Flohzirkus

Ein taktisches Würfelspiel für 2–4 Spieler von Reinhold Wittig

Auf den ersten Blick sieht dieses Spiel nach einem Kinderspiel aus wie vergleichsweise auch manche gute Kunststücke im Zirkus. Lassen Sie sich durch den ersten Eindruck nicht täuschen!

Zubehör: 4 x 2 Flohsteine, 50 Zählhölzchen als Spielgeld, 5 Farbwürfel (rot, grün, gelb, blau, schwarz, weiß), Plan und Regel.
Jeder Floh ist auf den Seiten rot und grün geprägt sowie vorn gelb und hinten blau markiert.

Wer bekommt für seine Flöhe ein Engagement im Flohzirkus? Natürlich derjenige, der sie am besten dressiert hat.

Vorbereitung: Es wird vereinbart, wer beginnt. Reihum setzen die Spieler die beiden Flohsteine ihrer Farbe auf beliebige freie Felder außer denen am Rand. Sie werden so gesetzt, daß die Farben auf dem Flohstein auf die Spielfeldreihen ausgerichtet sind. Die Flöhe dürfen also nicht diagonal auf dem Spielbrett stehen.

Es empfiehlt sich, Spielfeldreihen zu besetzen, auf denen noch kein Floh steht.

Ein Spieler übernimmt die Kasse und zahlt und kassiert.

Spielverlauf: Nach dem Setzen geht es mit Würfeln weiter. Der Spieler, der an der Reihe ist, wirft die fünf Würfel gleichzeitig. Der schwarze Punkt auf einem Würfel bedeutet, daß man einen eigenen Floh auf seinem Feld in eine beliebige andere Richtung drehen darf. Mit weiß darf man seinen Floh ohne Drehung auf ein Nachbarfeld setzen (rechtwinklig, nicht diagonal).

Die anderen Farben auf den Würfeln bestimmen *Sprungrichtung* und *Sprungweite* der Flöhe. Diese können nämlich nicht nur vorwärts hüpfen, sondern auch seitlich und rückwärts. Man springt in die Richtung, in welche die gewürfelte Farbe auf dem Floh weist, und zwar auf das erste freie Feld der gleichen Farbe.

Zeigt z.B. ein Würfel rot, so kann ein Floh damit nach links (backbord) auf das erste freie rote Feld springen. Überspringt er dabei einen oder mehrere Flöhe, bekommt sein Besitzer für jeden von ihnen ein Zählhölzchen aus der Kasse. Auch das Überspringen des eigenen Flohkollegen wird belohnt. Die gute Planung der Sprungfolge *eines Flohs oder beider Flöhe* nach den vorgegebenen Würfelfarben zeichnet den echten Flohkünstler aus.

Wichtig ist, daß man am Ende, also nach Verbrauch der fünf Würfel, nicht auf einem Randfeld steht. Ist dies bei falscher Planung dennoch der Fall, muß man dafür an den nachfolgenden Mitspieler ein Zählholz abgeben.

Kann man nicht alle Würfel benutzen, muß man für jeden nicht benutzten Würfel ein Hölzchen an die Kasse zurückzahlen, so sehr es einen auch jucken mag.

Während des Spiels hält man tunlichst die schon gewonnenen Hölzchen versteckt.

Spiel-Ende: Hat ein Spieler die vereinbarte Gewinnsumme an Zählhölzern erreicht, z.B. 12 Stück, so gewinnt er das Spiel, und seine Flöhe können mit der Karriere im Flohzirkus beginnen.

© Copyright 1990 by Karin Wittig
Am Goldgraben 22
W-3400 Göttingen