

H A 箱 K O ©



Inhalt:

GRUNDREGELN FÜR HAKO Seite 3

VORBEREITUNG DER RÖHREN Seite 3-4

SPIELEN..... Seite 4

READY STEADY GO!..... Seite 4-5

REMEMBER..... Seite 5-6

PLANETS..... Seite 6-7

SPACE SHUTTLE Seite 7-8

HAKO MASTER.....Seite8-9

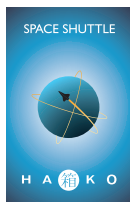
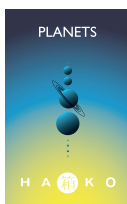
ONE WAY Seite 10-11

CHIPER CODE Seite 11-12

CODE CRACKER Seite 12-13

SHOGUN Seite 13-14

NINJA Seite 14-15



GRUNDREGELN FÜR HAKO

Willkommen bei HAKO! Hier finden Sie die Grundregeln, in denen beschrieben wird, wie man ein HAKO Spiel aufstellt, und wie man die Murmeln bewegt. Sie können dieses Spiel alleine, zu zweit oder mit mehreren Spielern spielen.

Ein Spiel besteht immer aus zwei Teilen:

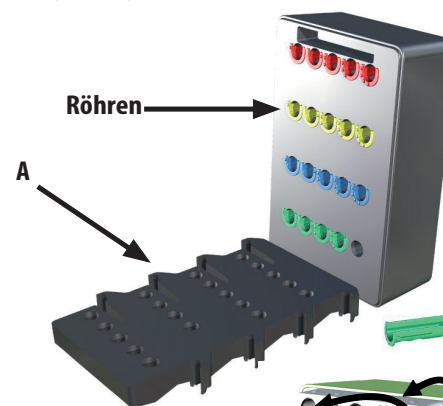
1. Vorbereitung der Röhren in der HAKO Box
2. das Spiel zu spielen.

! Geben Sie nicht verschieden-farbige Röhren in dieselbe Ebene !

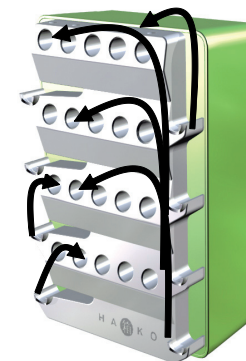
Farbebene

- rot
- gelb
- blau
- grün

Starten Sie indem Sie die Vorderklappe öffnen und die Röhren auf jeder Ebene nach der von Ihnen ausgewählten Anordnung platzieren. Schließen Sie die Klappe bevor Sie zu spielen beginnen.



Ziel des Spieles ist es die Aushöhlungen auf der Oberkante der Box zu erreichen.



1. Vorbereitung der Röhren

Beginnen Sie, indem Sie die Klappe der HAKO Box öffnen. Der Verschluss von der Klappe befindet sich am Boden der Box. Eine Person, der Spielleiter, bereitet das Spiel vor indem er die Vorderplatte (A) hinunter klappt und die Röhren in beliebiger Reihenfolge in die Box steckt. Beachten Sie, dass jede Ebene eine Farbe hat, und dass Sie nicht verschiedenfarbige

Röhren auf einer Ebene mischen. Der Spieler oder die Spieler, welche spielen werden, dürfen jedoch nicht sehen wie die Röhren in der Box angeordnet sind. Daher empfiehlt es sich, dass dies eine Person macht, die später am Spiel selbst, nicht teilnimmt.

Jede Röhre hat verschiedene Markierungen (Punkte an der Vorderseite der Röhre) welche zeigen, wohin die Murmeln rollen, wenn sie eingeworfen werden. Eine Röhre auf jeder Ebene führt die HAKO Murmel zur rechten Seite auf dieser Ebene. Die restlichen Röhren führen die Murmel zu einem Ausgang auf der linken Seite auf der gleichen Ebene oder eine Ebene darunter. Wenn alle Röhren eingesetzt sind, muss der Deckel geschlossen werden.

2. Spielen

Beginnen Sie mit den HAKO Murmeln am Tisch liegend, und geben diese eine nach der anderen (bei zwei oder mehr Spielern wechseln Sie sich ab) in die Löcher der untersten Ebene. Wenn die Murmel zu einem der **linken** Ausgänge rollt, muss der Spieler, auf der Ebene auf der sich die Murmel befindet, es weiterversuchen. Sobald die Murmel auf die **rechte** Seite rollt, darf man beim nächsten Zug eine Ebene höher weitermachen. Falls sich in einem Ausgang mehr als eine Murmel befinden, darf nur mit der Vordersten weitergespielt werden. Beim Einwerfen der Murmeln wechseln sich die Spieler generell ab (sehen Sie hierzu eine Reihe von Regeln für die verschiedenen Spielarten).


Generell wird das Spiel aufwärts gespielt, und man leert immer die unterste Ebene auf der sich Murmeln befinden.

