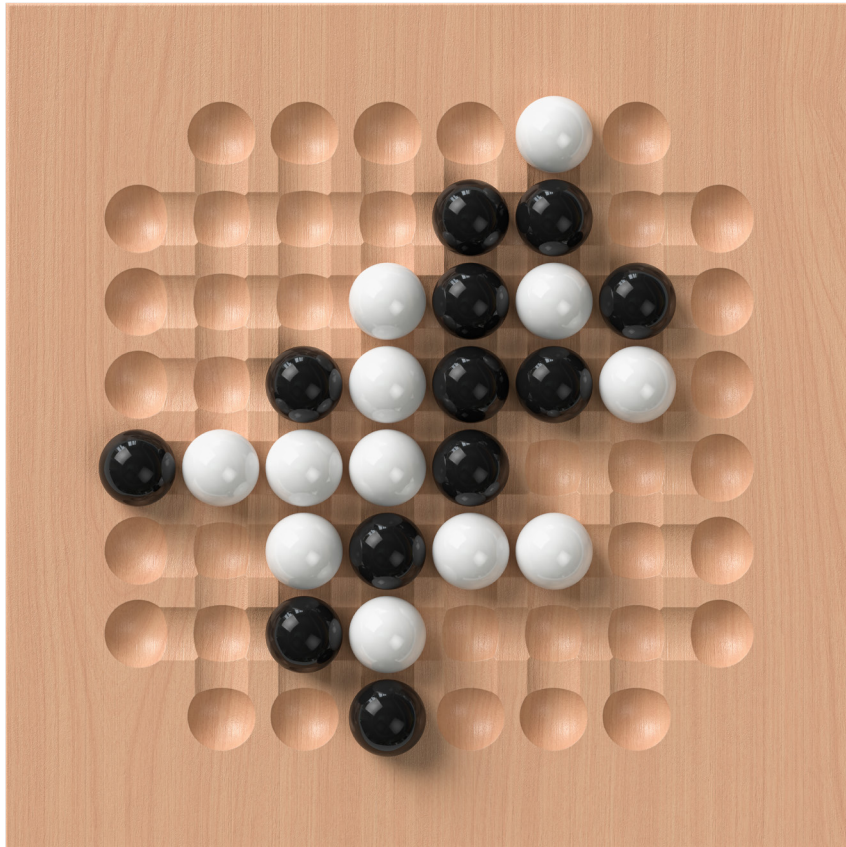


MABULA

Néstor Romeral Andrés



Game rules - Règles du jeu - Spielregeln - Reglas de juego - Regole del gioco

MABULA

Strategic marble game for 2 players aged 9 and up

Game designer: Néstor Romeral Andrés
Graphic design: Ewelina Proczko

Content

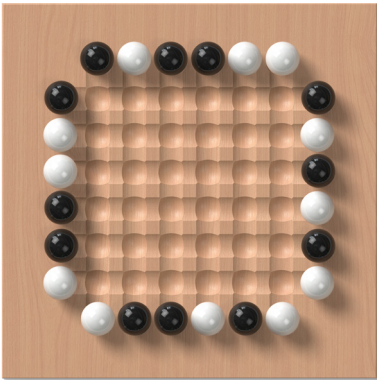
- 1 wooden game board
- 12 white glass marbles
- 12 black glass marbles
- 1 fabric bag

Goal of the game

Each player takes turns pushing their marbles from the edge straight towards the center of the game board. The player with the largest contiguous group of their own marbles at the end of the game wins. The twist? You can also move your opponent’s marbles and disrupt their strategy.

Setup

Choose a color each (white or black) and place the marbles on the 24 edge spaces of the game board at random. Make sure that no more than two marbles of the same color are adjacent to each other—this rule also applies to the corners of the board. Here is an example of a possible setup:

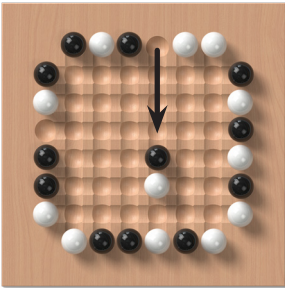
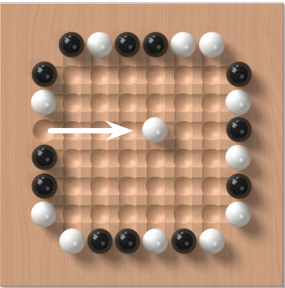


How to play

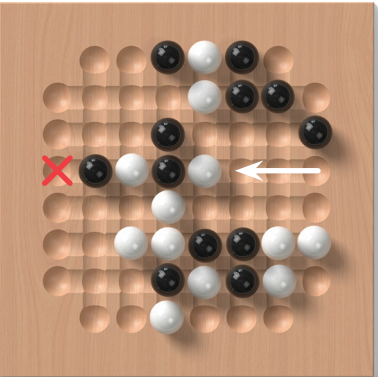
The player with the white marbles begins. After that, players take turns. On your turn, push one of your marbles from the edge of the game board in a **straight line** into the game field.

Pay attention to the following:

- Whenever you are able to push a marble, you must do so.
- You may push your marble as far as you wish in any one direction except diagonally. You can stop it at any point. If you encounter one or more marbles in the same row, you can push them further along with your own.
- You may not push a marble off the game board or back to the edge of the game board.
- If you cannot push any of your marbles, you must pass and lose your turn.
- Once you push a marble from its starting position on the edge of the board, you can no longer move it directly. It can only be moved if pushed by another marble. Think about your moves wisely!



