



Nur die mittlere
Mulde ist das
Ziel. Alle anderen
Mulden gelten als
Hindernisse und
bringen keine
Punkte.



Murmelpott

Beim Marmelpott werden vier etwa faustgroße Mulden im Quadrat in den Boden gegraben; eine weitere Mulde kommt in die Mitte des Quadrats. Vor dieser Mulde, dem Pott, liegt eine kleinere Mulde. Aus einem Abstand von etwa zwei Metern versuchen die Spieler nun nacheinander, eine Murmel in den Pott zu schnippen. Landet sie in der kleineren, dem Pott vorgelagerten Mulde oder in einer der Eckmulden, müssen zwei Strafmurmeln in den Pott gegeben werden. Derjenige Mitspieler, der in den Pott trifft, erhält alle Murmeln, die darin sind.

Da man hierbei Murmeln gewinnen oder verlieren kann, ist es gut, vorher den Höchsteinsatz auszumachen, den jeder Mitspieler zu leisten bereit ist. Oder man wirft alle Murmeln in eine „Gemeinschaftskasse“, aus der man sich während des Spiels bedient. Nach Spielende erhält jeder seine eigenen Kugeln wieder zurück.