Das Ziel des Spiels ist, die Murmeln ganz nach oben zu bekommen. Der Gewinner ist gewöhnlich der Spieler, welcher seine Murmeln zuerst ganz nach oben bekommen hat (sehen sie hierzu eine Reihe von Regeln für die verschiedenen Spielarten). Nach jedem Spiel können sie einen neuen Spielleiter bestimmen, welcher die Lage der Röhren ändert.

Dies sind die Standardregeln. Ihre HAKO Box beinhaltet noch eine Reihe von verschiedensten Spielarten, welche Ihr Geschick als HAKO Spieler fordern werden. Sie können aber auch Ihre eigenen Spielregeln für das HAKO Spiel definieren.

Wichtig: Verwenden Sie nur die originalen HAKO Murmeln.

READY STEADY GO!

SPIELERANZAHL: 1 oder mehr Spieler  +

EINLEITUNG

Unter Beachtung der Grundregeln wird dieses Spiel auf Zeit gespielt. Jeder Spieler bewegt ihre/seine Murmel so schnell wie nur möglich durch das Spiel.

SPIELANLEITUNG

Der Spielleiter platziert die Röhren beliebig und schließt die Klappe der HAKO Box. Stoppen Sie die Zeit, wie lange ein Spieler benötigt, um alle Murmeln von ganz unten bis ganz nach oben zu spielen. Verwenden Sie die Grundregeln zum Spielen. Das bedeutet, dass Sie nur eine Ebene höher kommen, sobald eine Murmel bei einem rechten Ausgang herauskommt. Wenn alle Murmeln ganz oben sind, wird die Uhr gestoppt. Die Person, die gerade gespielt hat, wird dann zum Spielleiter und der nächste Spieler wirft die Murmeln ein.

SPIELGEWINN

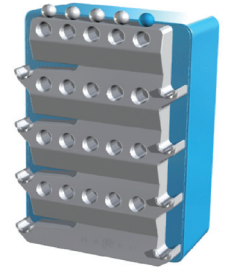
Gewinner des Spiels ist, wer all seine Murmeln in der kürzesten Zeit bis ganz nach oben gespielt hat.

ALTERNATIVE

Sie können diese Spielart mit bis zu fünf Murmeln spielen. Sollten Sie mit Kindern spielen, so kann ein Erwachsener auch mit mehr Murmeln spielen als ein Kind.

Wenn man mit mehr als einer Murmel spielt, muss immer zuerst die unterste Ebene, in der sich noch Murmeln befinden, fertiggespielt werden. Das Spiel sollte immer aufwärts gespielt werden. Jedemal wenn eine Murmel zum rechten Ausgang gelangt, sollte diese Murmel sofort auf die nächste Ebene gegeben werden.

Eine andere Alternative wäre, die Züge zum Erreichen des Zieles zu zählen. Die Person mit den wenigsten Zügen hat gewonnen.



REMEMBER

SPIELERANZAHL: 1 oder mehr Spieler  +

EINLEITUNG

Dieses Spiel fordert Ihr Gedächtnis. Das Ziel ist die Murmeln ganz oben auf die Box zu bringen und zwar in derselben Reihenfolge wie bei der Startposition (zB weiß, weiß, schwarz, klar und schwarz).

SPIELANLEITUNG

Der Spielleiter platziert die Röhren beliebig und schließt die Klappe. Das Spiel wird von einem Spieler durchgespielt, anschließend kommt der nächste Spieler zum Zug. Wenn der erste Spieler sein Spiel beendet hat, so wird er der nächste Spielleiter. Verwenden Sie die Grundregeln zum Spielen. Das bedeutet, dass Sie nur eine Ebene höher kommen, sobald eine Murmel bei einem rechten Ausgang herauskommt. Das Spiel endet sobald alle Murmeln ganz oben angekommen sind.

Der Spielleiter gibt fünf verschiedenfarbige Murmeln beliebig in die unterste linke Ablage und notiert sich die Reihenfolge der Murmeln. Als nächstes spielt der Spieler alle Murmeln, eine nach der anderen, bis alle ganz oben auf der HAKO Box angekommen sind. Das Spiel sollte aufwärts gespielt werden, so dass die unterste Ebene immer zuerst fertiggespielt wird. Jedesmal wenn eine Murmel bei einem rechten Ausgang herauskommt, sollte diese Murmel sofort auf die nächsthöhere Ebene gegeben werden. Immer wenn sich mehr als eine Murmel in einem Ausgang befinden, kann nur mit der vordersten Murmel weitergespielt werden.

SPIELGEWINN


Wenn alle Murmeln ganz oben auf der HAKO Box angekommen sind, vergleicht der Spielleiter die Reihenfolge der Murmeln mit der Startposition, welche zu Beginn des Spieles notiert worden ist. Nachdem alle Spieler ein Spiel fertig gespielt haben, gewinnt der Spieler, der die meisten Murmeln in der richtigen Reihenfolge hat.