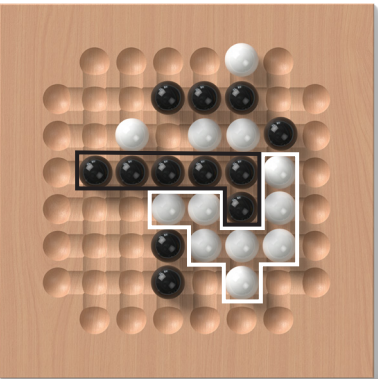
Mia goes first and pushes a white marble into the middle of the field. Then, it is Luca’s turn, and he also pushes his black marble towards the center, moving Mia’s white marble along with his own.



Mia cannot push her white marble and the other marbles further to the left, as this would push the black marble to the edge of the board, which is not permitted.

End of the game

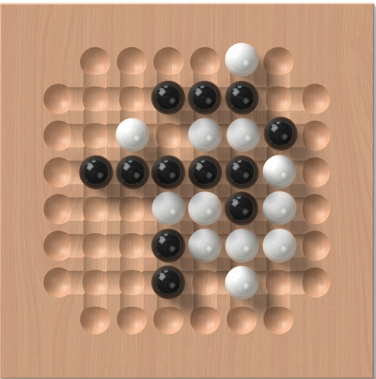
The game ends when neither player can make a valid move. The player who has formed the largest contiguous group of marbles in their color wins. Marbles that are diagonally adjacent do not count towards the contiguous group.



Luca’s largest group of contiguous black marbles consists of 6 marbles. Mia’s largest group consists of 8 white marbles. She wins the game.

Optional scoring

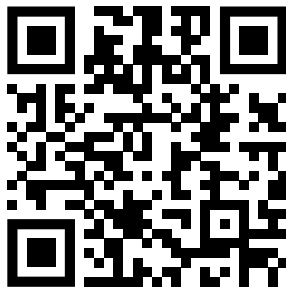
Note down how many marbles are in each contiguous group in your color. Then, multiply these numbers.



In the optional scoring, Luca wins with 36 points:
 $6 \times 3 \times 2 \times 1 = 36$. Mia scores 16 points: $8 \times 2 \times 1 \times 1 = 16$.

Tip: To attain the largest amount of points, create groups of 3 marbles. The highest possible score is $3 \times 3 \times 3 \times 3 = 81$.

Note: You agree on the scoring mode before you start the match.

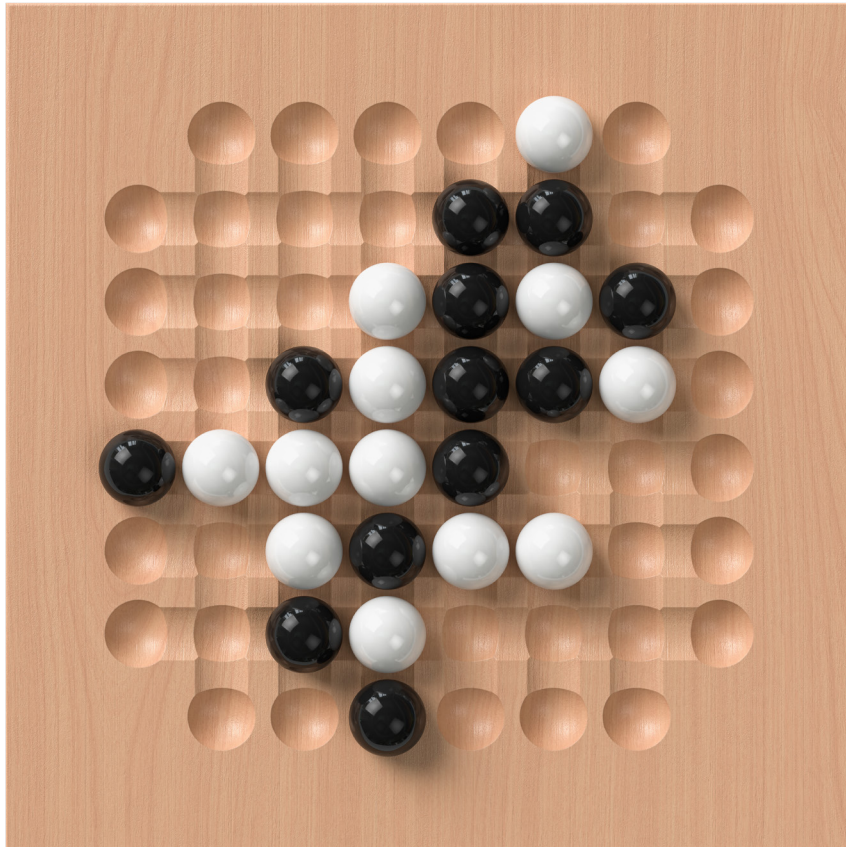


Scan for more languages



MABULA

Néstor Romeral Andrés



Game rules - Règles du jeu - Spielregeln - Reglas de juego - Regole del gioco

MABULA

Strategisches Murmelspiel für 2 Personen ab 9 Jahren

Spiele-Autor: Néstor Romeral Andrés

Grafik: Ewelina Proczko

Spielmaterial

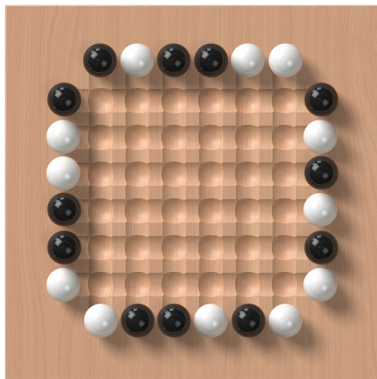
- 1 Spielbrett aus Holz
- 12 weiße Glasmurmeln
- 12 schwarze Glasmurmeln
- 1 Stoffbeutel

Worum geht's?

