



WELTRAUM EDITION

Ein Marmel-Weltraumrennen voller Kettenreaktionen



2–4 Spieler • ab 6 Jahren • ca. 15–25 Minuten

1. Spielidee und Ziel

In Murmel7 steuerst du deine eigenen Raumschiffe durch die Galaxie. Durch Würfelentscheidungen, passende Farben und echte physikalische Kettenreaktionen versuchst du, deine Raumschiffe bis in die Milchstraße zu bringen.

Die Raumschiffe können über mehrere Startrampen rollen, andere Raumschiffe anschieben, Planeten überspringen oder sogar bis zur Milchstraße durchmarschieren. Der Flug lässt sich nicht immer genau vorhersagen – genau das macht jede Runde anders.

Ziel: Wer zuerst **7 Punkte oder mehr** erreicht, gewinnt sofort.

2. Spielmaterial

- Spielbrett mit Startbahnen, Planeten, Startrampen und Milchstraße
- pro Spieler 7 Murmeln: 6 normale Murmeln und 1 Spezialmurmeln
- farbige Startrampen in den Spielerfarben Rot, Blau, Gelb und Grün
- 2 schwarze Startrampen – das Schwarze Loch
- 4 goldene Startrampen - Supernova
- 2 Farbwürfel und 1 Spezialwürfel
- pro Spieler eine Holzbox als Basis für die 7 Raumschiffe



3. Vorbereitung

1. Stelle das Spielbrett stabil auf und setze die Startrampen in die vorgesehenen Positionen ein.
2. Jeder Spieler erhält eine Farbe und die dazugehörigen 7 Murmeln.
3. Die Spezialmurmeln ist an ihrem durchscheinenden Aussehen zu erkennen.
4. Die Startbahnen befinden sich oben links und rechts. Von dort aus kann ein Raumschiff in die linke oder rechte Bahn gelegt werden.
5. **Der jüngste Spieler beginnt.** Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.



4. Dein Zug

Jeder Zug besteht aus Würfeln, Auswählen und Ausführen.

1. Alle drei Würfel werfen: Wirf alle drei Würfel gleichzeitig.

2. Sofort entscheiden: Wähle höchstens zwei Würfel. Die Auswahl ist sofort verbindlich. **Der dritte Würfel verfällt.**

3. Würfel nacheinander ausführen: Führe die gewählten Befehle in der von dir gewählten Reihenfolge aus. Einen Joker kannst du nicht für später aufheben.

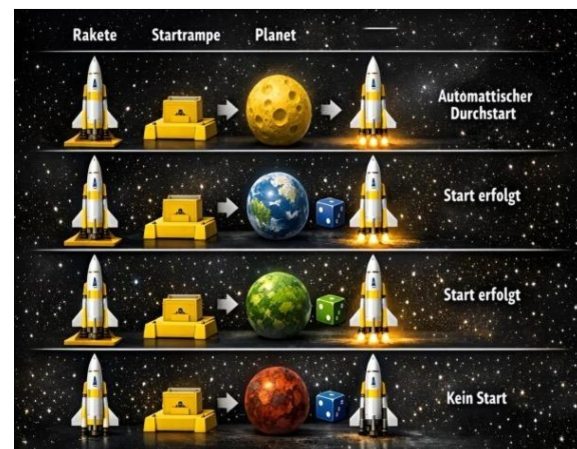
4. Flug beobachten: Nach jeder geöffneten Startrampe beobachtest du, wohin dein Raumschiff rollt. Eine Kettenreaktion kann sich ohne weiteren Würfelwurf fortsetzen.

Öffnen oder würfeln: Verändert sich die Spielsituation während deines Zuges so, dass du eine Startrampe sofort öffnen kannst, musst du dich entscheiden: Du öffnest die Startrampe sofort oder du würfelst. **Beides zusammen ist nicht möglich.**



5. So startet ein Raumschiff

Für einen normalen Start muss die **gewürfelte Farbe zur passenden Planeten- und Startrampenfarbe passen**. Dann darfst du die entsprechende Startrampe öffnen und dein eigenes Raumschiff auf die linke oder rechte Startbahn setzen.