ALTERNATIVE

Sie können wählen, ob Sie diese Spielart mit zwei oder mit bis zu fünf Murmeln spielen. Sollten Sie mit Kindern spielen, so kann ein Erwachsener auch mit mehr Murmeln spielen als ein Kind.

Sie können den Schwierigkeitsgrad ändern, indem Sie verschiedene Anordnungen der Murmeln verwenden (zum Beispiel eine weiße, zwei schwarze und zwei klare Murmeln).

PLANETS

SPIELERANZAHL: 2 oder mehr Spieler 

EINLEITUNG

Dieses Spiel befasst sich mit unserem Sonnensystem. Die Murmeln verkörpern die fünf zur Sonne nächstliegenden Planeten: Merkur (schwarz), Venus (weiß), Erde (klar), Mars (weiß) und Jupiter (schwarz). Das Ziel ist es die Planeten (Murmeln) in diese Reihenfolge zu bringen, beginnend vom rechten oberen Ausgang und weiter die auf der rechten Seite des Spiels befindlichen Ausgänge abwärts zu füllen. Wenn alle Ausgänge voll sind, werden die Punkte gezählt.

SPIELANLEITUNG

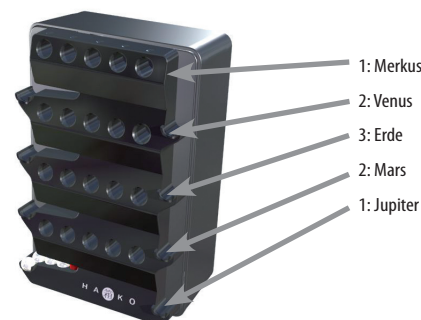
Der Spielleiter platziert die Röhren beliebig und schließt die Klappe der HAKO Box. Dann gibt der Spielleiter die fünf Planeten beliebig in die unterste linke Ablage. Verwenden Sie eine klare Murmel, zwei schwarze und zwei weiße Murmeln.

Der jüngste Spieler darf beginnen. In der ersten Runde muss jeder Spieler einen Planeten von der Ablage in ein Loch der ersten Ebene werfen. Danach darf jeder Spieler abwechselnd einen Planeten auf einer beliebigen Ebene spielen. Wenn sich mehr als ein Planet in einem

Ausgang befindet, so wird mit dem vordersten Planeten weitergespielt.

Wenn ein Spieler den Planeten in die richtige Position bringt, erhält er für diesen Planeten Punkte. Merkur und Jupiter 1 Punkt, Venus und Mars 2 Punkte und für die Erde 3 Punkte (sehen sie hierzu untenstehende Darstellung). Insgesamt können 9 Punkte zwischen den Spielern aufgeteilt werden, außer wenn jemand Punkte „löscht“, indem er Planeten auf die falsche Position gebracht hat.


Sie müssen die Endpositionen der Planeten von oben nach unten auffüllen. Das heißt, wenn ein Planet die höchstmögliche Ebene erreicht hat, kann mit diesem nicht mehr gespielt werden. Wenn ein Spieler einen Planeten zu einem Ausgang auf der rechten Seite des Spiels sendet, wo sich bereits ein anderer Planet befindet, kommt es zu einem schrecklichen Zusammenprall der Planeten und dieser Spieler verliert das Spiel.



SPIELGEWINN

Das Spiel endet sobald sich alle fünf Planeten in der Endstellung befinden, von oben bis unten. Der Spieler mit der höchsten Punktezahl gewinnt.

SPACE SHUTTLE

SPIELERANZAHL: 2 oder mehr Spieler 

EINLEITUNG

Die Spaceshuttles (Murmeln) befinden sich auf einer Mission ins Weltall. Sie benötigen die Hilfe von anderen Spaceshuttles, welche Treibstoff von der Erde mitführen, sodass sie weiter in den Weltraum hinausfliegen können. Das Zielobjekt ist ein Planet im Randgebiet unseres Sonnensystems. Das Ziel ist die Oberseite des Spiels mit einem Spaceshuttle zu erreichen. Wenn eines der Shuttles das Ziel erreicht hat, ist das Spiel zu Ende und die Punkte werden gezählt.

SPIELANLEITUNG

Der Spielleiter platziert die Röhren beliebig und schließt die Klappe der HAKO Box. Für das Spiel wählen Sie fünf Murmeln beliebiger Farbe aus. Die Spieler haben in der ersten Runde jeweils einen Zug und in den folgenden Runden jeweils 2 Züge auf einmal zur Verfügung (1 – 1, 2 – 2, 2 – 2 usw.).