Ihr schiebt abwechselnd Murmeln vom Spielfeldrand ins Spielfeld und versucht dabei, die größte zusammenhängende Gruppe mit euren Murmeln zu bilden. Der Clou: In eurem Zug könnt ihr nicht nur die Murmeln des Mitspielenden verschieben, sondern auch dessen Taktik durcheinanderbringen.

Vorbereitung

Wählt jeweils eine Farbe (weiß oder schwarz) und verteilt die Murmeln in zufälliger Reihenfolge auf den 24 Spielrand-Feldern. Achtet darauf, dass nie mehr als zwei Murmeln derselben Farbe nebeneinanderliegen. Das gilt auch für die Nachbarschaft übereck. Hier ist ein Beispiel für eine mögliche Startaufstellung.

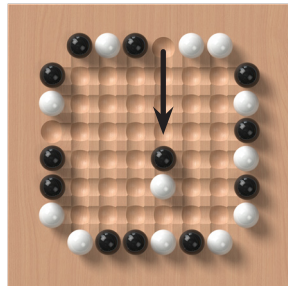
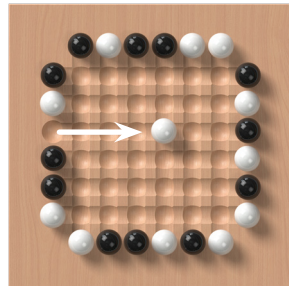


Spielablauf

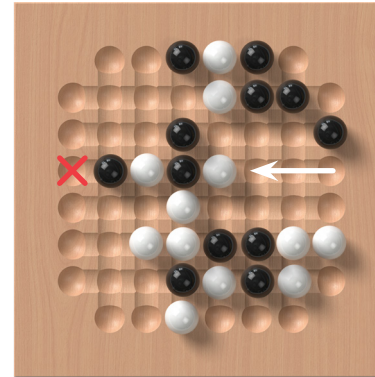
Die Farbe weiß beginnt. Anschließend spielt ihr abwechselnd. Bist du an der Reihe? Dann schiebst du eine deiner Murmel vom Spielfeldrand in **gerader Linie** ins Spielfeld.

Beachte dabei Folgendes:

- Wann immer du eine Murmel schieben kannst, musst du dies tun.
- Du darfst deine Murmel beliebig weit geradeaus schieben, aber nicht diagonal. Trifft deine Murmel dabei auf eine oder mehrere andere Murmeln, die sich bereits in derselben Reihe befinden, darfst du diese mit deiner Murmel vorwärts schieben.
- Durch das Schieben darfst du keine Murmel vom Spielfeld auf einen Spielfeldrand (zurück)schieben.
- Kannst du keine deiner Murmeln schieben? Dann musst du passen und diesen Zug aussetzen.
- Sobald eine Murmel ihrer Startposition am Rand verlassen hat, kannst du sie später nicht noch einmal direkt bewegen. Sie kann nur indirekt über eine andere Murmel bewegt werden. Überlege dir also deine Züge gut!



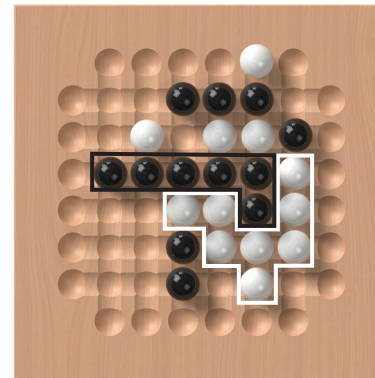
Mia beginnt und schiebt eine weiße Murmel in die Spielfeldmitte. Anschließend ist Luca an der Reihe und schiebt seine schwarze Murmel ins Spielfeld. Dabei verschiebt er Mias weiße Murmel.



Mia darf ihre weiße Murmeln nicht weiter nach links schieben, da sie sonst die schwarze Murmel auf den Spielfeldrand schieben würde. Und das ist nicht erlaubt.

Ende der Partie

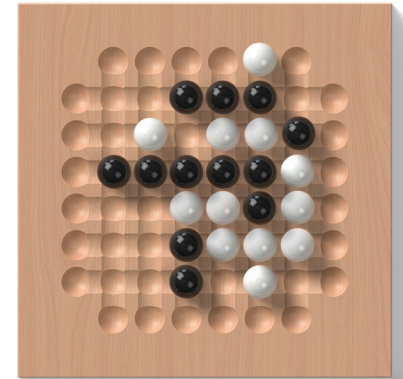
Die Partie endet, sobald niemand mehr eine Murmel schieben kann. Es gewinnt, wer die größte zusammenhängende Gruppe an Murmeln der eigenen Farbe gebildet hat. Murmeln, die diagonal benachbart sind, gelten nicht als verbunden.



Lucas größte zusammenhängende Gruppe sind 6 schwarze Murmeln. Mias größte Gruppe sind dagegen 8 weiße Murmeln. Sie gewinnt die Partie.

Optionale Wertung

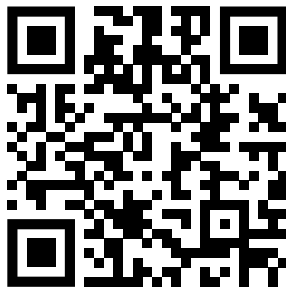
Ihr wertet nicht die größte zusammenhängende Gruppe, sondern alle Gruppen der eigenen Farbe und multipliziert sie miteinander.



