

FLUCTUS

Friedrich Loos

Spielanleitung



Ausstattung:

- 8 gelbe Spielsteine
- 8 orange Spielsteine
- 8 rote Spielsteine
- 8 blaue Spielsteine
- 8 grüne Spielsteine
- 8 violette Spielsteine

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Fluctus kann in zwei Varianten gespielt werden, als **Gerader Fluctus** und als **Runder Fluctus**. Um mit der Vielseitigkeit und den Tücken des Spielplanes vertraut zu werden, empfiehlt sich, mit dem **Geraden Fluctus** zu beginnen.

Gerader Fluctus

1. Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält acht Spielsteine einer Farbe. Es spielen jeweils zwei Farben gegeneinander. Zum Einstieg wird empfohlen, nur mit Farben zu spielen, die auf dem Spielplan direkt gegenüberliegen.

Also Rot gegen Grün
oder Gelb gegen Violett
oder Blau gegen Orange.

Wenn Sie mit dem Spiel etwas vertrauter geworden sind, können Sie die Farben auch frei wählen, z.B. Gelb gegen Grün oder Blau gegen Rot.

Bei Spielbeginn hat jeder Spieler seine Steine vor sich liegen, sie werden erst im Verlauf des Spiels eingesetzt.

Es wird vereinbart, wer beginnt.

2. Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, durch Schlagen und taktisch geschickte Züge den Gegner in eine Lage zu bringen, in der er keinen Zug mehr machen kann.

3. Spielverlauf

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Für jeden Spieler gibt es drei Möglichkeiten, seinen Zug auszuführen: **das Einsetzen, das Bewegen und das Schlagen**. Welche dieser drei Möglichkeiten man in einer Runde tatsächlich ausführt, bleibt dem taktischen Ermessen des Spielers überlassen; es muß

aber ein Zug ausgeführt werden, verzichten ist nicht möglich.

3.1 Einsetzen

Zuerst wird ein Spielstein eingesetzt. Einsetzen kann man nur auf den zwei Feldern, die dieselbe Farbe wie die eigenen Spielsteine haben. Immer wenn eines dieser **Einsatzfelder** frei ist, kann wieder ein Stein eingesetzt werden.

3.2 Bewegen

Ist ein Stein auf dem Brett, kann er in jeder Runde ein Feld weiterbewegt werden, und zwar auf jedes freie Nachbarfeld, das mit seinem durch eine Farblinie verbunden ist. Hat ein Stein in direkt aufeinanderfolgenden Zügen ein bestimmtes Feld verlassen, wieder besetzt und wieder verlassen, darf er es im darauffolgenden Zug nicht wieder besetzen. Dabei ist es völlig gleichgültig, ob der Stein schlägt oder sich nur bewegt, ob er beim Verlassen dieses bestimmten Feldes beide Male andere Felder besetzt oder jedesmal ein anderes.

3.3 Schlagen

Sind **zwei** Steine einer Farbe an einen gegnerischen Stein herangerückt, **kann** dieser geschlagen werden.

Das Schlagen erfolgt im „Bocksprung“: Der schlagende Stein überspringt den eigenen der gleichen Farbe und schlägt den gegnerischen Stein. Er entfernt ihn vom Brett und nimmt seinen Platz ein. Die drei am Schlagen beteiligten Steine müssen aber auf **derselben Farblinie** stehen, und zwar auf **drei unmittelbar hintereinanderliegenden Feldern!**

Achten Sie bitte auf den Verlauf der drei S-förmigen Farblinien, damit Sie nicht „um die Ecke schlagen“.

4. Ende des Spiels

Sie haben gewonnen, wenn Ihr Gegner keinen Zug mehr machen kann.

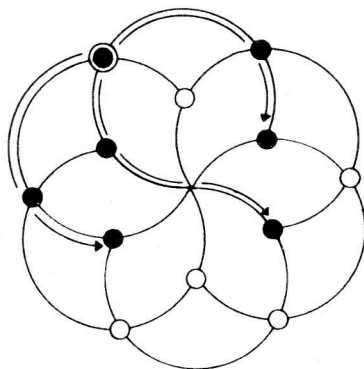
Hat er noch einen Stein vor sich liegen, den er noch **einsetzen** kann? Oder kann sich einer seiner Steine auf dem Brett noch **bewegen**? Oder hat er noch zwei Steine hintereinander stehen, so daß er **schlagen** kann?

Wenn er **keinen** von diesen Zügen mehr ausführen kann, hat er verloren.

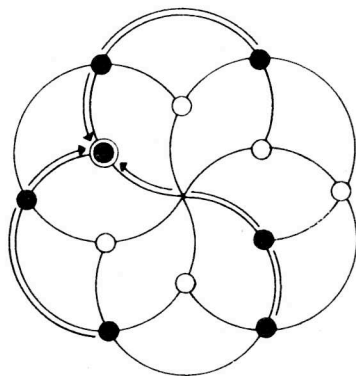
4.1 Das Spiel endet unentschieden, sobald beide Spieler jeweils nur noch zwei Steine haben.

Ausnahme: Schlägt Spieler 1, der selbst nur noch zwei Steine besitzt, den drittletzten Stein von Spieler 2, so kann Spieler 2 noch gewinnen, wenn er die Möglichkeit hat, sofort im nächsten Zug zurückzuschlagen.

Von jedem Feld aus, innen oder außen, kann in drei Richtungen geschlagen werden.



Auf jedes Feld, innen oder außen, kann aus drei Richtungen geschlagen werden.



Runder Fluctus

1. Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält **sechs** Spielsteine einer Farbe. Es spielen jeweils zwei beliebige Farben gegeneinander.

2. Spielverlauf

Ein Spieler erhält jetzt **jeden geschlagenen Stein zurück** und darf ihn später wieder einsetzen.

Alle weiteren Regeln vom Geraden Fluctus, ausgenommen Regel 4.1 gelten unverändert auch für den Runden Fluctus.