



FLUCTUS

Friedrich Loos

Spielanleitung

Ausstattung:

- 8 rote Spielsteine
- 8 weiße Spielsteine
- 8 gelbe Spielsteine
- 8 grüne Spielsteine
- 8 blaue Spielsteine
- 8 violette Spielsteine
- 1 Spielbrett

Spieldauer: ca 15 Minuten

1. Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 8 Spielsteine. Es spielen jeweils 2 Farben gegeneinander. Entscheiden Sie sich für zwei Farben, die sich gegenüberliegen.

- Rot gegen Grün
- oder Gelb gegen Violett
- oder Blau gegen Weiß

Bei Spielbeginn stehen alle Spielsteine außerhalb des Spielbrettes. Es wird abwechselnd eingesetzt, gezogen oder geschlagen. Es kann aber immer nur einer diese Züge je Spielrunde ausgeführt werden.

2. Ziel des Spiels

- a) Die Spielsteine des Gegners zu schlagen.
- b) Den Gegner bewegungsunfähig zu machen.
- c) Die gegnerischen Spielsteine auszuschließen (d.h. die Einsatzfelder zu besetzen).

3. Spielverlauf

- a) Einsetzen

Zuerst wird ein Spielstein eingesetzt. Einsetzen kann man nur auf eines der beiden Felder, die die Farbe der eigenen Spielsteine haben (roter Stein auf rotem Feld usw.). Immer wenn eines dieser Einsatzfelder frei ist, kann wieder ein Stein eingesetzt werden.

- b) Ziehen

Ist ein Stein auf dem Brett, kann er in jeder Runde ein Feld weiterziehen, wenn dieses Feld frei und mit einer Linie verbunden ist. Hat ein Stein in aufeinanderfolgenden Zügen ein und dasselbe Feld verlassen, wieder besetzt und wieder verlassen, darf er es im darauffolgenden Zug nicht wieder besetzen.

- c) Schlagen

Sind zwei Steine einer Farbe an einen gegnerischen Stein herangerückt. kann dieser geschlagen werden.

Das Schlagen erfolgt im „Bocksprung“: Der schlagende Stein überspringt den eigenen der gleichen Farbe und schlägt den gegnerischen Stein. Er entfernt ihn vom Brett und nimmt seinen Platz ein.

Die drei am Schlagen beteiligten Steine müssen aber auf derselben Farblinie stehen, und zwar auf drei unmittelbar hintereinanderliegende Feldern! Achten Sie bitte auf den Verlauf der 3 S-förmigen Farblinien, damit Sie nicht um die Ecke schlagen.

Immer wenn Sie an der Reihe sind, können Sie entweder einen neuen Stein einsetzen, ein Feld weiterziehen oder schlagen. Je nachdem, wie Sie gerade können und was Sie tun wollen. Es muß aber je Spielrunde einer der drei Züge ausgeführt werden.

4. Ende des Spiels

Sie haben gewonnen, wenn Ihr Gegner keinen Spielstein mehr bewegen (ziehen oder schlagen) kann und auch keinen Spielstein mehr einsetzen kann.

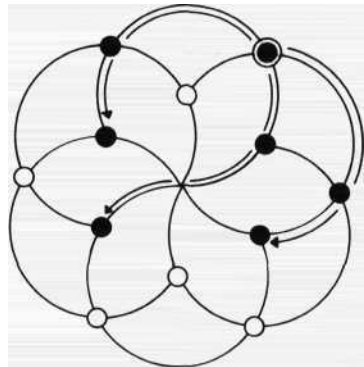
Sie haben auch gewonnen, wenn Ihr Gegner nur noch einen Spielstein auf dem Brett hat und in seinem nächsten Zug keinen zweiten Spielstein ins Spiel einsetzen kann.

Ein Spiel endet unentschieden, sobald beide Spieler jeweils nur noch 2 Steine haben.

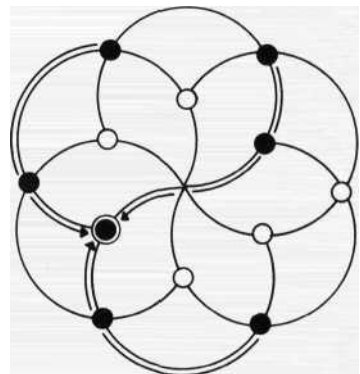
Ausnahme: Wenn der Spieler, dem soeben der drittletzte Stein genommen wurde (von dem Gegner der nur noch zwei Steine hat) sofort zurückschlagen kann, dann hat er gewonnen.

Sollten Sie gegen Ende eines Spieles feststellen, daß Sie nicht mehr gewinnen können, dürfen Sie natürlich abbrechen. Spannender ist es allerdings, bis zum letztmöglichen Zug zu spielen. Noch hat Ihr Gegner nicht gewonnen! Und Sie werden mit bestimmten Eigenheiten des Spiels besser vertraut.

Von jedem Feld aus, innen oder außen, kann in drei Richtungen geschlagen werden.



Auf jedes Feld, innen oder außen, kann aus drei Richtungen geschlagen werden.



SPIELVARIANTE

1. Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält nur 6 Spielsteine einer Farbe. Die Farben können beliebig gewählt werden, auch wenn sie auf dem Spielplan direkt aneinandergrenzen, z.B. Gelb gegen Grün.

2. Spielverlauf:

Ein Spieler erhält jetzt jeden geschlagenen Stein zurück und darf ihn später wieder einsetzen.

Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