Das Spiel beginnt. Der jüngste Spieler startet indem er das erste Shuttle von der untersten linken Ablage in ein Loch der ersten Ebene wirft. Die Spieler wechseln sich ab. Sie spielen aufwärts bis ein Spaceshuttle in einem rechten Ausgang des Spiels landet. Dort wartet es bis ein neues Shuttle im selben Ausgang landet und dieses das Erste in die nächste Ebene schiebt. Von dieser Ebene könnte es im nächsten rechten Ausgang landen, oder es könnte in einem der linken Ausgänge gelangen. Das Shuttle, welches das Erste weiter-geschoben hat, wird dessen Platz einnehmen und warten bis es von einem neuen Shuttle, welches von unten kommt, weitergeschoben wird. (Das bedeutet, dass ein Shuttle nur in die nächste Ebene aufsteigen darf, wenn sich zwei Shuttles in einem Ausgang befinden.)

Wenn sich noch Shuttles in der untersten Ablage befinden, muss mit diesen immer zuerst weitergespielt werden. Das bedeutet, dass Sie unter Umständen noch einmal von vorne anfangen müssen Shuttles vom untersten rechten Ausgang nach oben zu spielen, wenn ein Shuttle von einer höheren Ebene bis zur untersten Ebene stürzt.


WIE GEWINNEN SIE?

Jedesmal wenn ein Spieler zum ersten Mal ein Spaceshuttle zu einem rechten Ausgang bewegt, erhält er/sie 1 Punkt. Jener Spieler, welcher den obersten Ausgang mit einem Spaceshuttle erreicht, erhält 3 Punkte. Das bedeutet, dass insgesamt 7 Punkte zwischen den Spielern aufgeteilt werden können.

ALTERNATIVE

Sie können den Schwierigkeitsgrad erhöhen, indem Sie ein spezielles Shuttle (zB weiße Murmel) bestimmen, welches den obersten Ausgang erreichen soll.

HAKO MASTER

SPIELERANZAHL: 2 oder mehr Spieler 

EINLEITUNG

Bei HAKO MASTER können Sie Punkte gewinnen oder verlieren. Die Spieler spielen jeweils abwechselnd eine Murmel und sammeln Punkte, indem Sie Ihre Murmel zu den Ausgängen auf der rechten Seite des Spiels bewegen. Wenn die Murmel in einem der linken Ausgänge landet, bekommt der Spieler stattdessen Minuspunkte. Sobald eine Murmel die Spieloberseite erreicht hat, endet das Spiel. Der Spieler mit der höchsten Punktezahl, oder mit der geringsten Summe von Minuspunkten, gewinnt.

SPIELANLEITUNG

Der Spielleiter platziert die Röhren beliebig und schließt die Klappe der HAKO Box. Jeder Spieler hat nur eine Murmel zum Spielen. Es wird abwechselnd mit einem Zug pro Spieler gespielt. Der jüngste Spieler beginnt, indem er seine Murmel in eines der Löcher der untersten Ebene wirft. Danach werfen die anderen Spieler ebenso ihre Murmeln ein. Verwenden Sie die Grundregeln um in höher gelegene Ebenen aufzusteigen. Wenn ein Spieler seine Murmel in einem der obersten Kreisaushöhlungen gibt, haben die anderen Spieler noch jeweils einen letzten Zug bevor das Spiel zu Ende ist.

PUNKTE KALKULIEREN

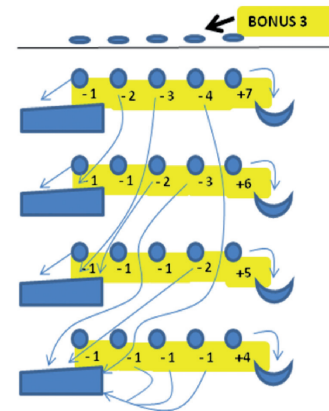
Für das Erreichen eines rechten Ausgangs gibt es nur **einmalig** Punkte (entsprechend nachstehender Darstellung). Für das Erreichen des linken Ausgangs werden hingegen **jedesmal** Minuspunkte vergeben. Die Summe der Minuspunkte hängt davon ab, auf welche Ebene die Murmel zurückfällt (sehen Sie hierzu nachstehende Darstellung). Das bedeutet, dass ein Spiel auch enden kann, wenn alle Spieler Minuspunkte haben.

Während des Spiels müssen die Punkte mitgezählt werden (mittels des HAKO MASTER Zählblattes auf der Rückseite der Spiel-anleitung). Ein Spieler kann maximal 25 Punkte, inklusive des Bonus, erreichen, sofern keine Minuspunkte gesammelt wurden.


Positive Punkte (Ausgänge auf der rechten Seite) werden wie folgt vergeben: auf der untersten Ebene (4 Punkte), auf der Zweiten (5 Punkte) auf der Dritten (6 Punkte) und auf der Vierten (7 Punkte). Der Spieler, der zuerst ganz oben ankommt, erhält 3 extra Bonuspunkte. Das ergibt eine Maximalpunkteanzahl von 25 Pluspunkten (4+5+6+7+3) für einen Spieler. Beachten Sie, dass die positiven Punkte pro Ebene nur einmal für jeden Spieler vergeben werden.