Trifft ein Raumschiff anschließend auf eine Startrampe, bei der **Raumschiff, Planet und Startrampe** farblich zusammenpassen, darf die Startrampe ohne weiteren Würfelwurf geöffnet werden. So entsteht eine automatische Flugkette.

Wichtig: Das Raumschiff, das gerade gestartet wurde, ist das einzige Raumschiff, das in dieser Flugkette weiterbewegt wird.

6. Kettenreaktionen

Die Kettenreaktion ist das Herzstück von Mummel7. Ein Raumschiff kann in einer passenden Farbkombination direkt weiterrollen, ohne dass erneut gewürfelt werden muss, wenn **Planet, Startrampe, Raumschiff** die gleiche Farbe hat.

- Ein Raumschiff kann über mehrere Startrampen hinweg rollen.
- Durch unterschiedliche Geschwindigkeiten kann es vorkommen, dass ein Raumschiff Startrampen oder Planeten überspringt.
- Bei einem längeren Flug kann das Raumschiff sogar auf eine andere Bahn wechseln.
- Ein Raumschiff kann auf einem anderen Raumschiff liegenbleiben. Sie wird erst durch einen neuen Stoß wieder frei.
- Eine Flugkette endet meistens an einer Startrampe, deren Bedingung nicht erfüllt ist. Mit genügend Schwung kann ein Raumschiff aber auch eine oder mehrere leere Startrampen überspringen.

● 7. Das Schwarze Loch

Die **beiden schwarzen Startrampen** in der Mitte des Spielbretts **Schwarzes Loch** bilden das Schwarze Loch. Durch die Bahnführung rollen viele Raumschiffe in Richtung Mitte.



Gerät dein Raumschiff in das Schwarze Loch, bleibt es dort blockiert. Du kannst es mit einem schwarzen Würfel oder mit dem Joker wieder freigeben.

Besonders wichtig: Hast du in deinem aktuellen Wurf Schwarz als einen der beiden gewählten Würfel ausgewählt und rollt dein Raumschiff danach ins Schwarze Loch, darfst du die schwarze Startrampe noch im selben Zug öffnen. Das Raumschiff kann anschließend weiterfliegen.

● 8. Goldene Startrampen

Die **vier goldenen Startrampen** liegen außen auf dem Spielbrett. Durch ihre Lage führen sie leichter in Richtung der wertvollen 3-Punkte-Fächer der Milchstraße.



Gold kann als entsprechender Würfelbefehl genutzt werden; der Joker kann ebenfalls eingesetzt werden. Auch hier entscheidet der tatsächliche Flug des Raumschiffs darüber, wie weit es kommt.

9. Der Spezialwürfel

Der Spezialwürfel enthält die Spielerfarben sowie die Sonderbefehle Joker und Startrampen tauschen.



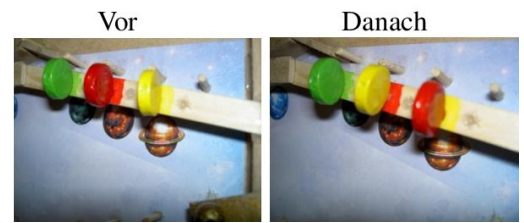
- Farbe: funktioniert wie ein normaler Farbwürfel.
- **Joker:** ersetzt einen passenden Farb- oder Sonderbefehl. Der Joker muss sofort eingesetzt werden und kann nicht für später aufgehoben werden.
- Startrampen **tauschen:** Diese Aktion darf jeder Spieler genau einmal im gesamten Spiel verwenden.

★ 10. Startrampen tauschen

Mit dem Tausch darfst du zwei leere farbige Startrampen miteinander vertauschen. **Schwarze und goldene Startrampen** dürfen nicht getauscht werden.

