

Schischaukel

Ein FLOH-Würfelspiel von Domino
Bestell-Nr. 65005

Schischaukel ist ein Spiel für 2 bis 6 Personen. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur. Es wird mit einem oder mit zwei Würfeln gewürfelt.

Spielziel:

Jeder Spieler versucht, durch gute Plazierungen in den einzelnen Schirennen möglichst viele Punkte zu sammeln. Sieger ist, wer nach dem letzten Rennen, der Abfahrt vom Flohkogel, die höchste Punktesumme erreicht hat.

Spielvorbereitung:

Ein Spieler übernimmt die Rennleitung und verteilt nach jedem Rennen die Punktekarten.

Die gut gemischten Ereigniskarten werden verdeckt auf das lilafarbene Feld in der Mitte des Spielplans gelegt.

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und stellt sie auf einen der Parkplätze in der linken unteren Ecke des Spielplans.

Die Spieler würfeln der Reihe nach je einmal. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt.

Spielablauf:

Insgesamt gibt es sieben mögliche Abfahrtsrennen (Wildsattel, Monte Merlino, Eisspitz, Jacobs-Platt, Wilder Ludwig, Piz Ejo und Flohkogel. Vier davon und die Schlußabfahrt vom Flohkogel muß jeder Spieler fahren. Das sind zusammen also fünf Rennen für jeden Spieler, nicht mehr und nicht weniger.

Der erste Spieler stellt seine Spielfigur vom Parkplatz auf das erste große rote Feld, würfelt und fährt auf der normalen Piste mit den blauen und lilafarbenen

Feldern. Auf diesen Feldern dürfen jeweils mehrere Schifahrer stehen. Wer auf ein lilafarbenes Feld mit dem „E“ kommt, muß vom Stapel in der Mitte des Spielplans eine Ereigniskarte nehmen. Wenn die Anweisung ausgeführt ist, wird die Karte unter den Stapel zurückgelegt.

Der Aufstieg

Bevor man den Berg hinuntersausen kann, muß man natürlich zuerst einmal zum Gipfel aufsteigen. Dafür gibt es zwei Möglichkeiten:

a) Der Spieler landet durch Würfeln auf einer Talstation. Das sind die Felder auf der normalen Piste, die sich direkt unter den Aufstiegsfeldern zum Gipfel befinden. Wer sich auf eine Talstation würfelt, kann mit dem Lift fahren. Das heißt: Er darf für den Aufstieg mit zwei Würfeln würfeln. Andere Schifahrer, die ebenfalls mit dem Lift hochfahren, darf er nicht überholen.

b) Wenn der Spieler nicht auf einer Talstation landet, kann er wählen: Entweder er bleibt auf der normalen Piste, oder er verläßt die Piste und besteigt den Gipfel zu Fuß. Dabei darf er beim Aufstieg nur mit einem Würfel würfeln. Er kann aber jeden Spieler vor ihm überholen oder auf das gleiche Feld ziehen.

Das Rennen

Wenn der Schifahrer das große blaue Feld auf dem Gipfel erreicht hat, ruht er sich erst einmal aus. Die restlichen Augen seines Wurfes verfallen. Erst mit dem nächsten Wurf darf er auf die Rennstrecke. Auf dem Feld Gipfelstation können mehrere Spieler stehen.

Neben der Gipfelstation beginnt die Rennstrecke mit den weißen runden Feldern. Hier wird mit zwei Würfeln gewürfelt. Auf der Rennstrecke können auf einem Feld ebenfalls mehrere Schifahrer stehen.

Hat ein Spieler auf seiner Rennstrecke den runden Punkt „Ziel“ erreicht, verfallen die restlichen Augen seines letzten Wurfes.

Die Plazierung

Jetzt würfelt der Spieler mit einem Würfel die Plazierung aus, die er in diesem Rennen erreicht hat. Würfelt er eine 1, ist er Erster und Sieger in diesem Rennen. Würfelt er eine 6, ist er Letzter. Die Rennleitung gibt dem Spieler die entsprechende Punktekarte zum Sammeln. Jede Plazierung in einem Rennen kann also nur einmal vergeben werden. Würfelt ein Spieler zum Beispiel eine 3 und der dritte Platz in diesem Rennen ist schon vergeben, muß er so oft weiterwürfeln, bis er auf eine freie Punktekarte trifft.

Von dem runden Zielfeld aus fährt der Spieler auf der normalen Piste weiter zum nächsten Aufstieg seiner Wahl. Bis er die vorgeschriebenen (mit der Schlußabfahrt am Flohkogel) fünf Rennen geschafft hat.

Allerdings kann eine Ereigniskarte einen Spieler zwingen, ein Rennen zu wiederholen. Er muß es fahren, auch wenn er bereits vier Rennen hinter sich hat. An seiner Plazierung in diesem Rennen ändert sich aber nichts. Der Spieler behält seine alte Punktekarte.