Negative Punkte (Ausgänge auf der linken Seite) werden wie folgt vergeben:

Wenn die Murmel aus dem nahe gelegenen linken Ausgang fällt (auf derselben Ebene), ergibt das **jedesmal** -1 Punkt. Wenn die Murmel aus einem linken Ausgang einer unteren Ebene fällt, gibt es **pro Ebene** einen -1 Punkt extra. Das heißt, auf der untersten Ebene gibt es maximal -1 Punkt, während es auf der obersten Ebene maximal -4 Punkte geben kann, wenn die Murmel bis ganz nach unten fällt. Beachten Sie, dass die Minuspunkte jedesmal, wenn ein linker Ausgang erreicht wird, gezählt werden.



ONE WAY

SPIELERANZAHL: 2 oder mehr Spieler 

EINLEITUNG

In diesem Spiel fordern Sie Ihren Gegner, und sein Erinnerungsvermögen, heraus. Ziel ist es, die weiße Murmel in EINEM WEG durchzuspielen, also von der untersten bis zur höchsten Ebene in einer Abfolge, ohne auf einem der linken Ausgänge hinunterzufallen. Für die Ermittlung des richtigen Weges, sollten Übungsmurmeln verwendet werden.

SPIELANLEITUNG

Der Spielleiter bereitet ein Spiel für einen der Spieler vor. Vor Spielbeginn muss sich der Spieler entscheiden wie viele klare Murmeln er verwenden möchte, bevor er mit der weißen Murmel spielt. Das Spiel endet, sobald die weiße Murmel bei einem linken Ausgang herausfällt, bevor sie ganz oben ankommt. Die Punktezahl richtet sich nach dem höchstliegenden rechten Ausgang, welchen der Spieler erreichen konnte.

Jeder Spieler hat drei Züge für jede spielende Murmel. Wenn er vier Murmeln (die Höchstmenge) verwendet, ergibt das zwölf Züge. Sobald mit einer Murmel gespielt wurde, muss diese dann entfernt werden.

PUNKTE KALKULIEREN

Nachdem alle Spieler jeweils eine Runde gespielt haben, werden die Punkte verglichen. Je weniger Übungsmurmeln verwendet werden, umso mehr Punkte werden für die Ebene vergeben, welche die weiße Murmel erreicht. Die nachstehende Tabelle zeigt, dass wenn vier (die Höchstmenge) Übungsmurmeln verwendet werden, ein Spieler nur 4 Punkte erhalten kann, wenn er den obersten rechten Ausgang mit der weißen Murmel erreicht. Wenn ein Spieler hingegen nur eine Übungsmurmel verwendet, erhält er nur für das Erreichen des ersten rechten Ausganges mit der weißen Murmel 4 Punkte.


ONE WAY Punktetabelle	1. rechter Ausgang	2. rechter Ausgang	3. rechter Ausgang	4. rechter Ausgang
1 Übungsmurmel	4	8	12	16
2 Übungsmurmeln	3	6	9	12
3 Übungsmurmeln	2	4	6	8
4 Übungsmurmeln	1	2	3	4

Punkte = (5 – Anzahl der verwendeten Übungsmurmeln) x Ebene, welche durch die weiße Murmel erreicht wurde

SPIELGEWINN

Sobald alle Spieler eine Runde fertiggespielt haben, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktezahl.

CHIPER CODE

SPIELERANZAHL: 2 oder mehr Spieler 

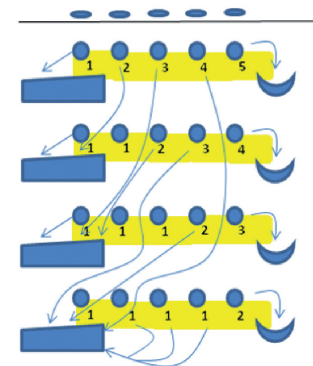
EINLEITUNG

Bei Cipher Code haben die HAKO Röhren verschiedene Werte und ihre Positionen erstellen einen Code, den der Spieler entschlüsseln soll. Jede Röhre auf jeder Ebene hat einen Punkt auf der rechten Vorderseite der Röhre. Diese Röhren führen die Murmel zu entsprechenden Ausgängen auf der rechten Seite des Spiels. Die anderen Röhren haben auf der linken Vorderseite Markierungen und führen die Murmel zu den Ausgängen auf der linken Seite des Spiels. Die Anzahl der Punkte (einen, zwei, drei oder vier) zeigen an, zu welchem Ausgang auf der linken Seite diese bestimmte Röhre führen wird.

