

FLUSSFIEBER

EIN FLOTTES RENNSPIEL FÜR 2-5 SPIELER

EINLEITUNG

Wagemutige Holzfäller haben sich am Fluss versammelt, um ihren traditionellen Wettstreit der schnellsten Flößergruppe zu beginnen. Durch geschickte Manöver versuchen sie, ihre Konkurrenten auszutricksen, um einen entscheidenden Vorsprung in diesem Rennen zu bekommen. Dabei wird geschubst und blockiert, denn jedes Mittel ist recht, um als erster ins Ziel zu kommen.

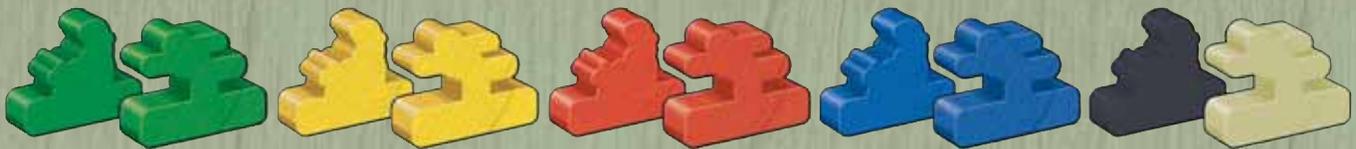
SPIELZIEL

Jeder Spieler steuert eine kleine Gruppe von Holzfällern und versucht diese möglichst schnell gemeinsam ins Ziel zu bringen.

SPIELMATERIAL

10 HOLZFÄLLER AUF BAUMSTÄMMEN

Je zwei Figuren (weiblich und männlich) in den Farben grün, gelb, rot, blau, ein weiblicher schwarzer und ein männlicher weißer Holzfäller.



45 HOLZSTÄMME



80 BEWEGUNGSKARTEN



Pro Holzfäller (männlich wie weiblich) einen Satz mit 8 Karten.

5 JOKER (BIBER)



maximale
Zugweite 3

5 SPIELERKARTEN

Geben an, mit welchen Holzfällern ein Spieler spielt.



Holzfäller

Spieleranzahl



6 SPIELPLÄNE MIT INSGESAMT 12 FLUSSABSCHNITTEN

Mit Hilfe der beidseitig bedruckten Spielpläne wird jedes Mal ein neuer Fluss aus zwei Abschnitten zusammengestellt.

Jedes Spiel bietet neue und abwechslungsreiche Rennen.

Jeder Spielplan bietet seine eigene neue Strategie.

SPIELAUFBAU FÜR DAS ERSTE SPIEL

SPIELVORBEREITUNG

Es werden **zwei Spielpläne** so aneinander gelegt, dass ein Wasserfall entsteht. Für das erste Spiel empfehlen wir, den abgebildeten Flussverlauf zu verwenden.

Auf die markierten Stellen der Spielpläne wird je ein Holzstamm gelegt.

Jeder Spieler erhält abhängig von der Spielerzahl eine Spielkarte und die darauf abgebildeten Figuren mit dem entsprechenden Kartensatz. Zusätzlich erhält jeder Spieler **einen Joker**.

Bei 2 oder 3 Spielern hat jeder 3 Figuren mit je 8 Karten und einen Joker, zusammen also 25 Karten.

Bei 4 oder 5 Spielern hat jeder 2 Figuren mit je 8 Karten und einen Joker, zusammen 17 Karten.

Alle Spieler stellen ihre Holzfäller vor die 3 Startfelder des Flusses und legen ihre Spielkarte vor sich ab. Anschließend mischt jeder Spieler seinen Kartensatz gründlich. Dann legt er ihn als Stapel verdeckt vor sich ab und zieht **3 Handkarten**.

Jeder Spieler besitzt also seinen eigenen Kartenstapel, von dem er während des Spiels nachzieht, so dass er immer 3 Karten auf der Hand hat.

Startspieler wird, wer zuletzt einen Baum gefällt hat.

ZIELFELD ER
(über dies e wird der Plan verlassen = Spielziel)

UFER BZW. FELSEN
(nicht betretbar)

STRÖMUNG
(am Ende jedes Zuges aktiv, sonst Zugfelder)

STARTFELDER
(die drei ersten Zugfelder des Flusses)



AUFBAU BEI 5 SPIELERN

WASSERFELD
(die Zugfelder des Flusses)

HOLZSTÄMME
(zu Spielbeginn auf markierte Felder legen; sind ebenfalls Zugfelder des Flusses)

WASSERFALL
(nur in Richtung Ziel passierbar)

SPIELVERLAUF

DAS ZIEHEN

Beginnend mit dem Startspieler spielt man **eine** seiner 3 Handkarten und zieht den **zugehörigen** Holzfäller um maximal so viele Felder, wie auf der Karte angegeben.

