



# SPIELANLEITUNG

Freak Marbles - die coolen Murmeln. Sie sind vollständig dekoriert und mit eigenem Charakter. Mit den coolen Hüllen kannst du sie in Figuren umwandeln und deine Freak-Sammlung präsentieren.

Die folgenden Spiele sind einige Vorschläge, wie du mit den Freaks spielen kannst. Natürlich kannst du auch selbst kreativ werden und deine eignen Spiele erfinden.

Murmeln gibt es schon seit Jahrtausenden und wurden bereits in römischen und Maya-Ruinen sowie in altägyptischen Gräbern gefunden. Sie werden bis heute auf der ganzen Welt gespielt, was bedeutet, dass sie das beliebteste generationsübergreifende Spielzeug der Welt sind!

## ***Unsere Tipps für dein Freak-Game***

Freak Marbles sind cool und verrückt und es macht Spaß mit ihnen zu spielen. Gewinne die Freaks des Gegners, indem du die gegnerischen Freak Marbles ausknockt oder die höchste Punktzahl in einem Spiel erzielst. Denkt daran, euch vor dem Spiel zu einigen, ob ihr um „Freak Risk“ (der Gewinner darf die Murmeln behalten) oder „Freak Freunde“ (Jeder Spieler bekommt seine Freaks am Ende zurück) spielt.

Deine Sicherheit hat höchste Priorität! Wirf keine Murmeln auf Menschen und spiel am besten draussen. Du willst niemanden verletzen oder etwas kaputt machen. Halte die Murmeln von kleinen Kindern fern, da sie eine Erstickungsgefahr darstellen können.

# 7 SPIEL VARIANTEN MIT FREAK MARBLES

## 1 Sammeln, mixen, tauschen & spielen

2-∞ SPIELER

CLASSIC

Jede Murmel hat eine passende Hülle. Du kannst mit den Freaks als Figuren spielen oder die Hülle einfach zum Aufstellen verwenden, um deine Sammlung stolz zu präsentieren. Die Hüllen sind austauschbar, du kannst sie beliebig kombinieren.

Die Freaks haben unterschiedliche Werte für Angriff (AP), Verteidigung (DP) und Leben (HP), die du auf den Murmeln sehen kannst.

Du kannst dich auch für deinen persönlichen Favoriten entscheiden und ihm zusätzlich deinen persönlichen Wert geben, das macht ihn für dich ganz besonders wertvoll.

Tausche mit deinen Freunden und vervollständige deine Sammlung.



## 2 Freak Lagging

1-10 SPIELER

CLASSIC

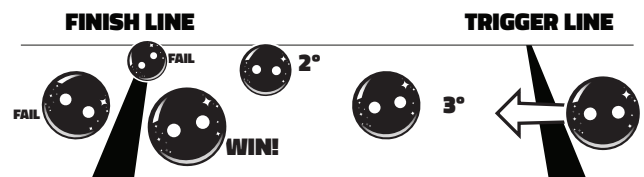
Freak Lagging wird oft vor einem anderen Spiel gespielt, um zu entscheiden, wer das Spiel eröffnen darf und somit einen Vorteil hat.

Ziel: Bringe deinen Freak so nah wie möglich an die Linie, ohne auf oder über sie zu rollen.

Aufbau: Zeichne mit Kreide oder einem Stock eine Start- und Ziellinie auf den Boden oder in den Sand.

Die Spieler stehen abwechselnd an der Startlinie und rollen ihre Freaks in Richtung Ziellinie. Probiert dabei so nah wie möglich an die Ziellinie zu kommen, ohne sie zu überschreiten.

Nachdem jeder Spieler seinen Wurf gemacht hat, schaut euch die Position der Freaks an. Der Spieler, dessen Murmel am nächsten bei der Linie ist, ohne sie zu überschreiten, ist der Gewinner! Die Nächstgelegenen liegen an zweiter und dritter Stelle. Wenn ein Freak auf der Ziellinie landet oder die Ziellinie überquert, scheidet er aus.