SPIELANLEITUNG

Der Spielleiter platziert die Röhren beliebig und notiert sich die Lage von allen Röhren. (Wenn eine dritte Person die Röhren setzt, können gleichzeitig zwei oder mehrere Spieler, jeder mit einer Murmel, spielen.)

Jede Röhre hat einen Wert, welcher von den Punkten abhängt wo sie die Murmeln hinführen wird (sehen sie hierzu die Darstellung). Indem man die Werte der vier Röhren in einer Zahlenreihe addiert, erhält jede Zahlenreihe eine bestimmte Nummer. In der Darstellung hat die rechte Zahlenreihe folgende Beträge von oben nach unten: 5, 4, 3 und 2. Die Summe dieser Werte ist 14. Die mittlere Zahlenreihe hat die Werte 3, 2, 1 und 1 daraus ergibt sich 7. Die Summen von den fünf Zahlenreihen (bei diesem Beispiel 4, 5, 7, 10 und 14) sind der Zifferncode.




Der Spieler beginnt das Spiel, indem er die Murmel in eines der Löcher in der untersten Ebene steckt. Verwenden Sie die Grundregeln zum Spielen. Das bedeutet, dass Sie nur eine Ebene höher kommen, wenn die Murmel bei einem rechten Ausgang herauskommt. Nur ein Spieler bewegt eine Murmel durch das ganze Spiel. Das Ziel ist es den Zifferncode herauszufinden, also in welcher Anordnung die Röhren platziert worden sind. Wenn Sie Ihre Murmel in den verschiedenen Löchern auf den verschiedenen Ebenen spielen, müssen Sie währenddessen alle

Werte in jeder Zahlenreihe notieren und diese dann zusammenzählen. Der Zifferncode ergibt dann zum Beispiel: 5, 8, 7, 12 und 8, oder 11, 9, 6, 6 und 8. Wie Sie sehen können, ergibt das immer insgesamt 40.

SPIELGEWINN

Wenn ein Spieler fertig ist, zählt er die Zahlenreihen zusammen und gibt dem Spielleiter den Zifferncode, der dann mit seinen Notizen vergleicht. Der Spieler, der die wenigsten Züge benötigt hat, gewinnt.

CODE CRACKER

SPIELERANZAHL: 2 oder mehr Spieler 

EINLEITUNG

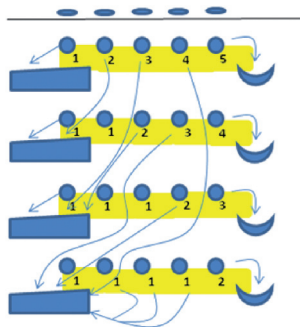
Bei Code Cracker soll der Spieler die Lage der Röhren auf der obersten Ebene des HAKO Spiels ermitteln. Die Röhren haben verschiedene Werte (wie bei der Spielart Cipher Code) und die fünf Werte auf der höchsten Ebene des Spiels sind der Code, der geknackt werden sollte (bei der nachstehenden Darstellung lautet der Code: 1, 2, 3, 4 und 5).

SPIELANLEITUNG

Der Spielleiter platziert die Röhren beliebig und notiert sich den Code auf der obersten Ebene. Er zählt auch die Zahlenreihen zusammen (wie bei Cipher Code) und teilt dem Spieler mit, welche Zahlenreihen ungerade oder gerade Summen haben. Der Spieler soll dann diesen Code knacken, indem die Werte der Röhren auf den ersten drei Ebenen herausgefunden werden. Dann sollte der Spieler den Code auf der vierten Ebene erraten.

Der Spieler beginnt das Spiel, indem er die Murmel in eines der Löcher in der untersten Ebene wirft. Verwenden Sie die Grundregeln zum Spielen. Das bedeutet, dass Sie nur aufsteigen, wenn die Murmel bei einem rechten Ausgang heraus kommt. Bei Code Cracker bewegen die Spieler die Murmel nur auf den ersten drei Ebenen, um die Werte dieser Röhren herauszufinden. Wenn er den dritten Ausgang auf der rechten Seite erreicht, wird er nicht bis zur obersten Ebene, auf der sich der Code befindet, weiterspielen. Stattdessen muss er auf derselben, dritten Ebene fortfahren.

Wenn der Spieler die Werte aller Positionen in den unteren drei Ebenen herausgefunden hat, kann er versuchen den Code auf der obersten Ebene zu erraten, indem er die Information über die ungeraden oder geraden Summen der verschiedenen Zahlenreihen verwendet. Vor Übergabe des Codes an den Spielleiter, kann der Spieler



auch diesen überprüfen, indem er eine, zwei oder drei Testmurmeln in die oberste (Code) Ebene gibt. Je weniger Testmurmeln verwendet werden, um den richtigen Code herauszufinden, je mehr Punkte können erzielt werden.

