

# Fliegenfänger



Früher war alles besser! Jedenfalls für die Fliegen. Da gab es allerorten noch Pferde. Und Pferdeäpfel, für die man sich als Fliege interessieren konnte. Die Menschen allerdings sahen das etwas anders. Ihnen waren die Fliegen lästig und sie versuchten, sie loszuwerden. Und genau darum geht es in diesem Spiel aus der guten, alten Zeit.



## Spielidee

Fliegen werden vom Duft der Pferdeäpfel angezogen. Sie landen immer dort, wo mehrere Pferdeäpfel liegen. Liegen auf einem der beiden Gully-Felder vor dem Sektor eines Spielers zwei oder mehr Pferdeäpfel, setzen sich entsprechend viele Fliegen auf die Felder in diesem Sektor (1 Fliege pro Stein).

## Spielziel

Das Spiel endet, sobald in einem Sektor alle Felder besetzt sind. Dieser Spieler ist zwar der erfolgreichste Fliegenfänger – aber er hat leider verloren! Gewonnen hat der Spieler, bei dem zu diesem Zeitpunkt die wenigsten Fliegen sitzen.



## Spielvorbereitung

Die Pferdeäpfel werden auf den Gully-Feldern verteilt: auf jedes zweite Feld kommt ein Apfel. Die Fliegen werden »abflugbereit« neben dem Spielplan bereit gelegt. Jeder Spieler erklärt einen der 6 Sektoren zu seinem eigenen; bei weniger als 6 Spielern sollten die Sektoren etwa gleichmäßig verteilt sein. (Wenn Sie vergesslich sind, markieren Sie Ihren Bereich mit einem persönlichen Tamagotchi.) Der schmutzigste Spieler beginnt, die übrigen folgen im Uhrzeigersinn.

## Spielablauf

Wer am Zug ist, wirft beide Würfel. Das Würfergebnis teilt er nach Belieben auf die Pferdeäpfel auf. Alle Würfelauflagen müssen verbraucht werden. Beispiel: Sie haben 7 Punkte gewürfelt. Jetzt können Sie fünf Pferdeäpfel jeweils 1 Feld und einen 2 Felder weit ziehen, oder einen Apfel 7 Felder weit, oder einen 2 und einen anderen 5 Felder weit usw. Die Pferdeäpfel können in jeder Richtung gezogen werden, also rechts- und linksherum. Sie können einen Apfel im selben Zug aber nicht hin und zurück ziehen. Besetzte Felder werden mitgezählt. Und natürlich können auf einem Gully-Feld mehrere Pferdeäpfel liegen, denn genau darum geht's ja!



## Die Fliegen kommen!

Sobald ein Spieler alle Würfelauflagen gesetzt hat, bringt er die Fliegen ins Spiel. Sie landen auf Feldern der Sektoren, vor denen mehr als 1 Pferdeapfel auf einem Gully-Feld liegt. Bei 2 Äpfeln kommen 2 Fliegen, bei 3 Äpfeln 3 Fliegen usw. Die Pflastersteine in einem Bereich werden von innen nach außen besetzt. Zuerst das eine Feld der inneren Reihe, dann die zwei Felder der zweiten Reihe usw.

Der Spieler, der die Fliegen landen lässt, kann sie aus seinem eigenen Bereich abziehen, ...

... wenn dort auf keinem der beiden Gully-Felder ein Pferdeapfel liegt und

... die Reihe, aus der er die Fliegen abzieht, noch nicht vollständig von Fliegen besetzt ist.

Beispiel: In der 3. Reihe eines Sektors sitzen erst 2 Fliegen; diese beiden kann der Spieler verscheuchen, wenn er an der Reihe ist und seine Gully-Felder leer sind. Weitere Fliegen werden aus dem Vorrat genommen, so lange, bis die erforderliche Anzahl gelandet ist. Die Fliegen landen überall, auch in Sektoren, die (bei weniger als 6 Spielern) keinem Spieler gehören. Und sie landen auch dann, wenn die Pferdeäpfel dieses Bereichs gar nicht bewegt wurden. Gully-Felder, auf denen nur 1 Pferdeapfel liegt, üben auf die Fliegen keine Anziehungskraft aus.

## Spielende

Sobald alle Pflastersteine eines Bereichs besetzt sind, endet das Spiel (der Spielzug wird noch zu Ende gespielt). Gewonnen hat derjenige, auf dessen Felder die wenigsten Fliegen sitzen. Bei Gleichstand gewinnt, wer gerade die wenigsten Pferdeäpfel auf »seinen« Gully-Feldern hat. Gibt's auch hier Gleichstand, endet das Spiel unentschieden.