## 3 Freak Bowling

2-6 SPIELER

CLASSIC



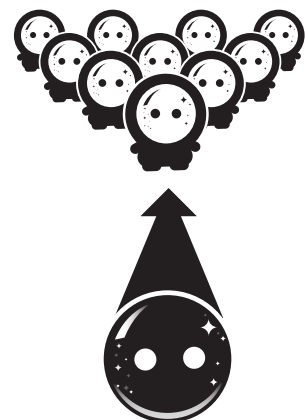
Ziel: Die meisten Freaks rauschiessen

Aufbau: Platziert eure Freaks in der Hülle in einer Dreiecksformation. Erstellt dann eine Startlinie, von der aus ihr euren Lieblingsfreak rollen wollt. Der erste Spieler rollt seine Murmel auf die Freaks. Zählt nun, wie viele Freaks umgefallen sind und notiert euch die Punkte.

Stellt nun alle umgefallenen Freaks wieder auf. Der zweite Spieler ist nun an der Reihe.

Nachdem alle Spieler dran waren, vergleicht ihr die notierten Punktzahlen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl, gewinnt das Spiel.

Wenn ihr schon fortgeschrittene Freak-Spieler seid, könnt ihr zusätzlich die Lebenspunkte (HP) der Freaks zu den gefallen Murmeln addieren. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.



## 4 Freak Ringer

1-∞ SPIELER

CLASSIC

Ziel: Schießt abwechselnd so viele Freaks wie möglich aus dem Ring. Der Gewinner ist derjenige, der die meisten Freaks aus dem Ring schießt.

Aufbau: Zeichne mit Kreide oder einem Stock einen Kreis auf den Boden (oder in den Sand). Du kannst zum Beispiel auch einen Kreis mit einem Stück Schnur legen.

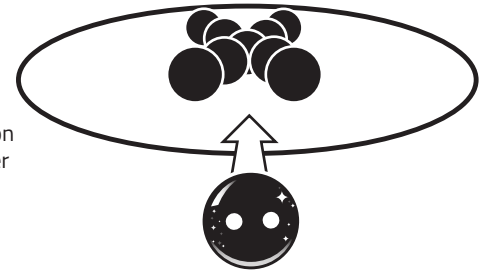
Jeder Spieler wählt seinen Shooter-Freak aus. Nun legen alle Spieler die gleiche Anzahl an Freaks in den Kreis. Stellt die Freaks in einer Kreuzformation auf.

Der erste Spieler beginnt, mit seinem Shooter-Freak die anderen Freaks aus dem Kreis zu schießen. Wenn dein Shooter-Freak innerhalb des Kreises bleibt, darfst du nochmals schießen. Diesmal aber von dort aus, wo dein Shooter-Freak liegengeblieben ist. Du darfst so lange weiterspielen, bis du entweder alle Murmeln aus dem Kreis geschossen hast und vorausgesetzt, dein Shooter-Freak verbleibt nach jedem Zug im Kreis.

Zähle alle Freaks, die du aus dem Kreis geschossen hast und notiere dir die Punktzahl.

Spieler 2 und nachfolgende Spieler sind wie oben beschrieben an der Reihe und spielen nacheinander, bis der Ring leer ist.

Der Gewinner ist der Spieler, der die meisten Freaks aus dem Ring geschossen hat.



## 5 Freak Battlefield

2-6 SPIELER

CLASSIC

FREAK  
DYNAMICS



Ziel: Erhalte so viele Punkte wie möglich, indem du Freaks in der Kampfarena umwirfst und versuchst die Mitte zu treffen.

Aufbau: Zeichne mit Kreide oder einem Stock einen Kreis. Male kleiner werdende Kreise in den Kreis, wie bei einer Zielscheibe (konzentrische Kreise). Der innerste Kreis gibt die meisten Punkte.

Gestalte den Kreis in der Größe, die zu der Anzahl der Freaks passt, die du darin platzieren möchtest.

Alle Mitspieler setzen nun die gleiche Anzahl von Freaks in den Kreis. Platziert die Freaks am besten so, dass sie das Zentrum (Bullseye) beschützen.

Der erste Spieler rollen seinen Freak in den Kreis. Probiert möglichst viele Freaks zum Umstürzen zu bringen und gleichzeitig mit deinem Shooter-Freak möglichst nah beim Bullseye zu sein.

Addiere nun die Angriffspunkte (AP) aller umgeworfenen Freaks und multipliziere sie mit dem Wert der inneren Kreise (siehe Abbildung).

Wenn der Shooter-Freak ausserhalb des Kreises landet, gibt es keinen Punkt.