PUNKTE ZÄHLEN


Keine Testmurmeln	Eine Testmurmeln	Zwei Testmurmeln	Drei Testmurmeln
10 Punkte	5 Punkte	3 Punkte	1 Punkte

Um die Schwierigkeit zu erhöhen, können an den Spieler 2 Bonuspunkte vergeben werden, welcher die wenigsten Züge benötigte, bevor er den richtigen Code erratet hat. Wenn ein fehlerhafter Code vorgeschlagen wurde, werden gar keine Punkte vergeben.

SPIELGEWINN

Sie spielen drei Spiele, woraufhin die von Ihnen erreichten Punkte zusammengezählt werden. Der Spieler mit der höchsten Punktezahl gewinnt das Spiel.

SHOGUN

SPIELERANZAHL: 2 Spieler 

EINLEITUNG

Ein Shogun, welcher sich nach einem Ausflug in die Umgebung wieder auf seinem Heimweg befindet, wird von einem feindlichen Ninja angegriffen. Dies veranlasst einen Kampf zwischen dem Ninja (schwarze Murmel), wird von einem Spieler gespielt, und dem Shogun (weiße Murmel) zusammen mit seinen Samurai Soldaten (drei oder vier klare Murmeln), vom anderen Spieler gespielt.

SPIELANLEITUNG

Der Spielleiter bereitet ein Spiel vor. Wenn einer der Spieler einen Vorteil benötigt, so kann dieser Spieler das Spiel vorbereiten.

Es können unterschiedliche Methoden für die "zufällige Anordnung" der Röhren verwendet werden, zB. kann die Box beim Platzieren der Röhren auf den Kopf gestellt werden, oder die Röhren für jede Ebene können wahllos von einer Schachtel gezogen werden.

Shogun hat seine Rückkehr vorbereitet, indem er seine Samurais als Garde auf vier verschiedenen Stellen seines Rückwegs platziert. Der Shogun Spieler platziert drei oder vier klare Murmeln (Samurais) auf einen beliebigen Ausgang oder in eine Aushöhlung ganz oben. Nur ein Samurai ist auf einem Ausgang erlaubt. Die Samurais können nicht bewegt werden (außer sie müssen für den Shogun den Weg frei machen). Wenn diese von einem Ninja angegriffen werden, werden sie getötet und aus dem Spiel genommen.

Der Shogun beginnt auf dem untersten rechten Ausgang. Sein Ziel ist es nach Hause zu kommen, zu einer der Aushöhlungen ganz oben am Spiel. Der Ninja beginnt von einer der Aushöhlungen ganz

oben am Spiel. Sein Ziel ist es den Shogun von seiner Heimkehr abzuhalten, indem er zuerst alle Samurais besiegt und letztendlich den Shogun.

Alle Bewegungen folgen den grundlegenden Richtlinien, dass Murmeln, die auf die rechten Ausgänge kommen, eine Ebene aufsteigen werden. Sie können jedoch in diesem Spiel sofort weiter aufsteigen, wenn Sie zu einem Ausgang auf der rechten Seite gelangen. Dies gilt für beide den Ninja und dem Shogun. Abgesehen davon, erhalten der Ninja und der Shogun je nur einen Zug und wechseln sich dabei ab.

Der Shogun macht den ersten Zug von dem untersten rechten Ausgang. Dann zieht der Ninja zu einem der Löcher auf der obersten Ebene, und versucht die Samurais anzugreifen. Als nächstes spielt der Shogun Spieler wieder die Shogun Murmel und so weiter.

Der Ninja muss all die beschützenden Samurais besiegen bevor er den Shogun angreift. Der Ninja greift einen Samurai an, indem er ihm direkt zu einem Ausgang oder auf die Oberseite des Spiels folgt. Nachdem die Samurais getötet und aus dem Spiel genommen wurden, versucht der Ninja den Shogun zu schlagen, indem er ihm direkt zu einem Ausgang hinterher folgt.


Weder die Samurais noch der Shogun können jemals den Ninja angreifen. Kommt der Shogun zum selben Ausgang wie der Ninja, passiert nichts und der Ninja kann weiterziehen.

Die Samurais können nicht weiterziehen, außer der Shogun kommt zu einem Ausgang auf dem sich ein Samurai befindet. Dann muss der Shogun Spieler den Samurai beim nächsten Zug weiterspielen, um den Weg für den Shogun freizumachen. Das zählt als ein Zug.

SPIELGEWINN: Der Shogun gewinnt, wenn er es schafft auf die Oberseite des Turms zu kommen. Der Ninja gewinnt, wenn er es schafft den Shogun zu schlagen, indem er ihm bei einem Ausgang erreicht (d. h. direkt hinter ihm), aber nur nachdem alle Samurais getötet wurden.

OPTIONALE ART FÜR DEN SPIELGEWINN: Wenn der Ninja es schafft mit einem Zug bis ganz nach oben zu kommen, nachdem der Shogun ganz oben angekommen ist, gewinnt der Ninja.

