spieler würfeln weiterhin reihum und wählen eine ihrer Murmeln auf dem Spielbrett, die sie in ein neues Feld mit der entsprechenden Farbe legen.

Wenn alle Murmeln auf dem Spielbrett liegen und ein Spieler würfelt einen „Joggle“, kann er eine seiner Murmeln in ein beliebiges freies Feld legen, oder er kann auf dem Spielbrett eine Murmel seines Mitspielers gegen eine eigene Murmel tauschen.

Achtung! Der Spieler darf die Murmel nicht tauschen, um ein Rechteck zu vollenden.



Joggle 4x4 – Für Fortgeschrittene

Joggle 4x4 wird genauso gespielt wie 6er Joggle, mit dem Unterschied, dass die Spieler statt eines Rechtecks vier Quadrate aus je vier Murmeln legen müssen.

Alternative Spielvariante für jüngere Spieler: Statt der vier Quadrate reichen zwei oder drei Quadrate zum Sieg.

Achtung! Auch bei Joggle 4x4 gilt: Ein Quadrat darf nicht durch Tauschen der Murmeln vollendet werden. Außerdem darf beim Tauschen keine Murmel aus einem vollendeten Quadrat entnommen werden.

Andere Kombinationen

Die Spieler können sich auch auf andere Kombinationen einigen. Mögliche Kombinationen, die gelegt werden können, sind beispielsweise ein Rechteck und ein Quadrat, ein Rechteck und zwei Quadrate, zwei Rechtecke, zwei Rechtecke und ein Quadrat.

Aber! Auch hier gelten die bekannten Einschränkungen: Quadrate und Rechtecke können nicht durch Tauschen der Murmeln vollendet werden. Beim Tauschen dürfen die Murmeln nicht aus einem vollendeten Quadrat oder Rechteck entnommen werden.

Vier Spieler

Joggle kann auch mit vier Spielern gespielt werden. Hierbei bilden zwei Spieler ein Team. Die Teams sitzen auf den gegenüberliegenden Seiten des Spielbretts und würfeln abwechselnd. Jeder Spieler beginnt mit 8 Murmeln. Die Spieler eines Teams wechseln sich beim Legen der Murmeln ab. Vor Beginn des Spiels ist festzulegen, ob sich die Spieler eines Teams vor den Spielzügen absprechen dürfen oder nicht.

Joggle extrem - Für Meister

6er Joggle, Joggle 4x4 und alle anderen Kombinationen können auch mit einer zusätzlichen Regel gespielt werden: Die Quadrate und Rechtecke dürfen erst vollendet werden, nachdem alle Murmeln bereits auf dem Spielbrett liegen. Diese Spielvariante erfordert mehr Taktik und ist daher besonders für ältere und erfahrenere Spieler reizvoll.

Autor: Marcus Murray

© The Green Board Game Company Limited, High Wycombe, Bucks HP12 3RP, UK 2010

© der deutschsprachigen Ausgabe 2011 moses. Verlag GmbH

moses. Verlag GmbH · Arnoldstraße 13 d · D-47906 Kempen



moses.