Jeder Freak, der umgerollt wird, wird aus der Kampfarena entfernt und der Schütze darf diese zu sich nehmen.

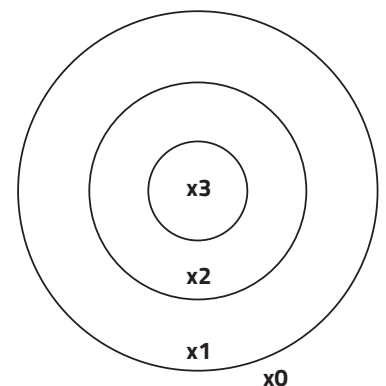
Der Shooter-Freak wird ebenfalls eliminiert, wenn er nicht im Kreis landet oder ihn verlässt.

Nun sind die weiteren Spieler an der Reihe, bis keine Freaks mehr im Kreis sind.

In jeder Runde addieren die Spieler ihre Angriffspunkte (AP) und multiplizieren sie mit der Landezone-Punktzahl.

Vergleicht die Punkte aller Spieler. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

Für eine fortgeschrittene Version kannst du die Freak-Kräfte anstelle von Punkten verwenden, um das Spiel dynamischer zu gestalten. Die aktivierte Kraft ist die des ersten Freaks, der getroffen wird. Wenn der Freak getroffen wird, aber nicht umfällt, ist seine Kraft aktiviert, und der Freak wird nicht eliminiert/aus dem Spiel entfernt. Eliminierte Murmeln werden nicht gewertet, bleiben beiseite und warten darauf, gerettet zu werden.





Ziel: Erobere die meisten Basen, um zu gewinnen. Eine Basis wird erobert, indem du deine Murmeln mit insgesamt mind. 150 Lebenspunkten HP in eine Basis platzierst/wirfst/rollst.

Aufbau: Zeichne eine kreisförmige Kampfarena mit Kreide oder einem Stock nach. Zeichne innerhalb des Spielfeldes 4 Kreise (Basen)

Jeder Spieler kniet sich abwechselnd außerhalb des Schlachtfelds nieder und schießt seine Murmel in die Arena, mit dem Ziel, auf einer Base zu landen.

Wenn deine Murmel auf einer Base stehen bleibt, bleibt sie dort, solange sie nicht von einer Murmel eines anderen Spielers weggeschossen wird.

Wenn eine Murmel die Kampfarena verlässt, wird sie eliminiert und kann nicht mehr benutzt werden, ausser, sie wird durch den Einsatz eines Freaks mit Rettung-Power gerettet. Wenn eine Murmel nicht auf einer Base stehen bleibt, wird sie im nächsten Zug von ihrem Besitzer eingesammelt, und kann in einem späteren Zug wieder verwendet werden.

Wenn ein Spieler so viele Freaks in einer Base hat, die kombiniert 150 Heilungspunkte (HP) ergeben, gilt die Base als erobert. Wähle einen Freak aus und benutze die passende Hülle. Der Freak hält nun auf dieser Base Wache und gehört dir.

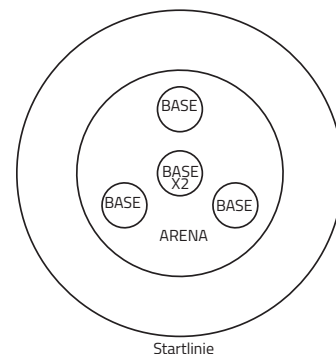
Die restlichen Murmeln gehen zurück zu ihren Besitzern. Versucht nun abwechselnd, die verbleibenden Base zu erobern.

Wenn dir die Freaks ausgehen, hast du verloren und kannst nicht mehr spielen.

Der Spieler, der die meisten Basen erobert, gewinnt. Im Falle eines Unentschiedens überprüft die Angriffspunkte (AP) der stehenden Freaks. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Für eine fortgeschrittene Version kannst du die Freak Power verwenden, um das Spiel dynamischer zu gestalten. Es wird jeweils die Power von der ersten Murmel aktiviert, die du triffst.

Sobald eine Murmel in einer Hülle ist, ist seine Power blockiert und kann nicht aktiviert werden, wenn sie getroffen werden.



# 7 Freak Rallies

Wer hat den schnellsten Freak? In Freak Rallies findet ihr das heraus.

