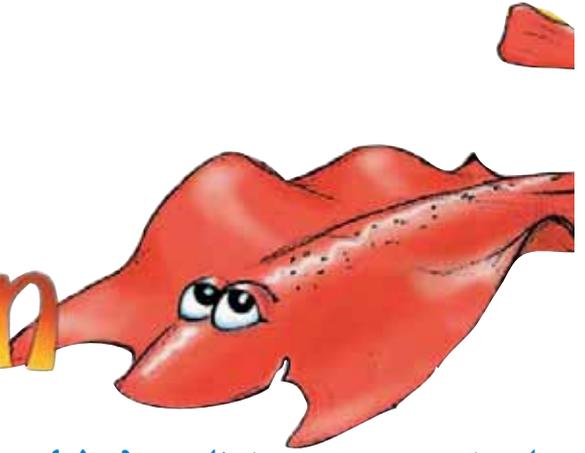


Jochen der Rochen

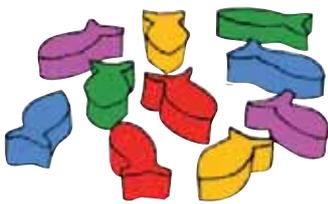


Juuuhuuuu...!!!

Jochen hat Geburtstag! Auf zur Unterwasserparty des Jahres! Große und kleine Fische schwingen die Tanzflossen bis die Schuppen wackeln. Bei so einer „Zittersalsa“ schlägt die Begeisterung hohe Wellen. Sogar die Torte hüpfert im Takt.

Hätte sich da nur nicht irgendein Sägefisch an der Tanzbühne zu schaffen gemacht! Jetzt schwankt das ganze Parkett einmal hin, einmal her, rundherum ... ! Gar nicht so leicht, sich da noch einen Tanzpartner zu angeln! Ob es Jochen trotzdem gelingt, mit seinen Freunden eine Kesse Gräte aufs Parkett zu legen? Bestimmt! Und zur Stärkung gibt es danach gleich ein leckeres Stück Torte ... und noch eins ... und noch eins ...

Material:



10 Holzfische
in 5 Farben

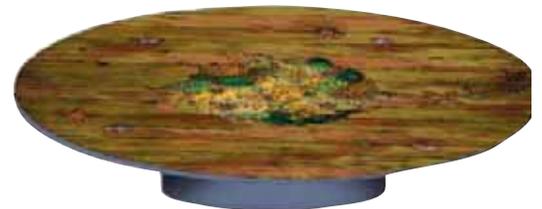
diese Spielregel



70 Tortenstückchen



Jochen



1 Tanzparkett
(Kartontableau mit Sockel)

Ziel des Spiels:

Getanzt wird „Zittersalsa“. Wie das geht? Ganz einfach:

Ihr drückt mit der Fingerspitze auf die Tanzfläche, so dass sie schräg steht und Fische hinunter rutschen.

Von jeder Farbe soll dabei aber immer ein Fisch als Tanzpartner für Jochen auf der Tanzfläche bleiben. Alle anderen Fische holen dir ein Stück von der Geburtstagstorte. Wenn du am Ende des Spiels die meisten Tortenstücke besitzt, hast du gewonnen.

Spielvorbereitung:

- Zuerst stellt ihr das Tanzparkett in der Tischmitte auf.
- Dann legt ihr die Holzfische und Jochen bunt durcheinander im Mittelkreis der Tanzfläche ab. Achtet darauf, dass alle flach liegen!
- Die Tortenstückchen legt ihr als „Vorrat“ neben dem Tanzparkett bereit.



Spielablauf:

Gespielt wird reihum. Der Spieler mit den dicksten Fingern beginnt. Wenn du am Zug bist, drückst du den Rand des Tanzparketts an einer beliebigen Stelle mit einer Fingerspitze nach unten, wie Du im Bild rechts siehst.



Siehst du, wie die Fische anfangen zu rutschen? Gut, dann kannst du jetzt richtig loslegen:

Versuche einen Fisch jeder Farbe von der Tanzfläche rutschen zu lassen. Achte aber darauf, dass nicht auch der zweite Fisch einer Farbe vom Parkett rutscht. Und natürlich darf Jochen auf keinen Fall den Tanzboden verlassen!

Du kannst dazu die Tanzfläche mal etwas schräger, mal etwas weniger schräg stellen und auch hin und her „wippen“, so lange sie dabei in Schräglage bleibt.



Jetzt gibt's Torte!

Wenn bei deinem Spielzug weder Jochen noch der zweite Fisch einer Farbe von der Tanzfläche rutschen, dann erhältst du so viele Tortenstücke aus dem Vorrat, wie Fische von der Tanzfläche gefallen sind.