In der optionalen Wertung gewinnt Luca mit 36 Punkten: $6 \times 3 \times 2 \times 1 = 36$. Mia kommt auf 16 Punkte: $8 \times 2 \times 1 \times 1 = 16$.

Tipp: Je näher die Gruppengröße an 3 liegt, desto höher ist das Ergebnis. Die höchstmögliche Punktzahl ist $3 \times 3 \times 3 \times 3 = 81$.

Hinweis: Einigt euch vor Spielbeginn auf eine der beiden Wertungen.

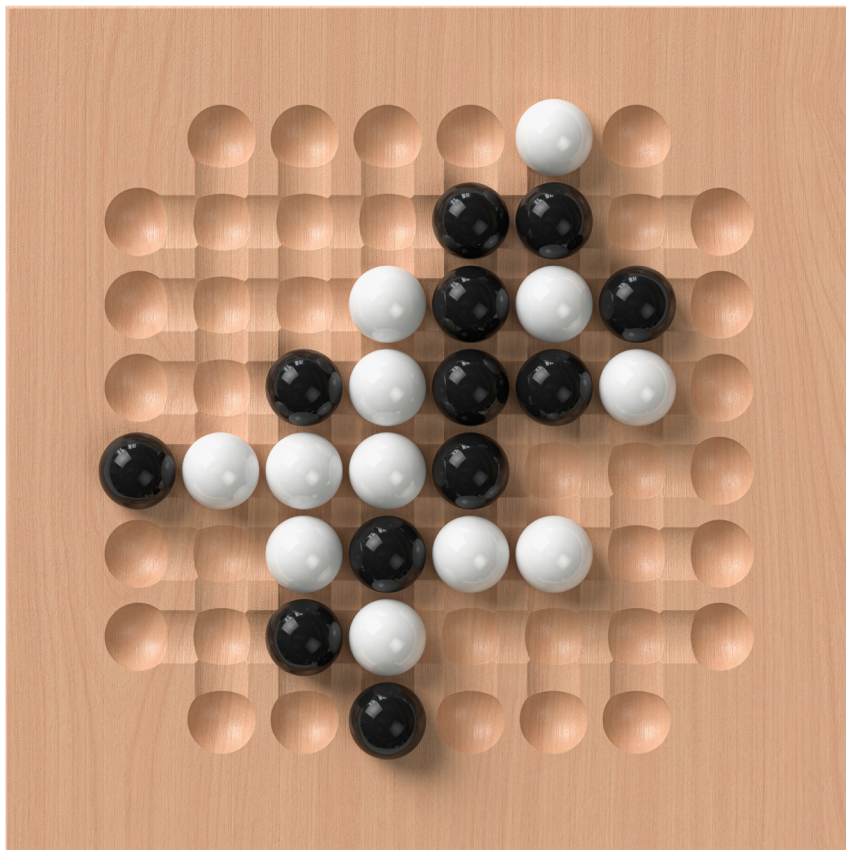


Scan for more languages



MABULA

Néstor Romeral Andrés



Game rules - Règles du jeu - Spielregeln - Reglas de juego - Regole del gioco

MABULA

Jeu de billes stratégique pour 2 joueurs âgés de 9 ans et plus

Concepteur du jeu : Néstor Romeral Andrés
Design graphique : Ewelina Proczko

Contenu

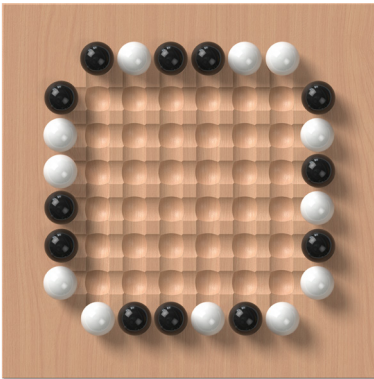
- 1 plateau de jeu en bois
- 12 billes en verre blanches
- 12 billes en verre noires
- 1 sac en tissu

Objectif

Chaque joueur pousse à tour de rôle ses billes depuis le bord vers le centre du plateau de jeu. Le joueur qui forme le plus grand groupe contigu de ses propres billes gagne. L'astuce ? Vous pouvez également déplacer les billes de votre adversaire et perturber sa stratégie.

Mise en place

Choisissez chacun une couleur (blanc ou noir) et placez les billes sur les 24 espaces du bord du plateau de jeu de manière aléatoire. Assurez-vous qu'il n'y ait pas plus de deux billes de la même couleur adjacentes les unes aux autres—cette règle s'applique également aux coins du plateau. Voici un exemple de mise en place possible :

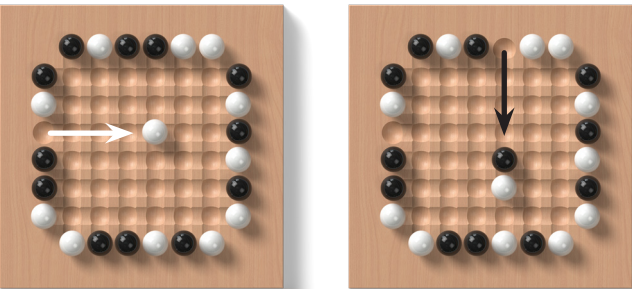


Comment jouer ?