Der Tausch kann strategisch eingesetzt werden, um einen anderen Spieler kurz vor der Milchstraße zu stören oder eine günstige Farbkombination zu verändern.

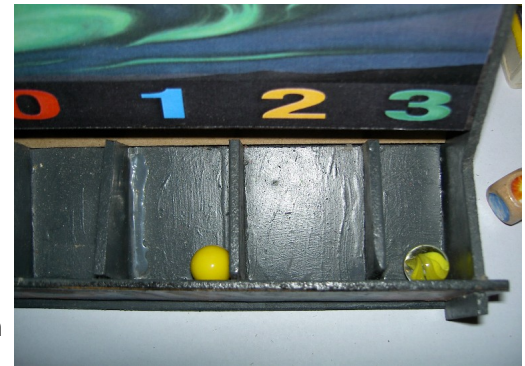
Wichtig: Durch den Startrampentausch wird eine laufende Flugkette unterbrochen. Der Tausch erzeugt keine längere Kette.



★ 11. Die Milchstraße – Punkte

Am Ende der Flugbahn wartet die Milchstraße. Die sieben Fächer bringen von außen nach innen: 3 2 1 0 1 2 3

Die Punkte werden dem Spieler sofort gutgeschrieben. Im 0-Punkte-Fach gibt es keine Punkte; das Raumschiff geht anschließend zurück zur Basis.



12. Die Spezialmurmel

Jeder Spieler besitzt eine besondere, durchscheinende Murmel. Sie zählt in der Milchstraße immer doppelt.

- landet sie im 1-Punkte-Fach → 2 Punkte
- landet sie im 2-Punkte-Fach → 4 Punkte
- landet sie im 3-Punkte-Fach → 6 Punkte
- landet sie im 0-Punkte-Fach → 0 Punkte

13. Wann endet eine Flugkette?

Eine Flugkette endet, wenn die Bedingungen an der nächsten Startrampe **nicht erfüllt** sind oder das Raumschiff nicht mehr weiterrollt. Es kann aber durch Schwung mehrere leere Startrampen überspringen. Deshalb ist nicht immer vorhersehbar, wo der Flug endet.

Bleibt ein Raumschiff an einem anderen Raumschiff hängen, kann sie durch einen späteren Stoß wieder in Bewegung kommen.



💡 14. Beispiel für einen kompletten Zug

Ein Spieler spielt Rot und würfelt Rot, Schwarz und Grün. Er entscheidet sich sofort für Rot und Schwarz.

Mit Rot öffnet er die rote Startrampe und startet sein **rotes Raumschiff**.

Das Raumschiff rollt über die Bahn und landet im Schwarzen Loch.

Der Zug ist noch nicht vorbei, denn Schwarz wurde als zweiter Würfel ausgewählt.

Der Spieler öffnet nun die schwarze Startrampe.

Das Raumschiff ist wieder frei und setzt seinen Flug fort.

15. Der besondere Reiz von Murrel7

Murrel7 verbindet Würfelentscheidungen mit einem echten, physikalischen Murrel-Flug. Du kannst planen, aber nie vollständig vorhersehen, wie weit ein Raumschiff tatsächlich rollt. Eine passende Farbkette kann einen Durchmarsch bis zur Milchstraße ermöglichen – oder ein Raumschiff bleibt unerwartet unterwegs hängen.

Plane deinen Flug. Nutze deine Farben. Wage die Kettenreaktion. Erreiche die Milchstraße!

🎲 16. Spielende

Sobald ein Spieler insgesamt **7 Punkte oder mehr** erreicht, gewinnt er sofort das Spiel.

Spielanleitung



Video



Sicherheitshinweis:
Nicht geeignet für
Kinder unter 3 Jahren
– Erstickungsgefahr
durch Kleinteile.

Info Spiel: www.murrel7.de