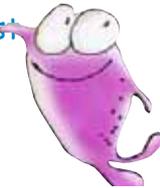


Alle Fünfe!

Wenn es dir gelingt, einen Fisch jeder Farbe von der Tanzfläche rutschen zu lassen (Jochen aber nicht!!!), erhältst du fünf Tortenstücke vom Vorrat. In diesem Fall muss außerdem jeder deiner Mitspieler ein bereits gesammeltes Stück Torte zurück in den Vorrat legen. Wer keins hat, gibt natürlich auch keins ab.

Oje! Jochen fehlt ein Tanzpartner!

Pass aber gut auf, dass nicht auch der zweite Fisch einer Farbe mit vom Parkett rutscht. Dann endet nämlich dein Spielzug sofort und du bekommst kein Tortenstück.



Auweia! Jochen ist runtergefallen!

Auch wenn du Jochen von der Tanzfläche fallen lässt, endet dein Spielzug sofort. Dann bekommt jeder deiner Mitspieler ein Tortenstück vom Vorrat - nur du nicht. Falls im Vorrat nicht mehr genügend Tortenstücke für alle Mitspieler vorhanden sind, bekommt keiner etwas. In diesem Fall endet das Spiel sofort!



So soll es sein: Ein Fisch jeder Farbe ist vom Tanzparkett gerutscht und Jochen ist noch drauf.



Das ist schief gegangen: Zwei blaue Fische liegen neben der Tanzfläche.



Au weia! Jochen ist von der Tanzfläche gepurzelt.

Während die Fische rutschen, merkst du vielleicht schon, dass es dir nicht gelingen wird, einen Fisch jeder Farbe von der Tanzfläche gleiten zu lassen. Und vielleicht besteht sogar die Gefahr dass Jochen vom Parkett rutscht.

Bevor so etwas passiert, darfst du deinen Spielzug jederzeit beenden. Dazu lässt du einfach die Tanzfläche los:

Denn sobald der Sockel wieder komplett den Boden berührt, ist dein Spielzug in jedem Fall sofort beendet!

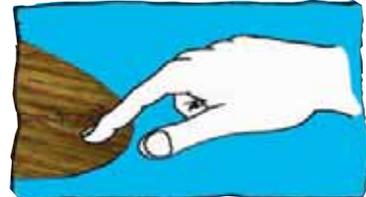
Aber **ACHTUNG**: Das gilt auch dann, wenn dir dies nur aus Versehen passiert - selbst dann, wenn der komplette Sockel nur für einen kurzen Augenblick auf dem Boden aufkommt.

Wenn dein Spielzug vorbei ist, legst du alle Fische, die von der Tanzfläche gerutscht sind, wieder zurück in den Mittelkreis. Achte dabei darauf, dass alle Fische waagrecht liegen. Fische, die noch auf der Tanzfläche liegen, bleiben einfach dort, wo sie sind. Jetzt ist der Mitspieler links neben dir am Zug.

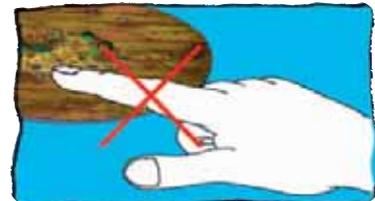
Ist das schon alles? Eigentlich ja.

Jetzt musst du nur noch wissen, was beim Runterdrücken der Tanzfläche immer zu beachten ist:

Du darfst nur eine Fingerspitze benutzen -



also weder einen ganzen Finger noch die Handfläche oder gar andere Körperteile



Du darfst nicht umgreifen. Berühren darfst du die Tanzfläche ausschließlich mit der Fingerspitze, mit der du deinen Spielzug begonnen hast.



Verstößt du gegen eine dieser Regeln, endet dein Spielzug sofort. Du bekommst kein Tortenstückchen.

Spielende und Gewinner:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 20 Tortenstückchen ergattert hat. Falls das keinem Spieler gelingt, endet das Spiel, sobald das letzte Stück Torte vergeben wurde.

Das Spiel endet auch dann, wenn mehrere Spieler aus dem Vorrat ein Tortenstück erhalten sollen, aber dafür nicht mehr genügend Tortenstücke im Vorrat sind.

Wer die meisten Tortenstücke besitzt, hat gewonnen. Es kann also auch mal mehrere Sieger geben.

Erschienen im Zoch Verlag
Copyright: 2004
Autor: Manfred Ludwig
Illustration & Layout: Neuland-id