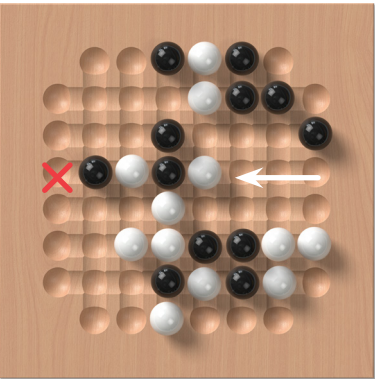
La personne avec les billes blanches commence. Ensuite, jouez à tour de rôle. À votre tour, poussez une de vos billes depuis le bord du plateau de jeu en **ligne droite** vers le plateau de jeu.

Attention :

- Si vous pouvez jouer, vous devez le faire, vous ne pouvez pas passer votre tour.
- Vous pouvez pousser votre bille aussi loin que vous le souhaitez dans une direction droite (pas en diagonale). Vous pouvez l'arrêter à tout moment. Si vous rencontrez une ou plusieurs billes dans la même rangée, vous pouvez les pousser avec la vôtre.
- Vous ne pouvez pas pousser une bille hors du plateau ni la ramener au bord du plateau de jeu, sur les emplacements de départ.
- Si vous ne pouvez pousser aucune de vos billes, vous passez votre tour.
- Une fois qu'une bille est poussée depuis sa position de départ sur le bord du plateau, elle ne peut plus être déplacée directement. Elle ne peut être déplacée que si elle est poussée par une autre bille. Réfléchissez bien à vos mouvements pour ne pas vous retrouver coincé !



Mia commence et pousse une de ses billes blanche. Puis, c'est au tour de Luca, il pousse l'une de ses billes noires vers le centre, déplaçant la bille blanche de Mia avec la sienne.

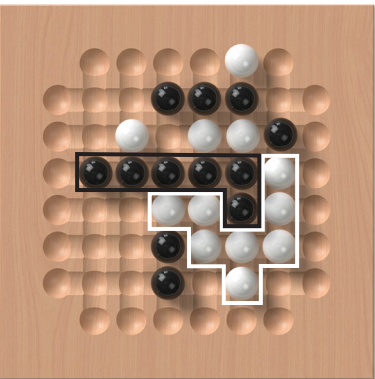


Mia ne peut pas pousser sa bille blanche et les autres billes plus à gauche, car cela pousserait la bille noire sur la zone de départ, ce qui n'est pas permis.

Fin de partie

La partie se termine lorsque plus personne ne peut effectuer de mouvement valide. La personne qui a formé le plus grand groupe contigu de billes de sa couleur gagne.

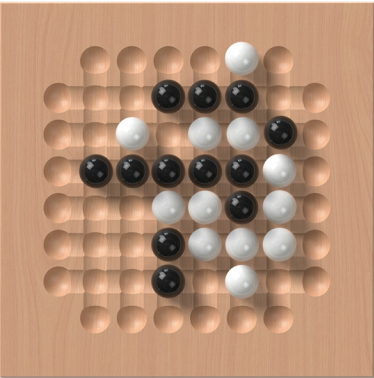
Attention les billes adjacentes en diagonale ne sont pas comptées dans un groupe contigu.



Le plus grand groupe contigu de billes noires de Luca se compose de 6 billes. Le plus grand groupe de Mia se compose de 8 billes blanches. Elle gagne donc la partie.

Variante de décompte

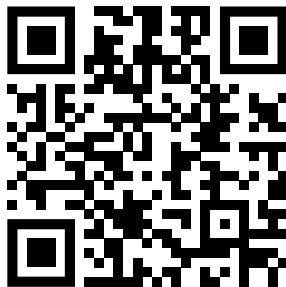
Comptez combien de billes se trouvent dans chaque groupe de votre couleur, puis, multipliez ces nombres.



Dans l'exemple ci-dessus Luca gagne avec 36 points : $6 \times 3 \times 2 \times 1 = 36$. Mia marque 16 points : $8 \times 2 \times 1 \times 1 = 16$.

Astuce : pour obtenir le plus grand nombre de points, créez des groupes de 3 billes. Le score le plus élevé possible est $3 \times 3 \times 3 \times 3 = 81$.

Note : mettez-vous d'accord sur l'option de décompte choisie en début de partie.

