

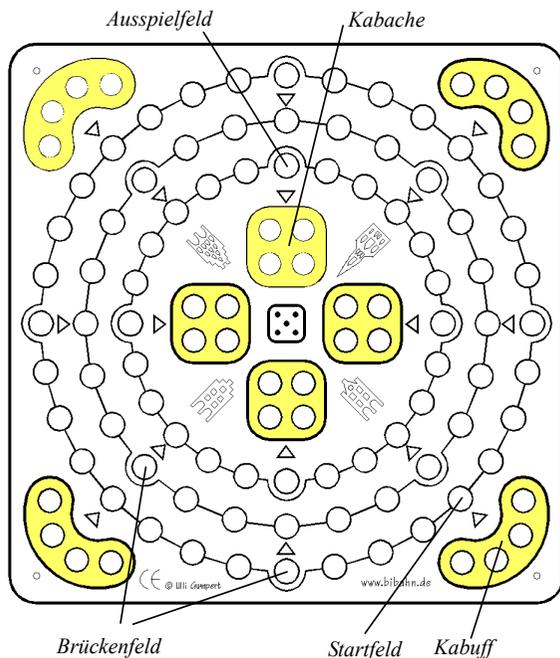
Nerblo

ein Spiel für 2 bis 4 Personen ab 8 Jahren nach einer Spielvorlage von Hans Eberling umgesetzt von Ulli Gumpert

1964, die Beatles feierten gerade ihre ersten Erfolge, wir befanden uns im "Malefiz® - Fieber" (das Spiel war gerade beim Ravensburger Verlag erschienen), skizzierte mir mein damaliger Mathelehrer Hans Eberling ein Spiel, das er aus seiner Jugend kannte. Er nannte es "Nerblo". Er erzählte uns, dass "Nerblo" nervig heie und aus dem "Klein Muffi Viertel" in Mnster stamme, wo zu dieser Zeit Masematte gesprochen wurde. Es war die damalige Umgangssprache der Mnsteraner Hafenarbeiter. So nannte man die Spieler "Seegers", die Spielfiguren "Hachos oder Mackers", die mglichst schnell

aus ihrem "Kabuff" in ihre "Kabache" gebracht werden mussten. Um 1910 erfreute sich das Spiel bei den Mnsteraner Hafenarbeitern grosser Beliebtheit und begann auch über diese Grenzen bekannt zu werden. Zur gleichen Zeit brachte der bayrische Spielefabrikant Josef Friedrich Schmidt das Spiel "Mensch ärgere dich nicht®" mit grossem Erfolg auf den Markt und so geriet "Nerblo" in Vergessenheit. Wir finden zu Unrecht und präsentieren daher nach über 100 Jahren das Spiel "Nerblo" in unserer ganz speziellen Version.

Hans Eberling berichtete uns von den unterschiedlichsten Spielregeln, die damals vor jeder Spielrunde diskutiert wurden. Häufig kam es zu heftigen Streitereien und somit machte das Spiel auch in diesem Sinne seinem Namen alle Ehre. Irgendwelche Bambulenzrsten erfanden ständig neue Regeln, die vermeintlich zu ihren Gunsten sein sollten, jedoch ging dies häufig in die Plinte (Hose). Wir haben 1964 mit Hans Eberling (er war sehr nett und garantiert kein Bambulenzrst) folgende Regel festgelegt, die auf der Rckseite abgedruckt ist.



Malefiz® ist ein eingetragener Markenname der Ravensburger AG, Robert-Bosch-Str. 1, 88214 Ravensburg
Mensch ärgere dich nicht® ist ein eingetragener Markenname der Schmidt Spiele GmbH, Lahnstr 21, 12055 Berlin

Spielvorbereitung :

Jeder der **Seegers** (Spieler) sucht sich eine Farbe aus und steckt seine vier **Hachos** (Spielsteine) mit den Kpfen nach oben in das farblich entsprechende **Kabuff** (Starthäuschen).

Ziel des Spiels :

Die **Seegers** (Spieler) versuchen mglichst schnell ihre **Hachos** in ihre entsprechende **Kabache** (Zielhäuschen) auszuspielen.

Und los geht es:

Der jngste **Seeger** beginnt. Zu Beginn eines jeden Zuges wird gewrfelt.

Der **Seeger** setzt einen beliebigen seiner **Hachos** um die gewrfelte Zahl **im Uhrzeigersinn** vor.

Man kann mit jeder gewrfelten Zahl aus seinem **Kabuff** einspielen.

Wrfelt der **Seeger** eine 1, darf er nach dem Setzen noch einmal wrfeln.

Wrfelt der **Seeger** eine 6, darf er jede beliebige Zahl von eins bis sechs setzen.

Erreichen der inneren Spielringe:

Die inneren Spielringe knnen nur über die Brckenfelder erreicht werden. Dazu muss der **Hacho** vorher ein Brckenfeld mit einem Wurf genau erreichen. Mit dem nchsten Wurf darf der **Hacho** nun dem Pfeil entsprechend im nchst inneren Ring weiter gezogen werden.



Hpinger
Spielewerkstatt

© Gumpert & Winken GbR
Hpingen 61
48720 Rosendahl

www.spiele-werkstatt.de

Bezugsadresse: Hpinger Spielewerkstatt

Hpingen 61, 48720 Rosendahl Darfeld Tel.: 02545 / 204

Werfen eines Spielsteines:

Erreicht ein **Seeger** mit seinem **Hacho** ein besetztes Feld, passiert Folgendes:

1. Der auf dem Feld stehende **Hacho** (oder **Macker**) wird geschlagen und als **Hacho** in seinen **Kabuff** zurckgesetzt.
2. Der schlagende **Hacho** wird umgedreht und damit zum **Macker**. **Das bedeutet** : Der Kopf ist unten, er darf nun sowohl mit als auch gegen den Uhrzeigersinn laufen . Schlägt ein **Macker** erneut, wird er wieder umgedreht und ist damit wieder ein **Hacho** !
3. Der **Seeger**, der geschlagen hat, darf in jedem Fall noch einmal wrfeln.

Ausspielen eines Spielsteines:

Um einen **Hacho** oder **Macker** in seine **Kabache** auszuspielen, muss er vorher genau das Ausspielfeld erreichen. Mit dem nchsten Wurf darf der **Hacho** oder **Macker** mit jeder beliebigen Wrfelzahl in seine **Kabache** gesetzt werden.

Spielende:

Gewonnen hat der **Seeger**, der als erstes alle seine **Hachos** oder **Mackers** ausgespielt, also in seine **Kabache** gebracht hat. Er ist dann der **Bambulenzrst** (Oberganove).

Viel Jonteff (Spa) und Massel (Glck) wnscht das Bimmelbahnteam !

Wegen verschluckbarer Kleinteile fr Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet.
Diesen Hinweis bitte aufbewahren