



Murmur7 – Schnellstart



1. Start auf der Erde

Merksatz: Jedes Raumschiff beginnt seine Reise auf der Erde.

Würfle mit allen 3 Würfeln. Wähle bis zu **2 Würfel** aus und starte dein Raumschiff von der Erde. **Vor dem Würfeln prüfen:** Passt dein Raumschiff bereits zu Planet und Startrampe? Kannst Du dich entscheiden direkt zu öffnen, dann darfst du aber nicht würfeln



2. Kettenstart Planet, Startrampe und Raumschiff haben die gleiche Farbe.

Das **Raumschiff startet sofort weiter.** Kein weiterer Würfelwurf nötig. **Wichtig**

Planet und Startrampe müssen immer dieselbe Farbe haben. Sonst ist kein Start möglich.



3. Start mit Würfelhilfe Planet und Startrampe haben die gleiche Farbe, musst du die Farbe des Raumschiffs würfeln. Farbe gewürfelt = Start Farbe nicht gewürfelt = warten



4. Schwarzes Loch Landet ein Raumschiff im Schwarzen Loch, bleibt es stehen. Hast du kein Schwarz oder Joker, bleibt es stehen bis zu deinem nächsten Zug.



5. Supernova Landet dein Raumschiff dort, brauchst du: Gold oder Joker Danach darfst du sofort weiterfliegen.



6. Die Würfel Farben = Startbefehle Tauschsymbol = Startrampen tauschen



Joker = ersetzt jede Farbe/ 1 mal Tausch



7. Startrampen tauschen

keine schwarzen Löcher, keine Supernova-Rampen, nur **einmal** pro Spieler Es dürfen nur **leere** farbige Startrampen getauscht werden. Nur einmal pro Spieler.



8. Milchstraße Punkte: 3 - 2 - 1 - 0 - 1 - 2 - 3. Das

Spezialraumschiff zählt doppelt. Gewinner=wer zuerst **7 Punkte** oder mehr erreicht, **gewinnt** Murmur7.