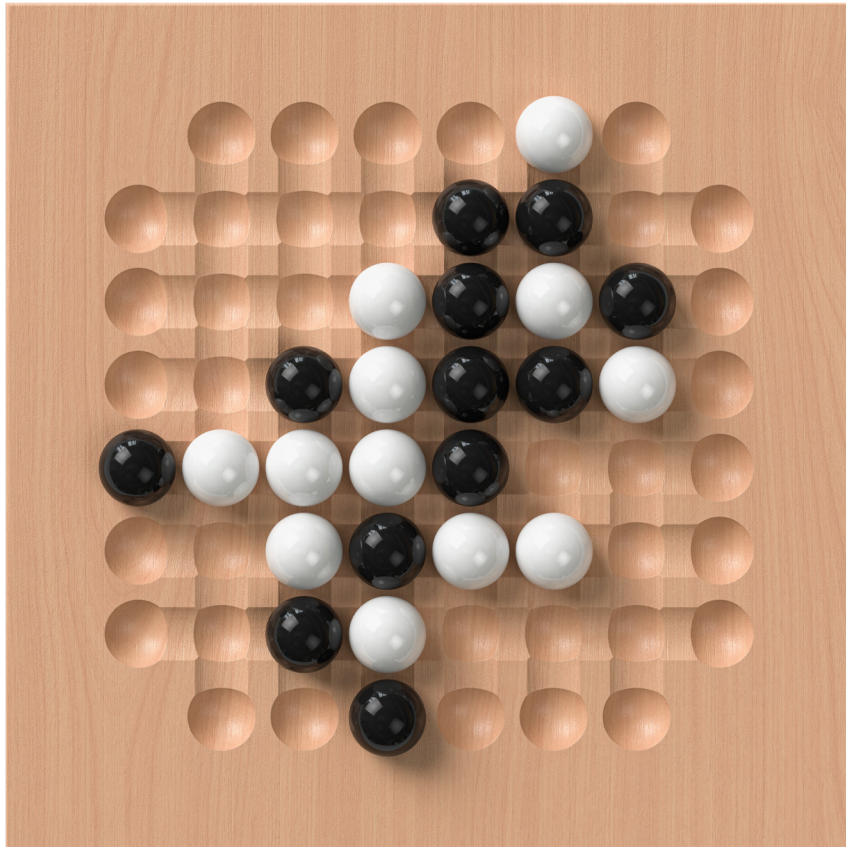


Scan for more languages



MABULA

Néstor Romeral Andrés



Game rules - Règles du jeu - Spielregeln - Reglas de juego - Regole del gioco

MABULA

Un gioco di strategia per 2 giocatori dai 9 anni in su

Autore: Néstor Romeral Andrés
Design grafico: Ewelina Proczko

Componenti

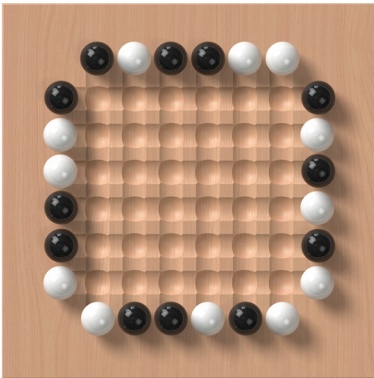
- 1 tabellone di gioco in legno
- 12 biglie bianche di vetro
- 12 biglie nere di vetro
- 1 sacchetto

Scopo del gioco

A turno, ogni giocatore spinge le proprie biglie dal bordo verso il centro del tabellone. Vince chi, alla fine della partita, avrà ottenuto il gruppo più grande di biglie contigue del proprio colore. Il colpo di scena? È possibile spostare anche le biglie del proprio avversario, mandando così in fumo la sua strategia.

Preparazione

Entrambi i giocatori scelgono il proprio colore (bianco o nero) e distribuiscono le biglie in modo casuale nei 24 spazi esterni del tabellone. C'è un unico limite: non è possibile far stare vicine più di due biglie dello stesso colore (angoli inclusi). Ecco un esempio di disposizione iniziale:

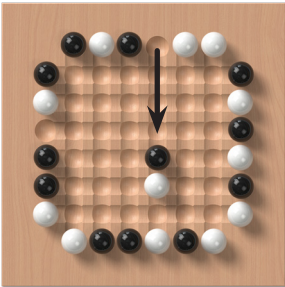
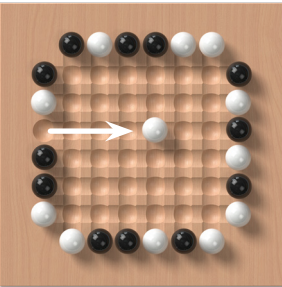


Svolgimento della partita

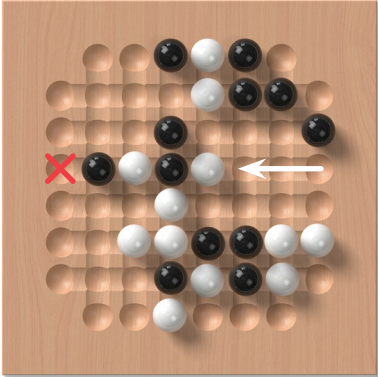
Inizia il giocatore con le biglie bianche. A turno, ogni giocatore spinge una propria biglia in linea retta dal bordo verso il centro del tabellone.

Prestate attenzione alle seguenti regole:

- Se avete la possibilità di spingere una biglia, dovete farlo per forza.
- Potete spingere la vostra biglia quanto volete in linea orizzontale o verticale, ma non in diagonale. Se la vostra biglia colpisce una o più biglie che si trovano sulla sua traiettoria, potete spingerle in avanti con la vostra biglia.
- Non potete spingere una biglia fuori dal tabellone, né farla tornare sugli spazi esterni.
- Non potete muovere nessuna biglia? In questo caso, saltate il turno.
- Una volta spinta una biglia fuori dal proprio spazio esterno sul tabellone, questa non può più essere spinta direttamente; potrà essere spostata solamente se spinta da un'altra biglia. Quindi, pensate bene alle vostre mosse!



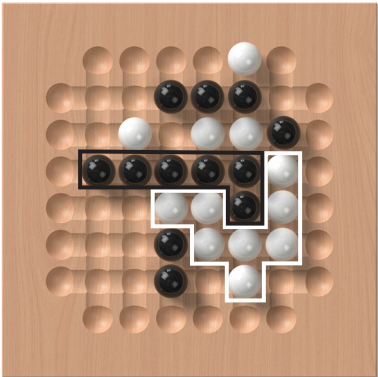
Mia inizia e spinge una biglia bianca al centro. Poi è il turno di Luca, che spinge la sua biglia nera al centro. Così facendo, sposta la biglia bianca di Mia.