Spielende:

Das Spiel endet mit der letzten Abfahrt vom Flohkogel. Hier werden die Plazierungen nicht ausgewürfelt. Es entscheidet die Reihenfolge, in der die Spieler das Ziel erreichen. Wer als erster ankommt, erhält die Punktekarte für den ersten Platz, der zweite die für den zweiten Platz und so weiter. Hat ein Spieler das Zielfeld erreicht, verfallen die restlichen Augen seines Wurfes.

Jetzt zählt jeder Spieler die Punkte zusammen, die er auf seinen fünf Punktekarten gesammelt hat. Sieger ist, wer die höchste Punktesumme erreicht hat.

Entwickelt von der FLOH-Spieleredaktion

(c) 1986 Domino Verlag Günther Brinek GmbH München
Hubertusstr. 22, 8000 München 19

Noch mehr FLOH-Spiele:



Spuk um Mitternacht. Wer kann Schlag ein Uhr in einem Schlüsseloch verschwinden? Wer hält die Uhr auf? Wer schiebt den Zeiger vor?

**2 bis 4 Personen
ab 6 Jahren**

Ein Weihnachtsmann in Unterhosen? Wer hilft ihm am schnellsten in die Kleider?

**2 bis 4 Personen
ab 6 Jahren**

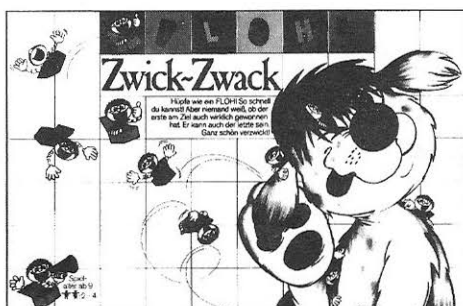
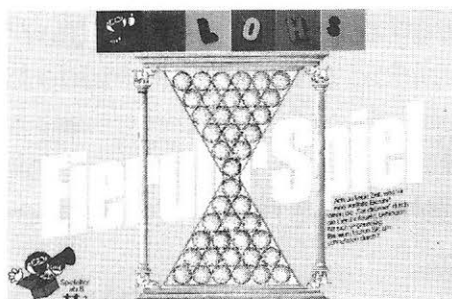


Chaos im Weltall! Meteoritensperren, Kursänderungen, der Computer spielt verrückt. Wer liefert seine fünf Frachtcontainer als erster ab?

**2 bis 4 Personen
ab 8 Jahren**

Mal rieseln die Sandkörner im Eilzug-, mal im Schneckentempo. Bei wem läuft der Sand am schnellsten durch die Eieruhr? Taktik ist Trumpf!

**2 Personen
ab 8 Jahren**



Hüpfe wie ein FLOH! So schnell du kannst! Aber niemand weiß, ob der erste am Ziel auch wirklich gewonnen hat. Abgerechnet wird zum Schluß!

**2 bis 4 Personen
ab 9 Jahren**

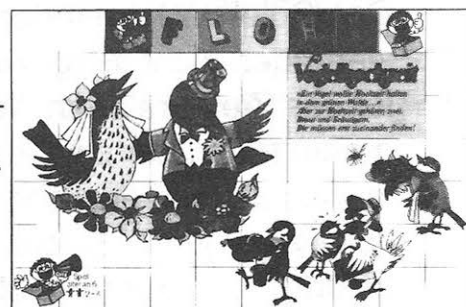


Wer klaut dem Gegner die meisten Äpfel aus den Nestern? Mit Köpfchen klappt es bestimmt! Mit einfacheren Regeln für die Kleinen!

**2 Personen
ab 5 Jahren**

„Ein Vogel wollte Hochzeit halten in dem grünen Walde ...“ Aber zur Hochzeit gehören zwei. Braut und Bräutigam. Die müssen erst zueinander finden!

**2 bis 4 Personen
ab 6 Jahren**



Wer Winterschlaf halten will, muß erst mal ordentlich futtern. Aber: Der Futterklau geht um. Wer schafft es über den Winter?

**2 bis 4 Personen
ab 7 Jahren**

Start zum Autorennen. Schnelle Fahrbahnwechsel. Blockaden. An einer Stelle bleibt man ganz bestimmt hängen. Hilft ein anderer Fahrer?

**2 bis 4 Personen
ab 8 Jahren**



Vorsicht! Im Wald ist der Kuckuk. Da müssen die anderen Vögel aufpassen. Denn keiner will das Kuckucksei im Nest haben!

**2 bis 4 Personen
ab 8 Jahren**

**Alle FLOH-Spiele
sind im guten Fachhandel
erhältlich!**