

# Skarabäus

(Die Pillendreher – heilig, frech und nützlich)

Ein taktisches Würfelspiel für drei bis sechs Spieler von Reinhold Wittig

Zubehör: Spielplan und Regel, ein Rinderstein, 6 Pillendrehersteine (Skarabäen), 25 Kötel und ein Sonderwürfel.

(Kötel = norddeutsch Kotklümpchen)



**Vorbereitung:** Jeder Spieler wählt sich eine mit einem Käfer gekennzeichnete Spielfeld-Seite als sein Start- und Zielgebiet aus und setzt seinen Pillendreher vor die Startlinie.

Spielen nur fünf, bleibt eine Spielfeld-Seite frei. Bei vier Spielern bleiben zwei gegenüberliegende Seiten unbesetzt. Bei drei Spielern liegt jeweils ein freies Feld zwischen den Startgebieten.

Der Rinderstein wird auf das mittlere, durch einen Kreis gekennzeichnete Spielfeld gestellt. Ein Spieler übernimmt die „Kasse“ mit den Köteln. Es wird vereinbart, wer beginnt.



**Spielablauf:** Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der an der Reihe ist, hat die *Wahl*, ob er das Rind spielen, d.h. *würfeln* will oder ob er seinen Pillendreher mit festgelegter Schrittzahl (*4 Schritt*) bewegen möchte.



1) *Würfeln:* Je nach Zahl der Augen kann das Rind um ein Feld oder mehr weiterbewegt werden, z.B. mit fünf Würfelaugen fünf Felder weit in beliebiger Richtung. Richtungswechsel ist (sind) erlaubt. Auf den beiden Würfelseiten mit nur einem Würfelauge ist zusätzlich ein „Kötel“ abgebildet. Das Rind hinterläßt auf dem Feld, von dem es wegzieht, einen Kötel.



*Ausnahme:* Vor jedem Start- und Zielgebiet sind zwei Feldreihen mit einem Kötel gekennzeichnet. Hier darf das Rind *nicht* köteln. Es wird nur um ein Feld weitergesetzt. Das Rind darf diesen Bereich außerdem nur betreten, um einen Käfer zu scheuchen (s. unten) und muß ihn wieder verlassen, sowie die gewürfelte Schrittzahl es erlaubt.



2) *Alternativ* kann der Spieler seinen Pillendreher bewegen. Er hat dafür jedesmal *vier Punkte* zur Verfügung. Er kann seinen Käfer vier Felder weit in beliebiger Richtung ziehen und während des Zuges auch die Richtung ändern. Jedes von dem Käfer erreichte Feld kostet einen Punkt.



*Wichtig:* Auf einem Feld darf immer nur ein Käfer stehen. Sie dürfen nicht übereinander hinwegziehen. Auch das Feld des Rindes muß umkrabbelt werden. Ein Käfer darf nur dann über Kötel hinwegziehen, wenn er selber nicht einen erbeutet hat und zurück transportiert.



*Sammeln:* Die Kötel stellen für die Käfer die ersehnte Beute dar. Jeder Spieler versucht, seinen Käfer auf einen Kötel zu setzen und ihn dann mit dem Fang über die eigene Ziellinie zu bringen. Erst dann kann er den Kötel für sich als Gewinn verbuchen.

Erreicht ein Käfer einen Kötel mit weniger als 4 Schritten, so kann er sich mit den Restpunkten schon wieder auf den Heimweg machen. Entsprechendes gilt auch für das Erreichen der Ziellinie. Wird z.B. nach zwei Schritten die Beute über die Ziellinie gebracht, so kann sich der Käfer mit den verbleibenden zwei Punkten schon wieder in das Getümmel stürzen.

Auf dem Weg dahin und auch schon vorher droht Gefahr von dem Rind.



*Scheuchen:* Erreicht das Rind einen Pillendreher oder zieht über ihn hinweg, rennt dieser voll Schreck in sein Startgebiet. Er wird also sofort vom Brett genommen und muß *neu starten*. Hatte er einen Kötel, bekommt diesen die Kasse zurück. Bei einem Zug darf das Rind aber immer nur einen Käfer scheuchen, d. h. nur einen rausschmeißen.



*Spielziel:* Wer zuerst eine bestimmte Anzahl an Köteln hat, gewinnt. Bei drei Spielern bringen 5 Köteln den Sieg. Bei vier Spielern reichen 4, bei fünf und sechs Spielern schließlich sind 3 Köteln das Ziel. (Diese Zahlen können natürlich variiert werden.)

Den eigenen Kötelbesitz hält man am besten während des Spiels vor den Mitspielern verborgen. Es gibt nämlich vielleicht unter ihnen echte Mistkäfer, die einen besonders behindern, wenn man kurz vor dem Ziel steht.