Mia non può spingere la sua biglia bianca ancor più a sinistra; altrimenti, finirebbe con lo spingere la biglia nera sul bordo del tabellone, e questo non è consentito.

Fine della partita

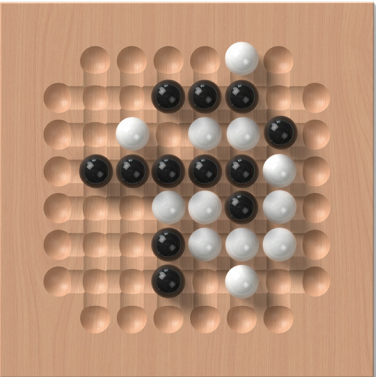
La partita finisce quando entrambi i giocatori non possono più effettuare mosse. Vince il giocatore che ha creato il gruppo più grande di biglie contigue del proprio colore. Le biglie adiacenti in diagonale non vengono considerate contigue.



Il gruppo più grande di Luca è composto da 6 biglie nere. Il gruppo più grande di Mia, invece, è di 8 biglie bianche. Mia vince la partita.

Punteggio alternativo

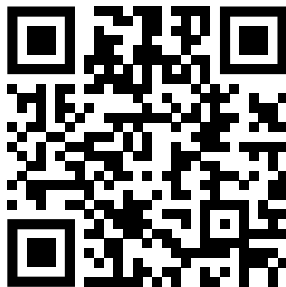
Il punteggio non viene calcolato solo per il gruppo più grande, ma per tutti i gruppi formati da ciascun colore, i cui valori vengono moltiplicati tra loro.



Nel punteggio alternativo, Luca vince con 36 punti: $6 \times 3 \times 2 \times 1 = 36$. Mia ha 16 punti: $8 \times 2 \times 1 \times 1 = 16$.

Suggerimento: più la dimensione dei gruppi è prossima al 3, maggiore sarà il risultato finale. Il punteggio più alto possibile è $3 \times 3 \times 3 \times 3 = 81$.

Nota: il sistema di punteggio da applicare va concordato all'inizio della partita!

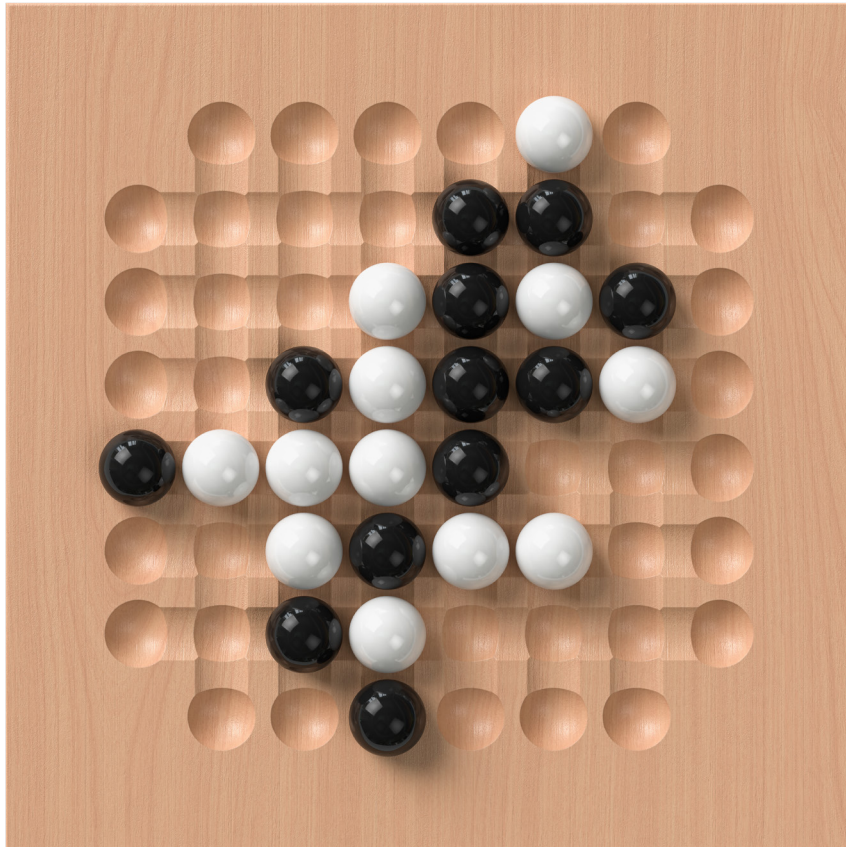


Scan for more languages



MABULA

Néstor Romeral Andrés



Game rules - Règles du jeu - Spielregeln - Reglas de juego - Regole del gioco

MABULA

Un juego de estrategia de canicas para 2 jugadores a partir de 9 años.

Diseño de juego: Néstor Romeral Andrés
Diseño gráfico: Ewelina Proczko

Componentes

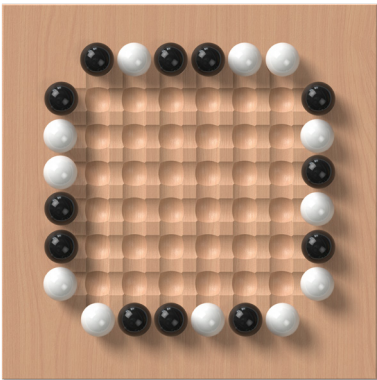
- 1 tablero de juego de madera
- 12 canicas de vidrio blancas
- 12 canicas de vidrio negras
- 1 bolsa de tela

Objetivo del juego

Cada participante se turna para llevar sus canicas desde el borde hacia el centro del tablero de juego. Quien tenga el grupo contiguo más grande de sus propias canicas gana. ¿El giro? También puedes mover las canicas de tu oponente y alterar su estrategia.

