

"Sie sind am Drücker!"  
Nicht so, wie Sie jetzt vielleicht denken, denn bei "pusher" geht es um Kugeln. Genauer gesagt um Ihre Kugeln, die Sie von oben in Kugeldreiecke hineindrücken, wobei die unteren Kugeln auseinander laufen und sich einen neuen Platz auf dem Spielbrett suchen. Die Frage ist, wohin laufen sie denn... ihre und die der anderen Mitspieler? Das allerdings liegt bei Ihnen, an Ihrer Geschicklichkeit, Ihrer Taktik und - zugegeben - einer Portion Glück.  
Aber Vorsicht! "pusher" macht süchtig - und das ganz legal!  
Und Sie können es glauben, die Schadenfreude kommt dabei auch nicht zu kurz!

Spieler: 2 - 3  
Alter: ab 6 Jahre  
Dauer: 10 - 15 Min.

## Vorbereitung

Das Spielfeld und die dreieckigen Kugelablagen werden aufgebaut. Sie sollten dabei darauf achten, daß die Unterlage auf der Sie spielen waagrecht steht, da sonst die Kugeln auf dem Spielfeld nach einer Seite wegrollen.

**Jeder Spieler wählt sich eine Kugelfarbe** und schichtet seine Kugeln zu einer Pyramide auf eine der dreieckigen Ablagen.

**Bei 3 Spielern:** werden alle Farben verwendet.

**Bei 2 Spielern:** werden nur zwei Farben verwendet  
(siehe dazu Spielablauf - Grundregeln).

Die Spieler einigen sich, wer beginnt.

## Spielziel

Als erster alle 17 Kugeln aus Ihrer Ablage auf dem Spielfeld unterzubringen ist Ihr Ziel, doch es bleiben nur die Kugeln auf dem Spielfeld, die nicht auf gleichfarbige Felder rollen.

## Spielablauf

### Grundregeln - Kurzfassung

- Sie **können** Kugeln frei auslegen, solange keine Kugelpaare oder Kugeldreiecke bestehen,
- Sie **müssen** eine Kugel anlegen, sobald ein Kugelpaar gebildet wurde,
- Sie **müssen** "pushen", sobald ein Kugeldreieck gebildet wurde,
- Sie **müssen** alle Kugeln, die auf farbgleiche Felder laufen, sofort aus dem Spielfeld nehmen,

**Bei der Variante für zwei Spieler wird die dritte Kugelfarbe aus dem Spiel gelassen!**

Die Spieler setzen **nacheinander** eine Kugel ihrer Farbe auf ein **beliebiges Feld** auf dem Spielbrett, jedoch **nie auf ein Feld der eigenen Farbe**. Das mittlere, **graue Feld** ist **neutral** und kann von allen Spielern genutzt werden. Jeder Spieler kann frei auslegen, solange kein Kugelpaar gebildet wurde, d.h., keine Kugel direkt neben einer anderen Kugel liegt.

**Paare** - Existiert ein Kugelpaar oder bildet ein Spieler ein Paar, muß der nächste Spieler an das Paar so anlegen, daß ein gleichseitiges Kugeldreieck gebildet wird. Sind mehrere Paare vorhanden, kann er auswählen, aus welchem der Paare er ein Dreieck bildet. Sind nur farbgleiche Felder zum Anlegen frei, setzt der betroffene Spieler aus. (Profi-pusher wenden diese Taktik häufiger an).

**Dreiecke** - Ist ein Kugeldreieck vorhanden, **muß** der **nächste Spieler** durch Hineindrücken seiner Kugel das Dreieck auseinanderdrücken, d.h., er muß "pushen", egal ob Kugelfarben oder Feldpositionen für ihn günstig sind oder nicht. Sind mehrere Dreiecke vorhanden, kann er jedoch nach Belieben eines aussuchen.

**"pushen"** - Sobald also ein Kugeldreieck vorhanden ist **muß** "gepusht" werden, dabei müssen sich alle drei Kugeln des Dreiecks bewegen und mindestens eine Kugel **muß frei weglaufen**. Ansonsten ist der Zug ungültig. Der Spieler bekommt seine Kugel zurück und der Nächste ist am Zug.

**Ziel des pushers** ist es, durch das "pushen" so viele Kugeln wie möglich in einem Spielzug im Spielfeld unterzubringen. Der **pusher** ist solange am Zug, solange **keine seiner Kugeln in die eigene Feldfarbe** läuft. Geschieht das, ist sein Spielzug beendet. **Kugeln, egal von welchem der Mitspieler, die in ein Feld der eigenen Farbe rollen, müssen sofort vom Spielfeld** genommen und auf die Ablage gelegt werden. Hat ein Spieler zwar erfolgreich "gepusht", d.h., keine seiner Kugeln ist in ein farbgleiches Feld gerollt, aber Pech, weil kein Dreieck mehr vorhanden ist, dann muß er für den nachfolgenden Spieler, entsprechend der Paar-Dreieck-Regel, ein neues Dreieck bilden. Ist jedoch auch kein Paar mehr vorhanden, so kann er wie bei Spielbeginn frei auslegen oder ein neues Paar bilden.

**Es gewinnt, wer als erster alle Kugeln auf dem Spielfeld untergebracht hat.**

**Taktik des pushers** ist es, das Spiel in Bereiche zu lenken, wo die Chancen, daß Kugeln seiner Farbe in farbgleiche Felder rollen, am geringsten ist. Spielen Sie gegnerische Kugeln auf farbgleiche Felder - sie müssen sofort aus dem Spielfeld herausgenommen werden - oder benutzen Sie diese als Blockade für Felder der eigenen Farbe.

**Versuchen Sie zielgerichtet zu "pushen"**, d.h., beim Drücken in die Dreiecke der Kugel eine bestimmte Richtung zu geben, bzw. sanft oder stärker zu "pushen". Wer so heftig "pusht", daß Kugeln aus dem Spielfeld rollen, verliert das Recht zum Weiterspielen. Die herausgefallenen Kugeln, die eigenen und die der Mitspieler, werden auf die Ablage gelegt. Der nächste Spieler ist am Zug.

**Spielende und Auswertung**



THEIA

edition