NINJA

SPIELERANZAHL 2 Spieler 

EINLEITUNG

Zwei Ninjas, der Schwarze und der Weiße wurden entsendet, um eine Auseinandersetzung zwischen ihren Meistern zu schlichten. Der Kampf zwischen den Ninjas kann nur durch einen Todschatz an einem von beiden enden. Die Ninjas (eine schwarze und eine weiße Murmel) beauftragen vier Bauern (klare Murmeln) sie in ihrem Kampf zu unterstützen, und helfen ihnen sich vor Angriffe aus dem Hinterhalt zu schützen. Das Ziel ist den gegnerischen Ninja zu schlagen bevor er dich schlägt.

SPIELANLEITUNG

Der Spielleiter (möglichst nicht einer von den Spielern) platziert die Röhren beliebig und schließt die Klappe der HAKO Box. Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, platzieren die Spieler je zwei Bauern (klare

Murmeln) in den verschiedenen Ausgängen (links oder rechts) des Spiels. Die Spieler wechseln sich beim Platzieren der vier Bauern ab, welche einer nach dem anderen platziert werden sollte. Sobald die Bauern in den Ausgängen platziert wurden, können alle Bauern von beiden Spielern gespielt werden. Das Spiel beginnt sobald der erste Spieler seinen Zug macht (werfen Sie eine Münze um zu entscheiden wer beginnt). Beide, der Schwarze Ninja und der Weiße Ninja, beginnen an der Oberseite des Spiels. Für den zweiten Ninja ist es nicht möglich den ersten Ninja direkt beim ersten Zug zu folgen. Das heißt, wenn sich der Schwarze Ninja dazu entscheidet in das erste linke Loch zu gehen bei seinem/ihrem ersten Zug, so kann der Weiße Ninja nicht auch in dasselbe Loch gehen bei seinem ersten Zug. Nachdem beide Spieler ihre Ninjas einmal gespielt haben, können sie abwechselnd einen Bauern oder seinen eigenen Ninja spielen. Alle Züge folgen den grundlegenden Richtlinien, daher können die Murmeln in den linken Ausgängen nur innerhalb der entsprechenden Ebenen bewegt werden. Die Murmeln, die in die rechten Ausgänge gelangen, können hingegen eine Ebene aufsteigen. Die Ninjas können sich vor einem tödlichen Angriff von einem anderen Ninja selber schützen, indem sie einen Bauern als Schutz neben ihnen bewegen oder zu einem Ausgang gehen auf dem sich bereits ein Bauer befindet. Falls sie auf dieser Stelle von einem anderen Ninja angegriffen werden, wird nichts passieren. Wenn diese Situation eintritt, müssen die Spieler eine von diesen zwei Regeln einhalten:

1. Wenn sich im Ausgang folgende Reihenfolge der Murmeln befindet:
Bauer - Der Weiße Ninja - Der Schwarze Ninja
Der Bauer muss zuerst von einem der Spieler gespielt werden, da sich der Bauer ganz vorne beim Ausgang befindet. Dann darf der Weiße Ninja gespielt werden, ohne dass ihn der Schwarze Ninja direkt auf dem gleichen Weg verfolgt (wie beim Spielbeginn).
2. Wenn sich im Ausgang folgende Reihenfolge der Murmeln befindet:
Der Weiße Ninja - Bauer - Der Schwarze Ninja.
Der Bauer wird alleine gelassen, wenn sich der Weiße Ninja weiterbewegt. Dies macht es für den Schwarzen Ninja möglich, entweder den Bauern zu schlagen (was als ein Zug zählt) oder den Bauern zu bewegen.

Wenn sich in einem Ausgang bereits ein Bauer befindet und ein Ninja dazukommt, kann der Ninja beschließen den Bauern zu schlagen und zu töten. Dann stirbt der Bauer und wird vom Spiel entfernt. Der Ninja kann den Bauern, auch zum Schutz, leben lassen. Falls sich zwei (oder mehrere) Bauern im selben Ausgang befinden, überleben sie alle einen Ninja Angriff und können weiterspielen. Falls sich bei einem Ausgang Bauern vor einem Ninja befinden, müssen diese weitergespielt werden bevor der Ninja weiterspielen darf. Wenn ein Bauer zu einem Ausgang kommt, in dem sich bereits ein Ninja befindet, so wird dieser Bauer überleben und weiterspielen.

SPIELGEWINN

Der Spieler, der es schafft seinen Ninja so zu bewegen, dass dieser einen anderen Ninja, durch einen direkten Kontakt bei einem Ausgang schlagen kann, gewinnt den Kampf.

Updates
Neue Spielregeln
Forum
Master of Hako
Alle Infos - www.hakobox.net

A product of Ballhunter International SA
Distribution & Sales: Transporama Austria GmbH
Game Development: Play Design Sweden AB and Ergonomidesign AB.

www.hakobox.net
info@hakobox.net