Preparación

Elegid vuestro color (blanco o negro) y colocad las canicas al azar en los 24 espacios de los bordes del tablero de juego. Aseguraos de que no haya más de dos canicas del mismo color adyacentes (esta regla también se aplica a las esquinas del tablero). A continuación, se muestra un ejemplo de una posible disposición:

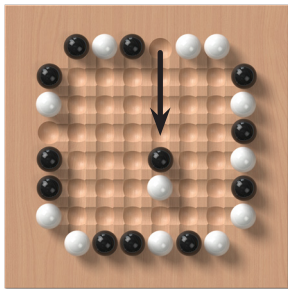
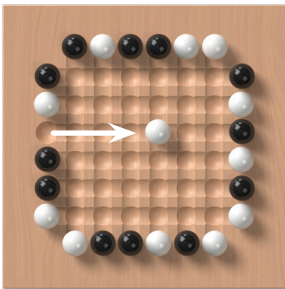


Cómo jugar

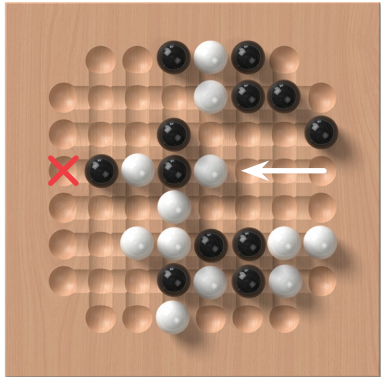
Comienzan las canicas blancas. Después, los participantes se turnan. En tu turno, mueve una de tus canicas desde el borde del tablero de juego en línea recta hacia el centro del tablero.

Presta atención a lo siguiente:

- Siempre que puedas mover una canica, debes hacerlo.
- Puedes mover tu canica tanto como desees en cualquier dirección, excepto en diagonal. Puedes parar en cualquier momento. Si te encuentras con una o más canicas en la misma fila, puedes moverlas junto con la tuya.
- No puedes mover una canica fuera del tablero de juego o de vuelta al borde del tablero de juego (las posiciones iniciales).
- Si no puedes mover ninguna de tus canicas, debes pasar y pierdes el turno.
- Una vez que mueves una canica desde su posición inicial en el borde del tablero, ya no puedes moverla directamente. Solo puedes moverla si otra canica la desplaza. ¡Elige bien tus movimientos!



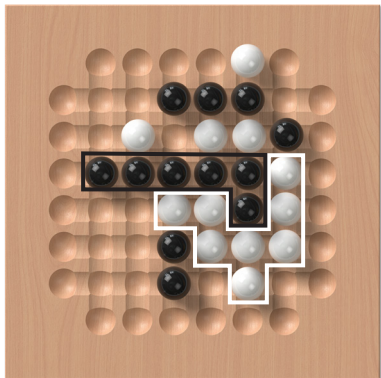
Marga empieza y mueve una canica blanca hacia el centro del tablero. Luego, es el turno de Lucas, que también mueve una canica negra hacia el centro, desplazando la canica blanca de Marga junto con la suya.



Marga no puede mover su canica blanca y las otras canicas más hacia la izquierda, ya que eso movería la canica negra hacia el borde del tablero, lo cual no está permitido.

Fin de la partida

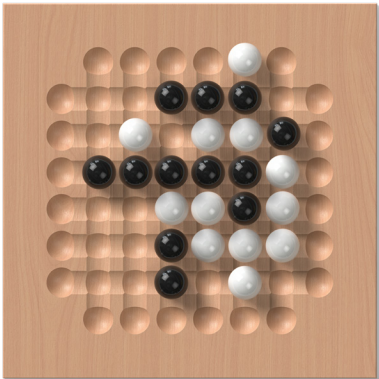
La partida termina cuando nadie puede realizar un movimiento válido. Quien haya formado el grupo contiguo más grande de canicas de su color gana. Las canicas que están diagonalmente adyacentes no se consideran parte del grupo contiguo.



El grupo más grande de canicas contiguas de Lucas tiene 6 canicas negras. El grupo más grande de Marga tiene 8 canicas blancas. Ella gana la partida.

Puntuación opcional

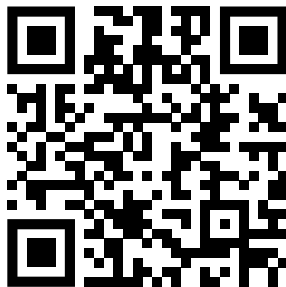
Anota cuántas canicas hay en cada grupo contiguo de tu color. Luego, multiplica esos números.



En la puntuación opcional, Lucas gana con 36 puntos: $6 \times 3 \times 2 \times 1 = 36$. Marga consigue 16 puntos: $8 \times 2 \times 1 \times 1 = 16$.

Consejo: Para obtener la mayor cantidad de puntos, crea grupos de 3 canicas. La puntuación más alta posible es $3 \times 3 \times 3 \times 3 = 81$.

Nota: Debéis acordar el modo de puntuación antes de comenzar la partida.



Scan for more languages

© 2025 Steffen Spiele

Steffen Spiele is an imprint of Helvetiq.

Helvetiq SA. All rights reserved.

Avenue des Acacias 7

CH-1006 Lausanne

steffen-spiele.com

