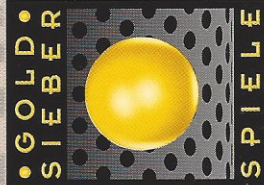
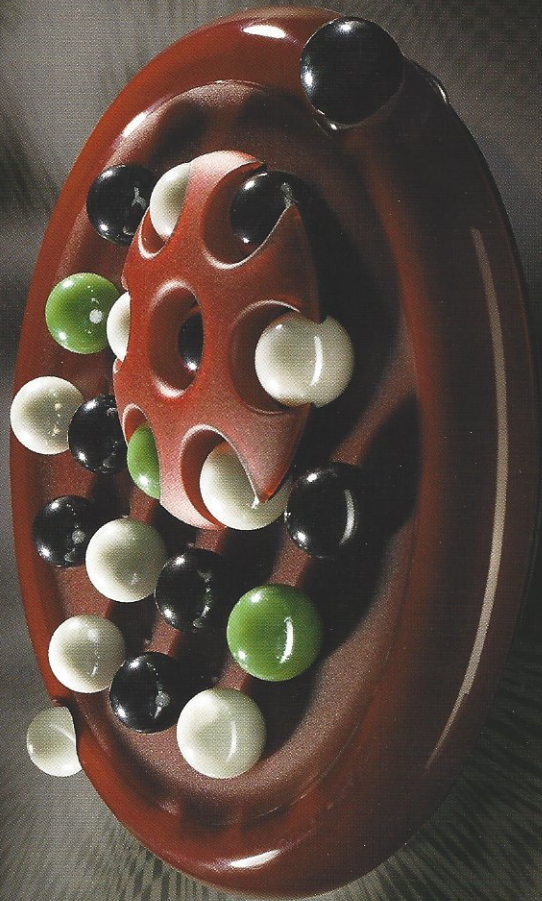


# SPIN & TRAP

Clever drehen - schon sitzt die Kugel in der Falle



Autor: Andrea Mainini

GOLDSIEBER SPIELE

Georg Reulein GmbH & Co KG

Goldsieber Spiele, Waldstr. 38

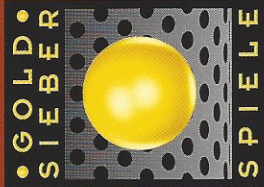
D-90763 Fürth

© 2005 - 2006 Recent Toys

International

Für Kinder unter 3 Jahren  
nicht geeignet, da Kleinteile  
verschluckt werden können.  
Farb- und Inhaltsänderungen  
vorbehalten.

für 2 Spieler  
ab 7 Jahren



Spieler: 2

Spieldauer: 5 – 10 Minuten

Alter: ab 7 Jahren

### Sinn des Spieles:

Durch cleveres Drehen der Kugelrotatoren sollen die eigenen Kugeln so positioniert werden, dass sie eine grüne Kugel umzingeln. Wer dies zweimal geschafft hat, ist Sieger.

### Startposition:

Die Kugeln so anordnen, wie die Abbildung zeigt.

### Spielverlauf:

Der Spieler mit den weißen Kugeln beginnt. Sobald eine grüne Kugel mit den eigenen Kugeln eingekreist ist, wird sie vom Spielfeld genommen und durch die eigene Kugel vom Rand ersetzt. Jeder Spieler kann für seinen Zug zwischen dem 3-fach- und dem 6-fach-Rotator wählen. Den entsprechenden Rotator über die ausgewählten Kugeln setzen, den 3-fach-Rotator mit seinem Zentrum über eine der kleinen Vertiefungen, den 6-fach-Rotator über eine Kugel der eigenen Farbe oder eine grüne Kugel.



Startposition



1



2



3

### Spielregeln:

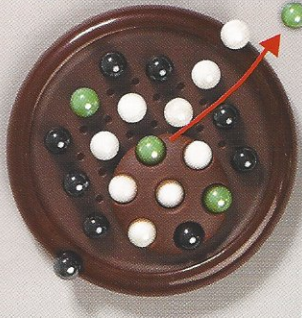
Durch Drehen des Rotators im oder gegen den Uhrzeigersinn kann der Spieler seine Kugeln strategisch geschickt positionieren. Nach dem Drehen wird der Rotator vom Spielfeld entfernt. Die Spieler drehen abwechselnd, der Rotator darf aber hintereinander nicht in der gleichen Position verwendet werden, sondern jede Drehaktion muss als Ziel eine neue Positionierung der Kugeln haben. Mit dem 3-fach-Rotator dürfen nie 3 Kugeln einer Farbe gedreht werden. Beim 6-fach-Rotator muss immer die eigene Farbe oder eine grüne Kugel im Zentrum stehen.



1



2



3

Einkreisen einer grünen Kugel mit dem 6-fach-Rotator



Aufbewahren der Spielkugeln im Bodenring