## Spielertaktik

Natürlich versucht man, den anderen Spielern die Fliegen auf den Hals zu hetzen. Dabei vergißt man allzu oft, daß es nicht darauf ankommt, einen anderen Spieler möglichst schnell aus dem Spiel zu kippen. Vielmehr muss man zu diesem Zeitpunkt die wenigsten Fliegen auf seinen Feldern haben.



Grafik: Christof Tisch, die Basis  
© 2003 KMW

Edition  
Spielbox  
No. 61

# Fliegenfänger

von KMW



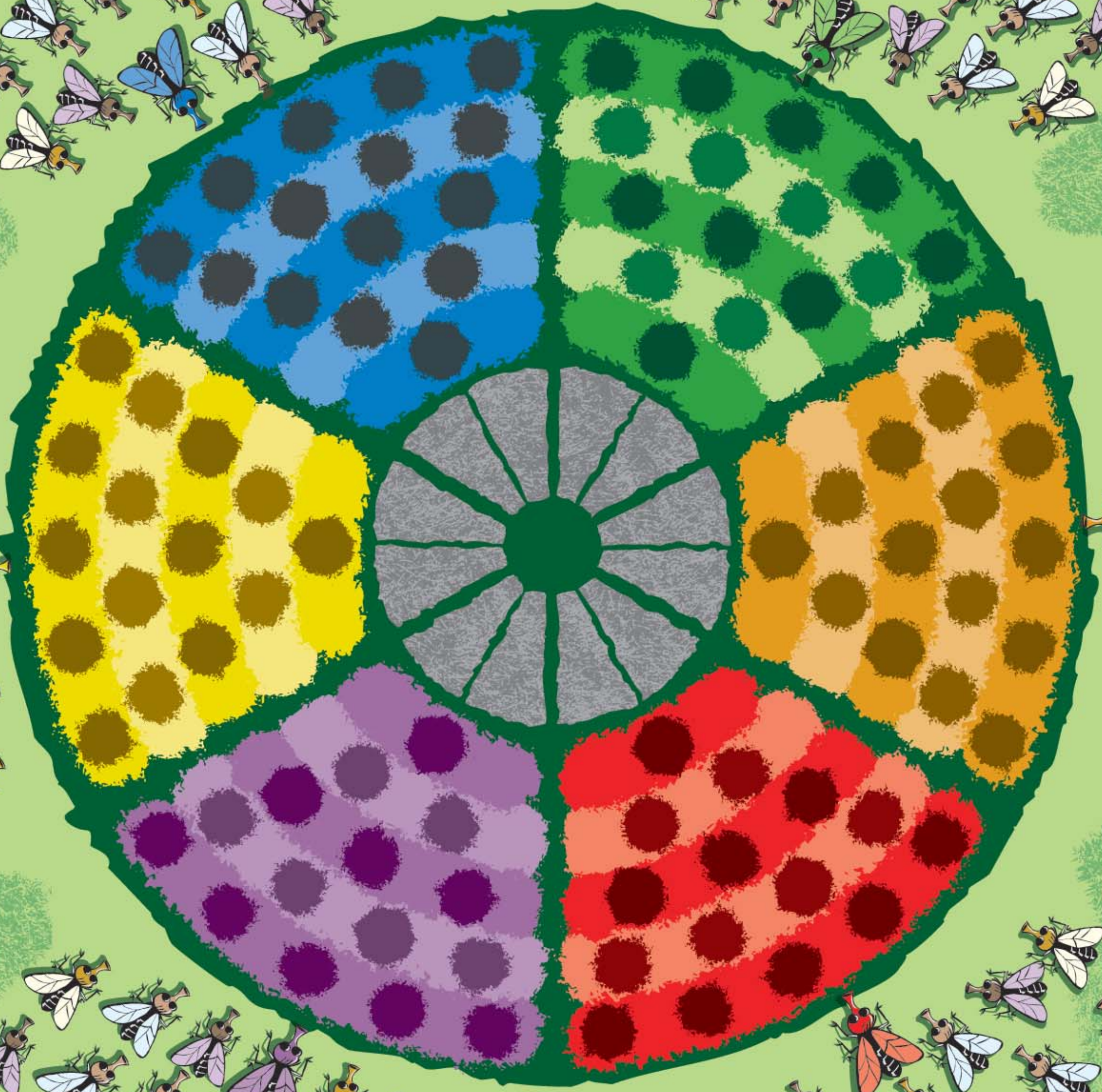
Zusätzliches Spielmaterial:  
90 Spielsteine in einer Farbe (Fliegen)  
6 Spielsteine in einer Farbe (Pferdeäpfel)  
2 Würfel

Ein Spiel  
für 3 – 6 Personen  
Spieldauer:  
ca. 30 Minuten

Dieses Spiel ist eine Weiterentwicklung des Spiels »Circus Roncalli«, das 1986 bei Schmidt Spiel und Freizeit erschienen war.



Fliegen  
fänger  
von KMW



Fliegen  
fänger  
von KMW