Aufbau: Sucht euch im Freien einen kleinen Hang oder werdet zum Beispiel mit Sand oder Schnee kreativ. Zeichnet nun eine Spur als Rennstrecke, wie bei einer Bobbahn, so dass die Freaks alle die gleiche Strecke bewältigen müssen.

Dann setzen alle Mitspieler ihre Freaks gleichzeitig ab und geben ein Startzeichen. Los geht's!

Der Freak, der als erstes die Ziellinie überquert, gewinnt.

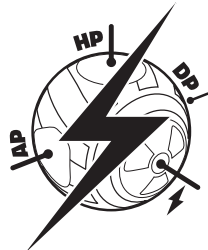
Checke unsere Kanäle auf TikTok & Youtube. Da erhältst du Ideen für coole Freak Rallies.

Wollt ihr auch zuhause spielen? Mit etwas Kreativität könnt ihr Indoor-Bahnen auch mit Karton und anderen Gegenständen bauen.



Jede Murmel hat ein Symbol auf der Rückseite, das einer Power entspricht. Die folgende Tabelle zeigt das Punkteraster und die Kräfte und wie sie sich auf das Spiel auswirken. Einige Spiele werden mit Punkten und andere mit Kräften bewertet.

♥ AP 130 ♥ DP 10 ● HP 50  <b>SNEAKY</b>	♥ AP 120 ♥ DP 20 ● HP 60  <b>SWIFT CLAWS</b>	♥ AP 110 ♥ DP 30 ● HP 70  <b>PEA POD</b>	♥ AP 100 ♥ DP 40 ● HP 80  <b>NIGHT WATCHMAN</b>	♥ AP 90 ♥ DP 50 ● HP 90  <b>MONSTER EYE</b>
♥ AP 130 ♥ DP 10 ● HP 50  <b>GODZY</b>	♥ AP 120 ♥ DP 20 ● HP 60  <b>MARTIAN</b>	♥ AP 110 ♥ DP 30 ● HP 70  <b>BEE BUG</b>	♥ AP 100 ♥ DP 40 ● HP 80  <b>PIGLY</b>	♥ AP 90 ♥ DP 50 ● HP 90  <b>BOT BOX</b>
♥ AP 130 ♥ DP 10 ● HP 50  <b>FURY</b>	♥ AP 120 ♥ DP 20 ● HP 60  <b>ALLIE</b>	♥ AP 110 ♥ DP 30 ● HP 70  <b>BABY BUG</b>	♥ AP 100 ♥ DP 40 ● HP 80  <b>SHADOW</b>	♥ AP 90 ♥ DP 50 ● HP 90  <b>TUFFY</b>
♥ AP 130 ♥ DP 10 ● HP 50  <b>FLAME FIGHTER</b>	♥ AP 120 ♥ DP 20 ● HP 60  <b>MIMI</b>	♥ AP 110 ♥ DP 30 ● HP 70  <b>KALAVERTA</b>	♥ AP 100 ♥ DP 40 ● HP 80  <b>JOHNNY THE BULL</b>	♥ AP 90 ♥ DP 50 ● HP 90  <b>LARA</b>
♥ AP 120 ♥ DP 40 ● HP 80  <b>SENTINEL</b>	♥ AP 90 ♥ DP 50 ● HP 100  <b>FROSTY</b>	♥ AP 90 ♥ DP 60 ● HP 90  <b>JELLY EYE</b>	♥ AP 60 ♥ DP 130 ● HP 10  <b>FANTASMA</b>	♥ AP 140 ♥ DP 20 ● HP 50  <b>GOLEM</b>



## Power

Wenn dein Shooter-Freak eine andere oder mehrere Murmeln trifft, wird die Kraft der ersten getroffenen Murmel aktiviert.

Die Power-Übersicht:



**Gelähmt**  
Einen Zug aussetzen.



**Selbsterstörung**  
Eliminiert die nächstgelegene Murmel, wenn diese eliminiert wird.



**Angriff**  
Eliminiert alle Murmeln, die du in deinem nächsten Zug triffst.



**Mutation**  
Füge einer deiner Murmeln eine Charakter-Hülle hinzu.



**Glück**  
Deine Murmeln sind bis zu deinem nächsten Zug immun.



**Rettung**  
Eine eliminierte Murmel retten.



**Krallen**  
Noch ein Zug.



**Vergiftet**  
Die nächste Murmel, die eine deiner Murmeln trifft, wird eliminiert.