Beim ersten Bewegen der Figur zieht man diese über eines der Startfelder des Flusses.

Es ist erlaubt, weniger Felder zu ziehen, als auf der Karte angegeben. Man darf sogar stehen bleiben. Man darf beliebig (auch hin und her) über alle Felder des Flusses ziehen (Felsen und Ufer sind tabu). Mit dem **Joker** darf man einen **beliebigen eigenen Holzfäller ziehen**.

Im späteren Verlauf der Partie kommt es vor, dass man einen Holzfäller schon im Ziel hat. Dann darf man die Karten dieses Holzfällers als Joker für seine(n) verbleibende(n) Holzfäller benutzen.



Möglicher erster Schritt am Start.

DAS SCHIEBEN

Man darf nicht durch andere Spielsteine hindurch ziehen (als Spielsteine werden im Folgenden Holzfäller und Holzstämmen bezeichnet). Beim Bewegen darf der Holzfäller aber **bis zu zwei Spielsteine in gerader Richtung schieben**.

Dabei dürfen Spielsteine weder aufs Ufer noch einen Felsen geschoben werden. **Grundsätzlich darf auf jedem Feld nur ein Spielstein stehen**.

Stehen 3 oder mehr Spielsteine in einer Reihe, kann man in die entsprechende Richtung nicht schieben (siehe letzte Seite für ein ausführliches Beispiel).

Zwischen den beiden Spielplänen ist ein Wasserfall. Alles, was einmal den Wasserfall überquert hat, kann nicht wieder zurück. Kein Spielstein kann zurück gezogen oder geschoben werden. Diese Regel gilt auch für die Startfelder.



Nur in eine Richtung!

DIE STRÖMUNG

Am Ende der Bewegung wird geprüft, ob ein oder mehrere Spielsteine auf einem Feld mit Strömung liegen. Diese treiben dann um ein Feld in Pfeilrichtung. Auch die Strömung ist nur so stark, dass sie maximal zwei Spielsteine schieben kann.

Ist das nächste Feld wieder ein Strömungsfeld, treibt der Spielstein noch weiter, bis er auf einem freien Feld stehen bleibt oder blockiert wird.

Sollten mehr als 2 Spielsteine in Richtung der Strömung liegen oder ist kein freies Feld hinter den zu schiebenden Spielsteinen, so bleibt der entsprechende Spielstein ausnahmsweise auf der Strömung liegen. Sobald am Ende der folgenden Runden Platz zum Schieben ist, wird auch diese Strömung aktiv.

Wenn mehrere Spielsteine auf Strömungspfeilen stehen, muss ein Spielstein immer komplett verschoben werden, bevor der nächste Spielstein an die Reihe kommt (siehe letzte Seite für ein ausführliches Strömungsbeispiel).

KARTEN NACHZIEHEN

Zum Abschluss seines Zuges ergänzt der Spieler seine Handkarten wieder auf 3. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.

Sobald der eigene Kartenstapel aufgebraucht ist, mischt man die Karten seiner Ablage und hat somit einen neuen Nachziehstapel.

SPIELENDE

Es gewinnt der Spieler, der zuerst mit allen seinen Holzfällern das Ende des Flusses über die Zielfelder verlassen hat.

Sonderfall: Man kann das Spiel nur im eigenen Zug gewinnen. Wenn der letzte eigene Holzfäller von einem anderen Spieler ins Ziel geschoben wurde, muss man für den Sieg auf den nächsten eigenen Zug warten. Dadurch kann auch ein anderer Spieler das Flossrennen gewinnen, wenn dieser vorher am Zug ist und ebenfalls alle eigenen Holzfäller ins Ziel gebracht hat.

Das mittlere, halbe Zielfeld liegt bereits außerhalb des Flusses.



Spielziel: Den Plan verlassen!

SPIELTESTER (DANK, DANK):

Eric Anders, Hanno Balz, Lüder Basdow, Sören Bendig, Andreas Ebert, Christian Frank, Steffi Giese, Thomas Glander, Ingrid Hahn, Lutz E. Hahn, Christian Hildenbrand, Henning Kröpke, Fraser Lamont, Gordon Lamont, Angelika Ludwig, Jago Matticz, Maura, Andrea Meyer, Stefan Mibs, Jürgen Münzer, Hedwig Thelen, Martin Wehnert und die Spieler vom BSW Burgtreffen, Gathering of Friends, Bodefild und Helmarshausen.

BEWEGUNGSBEISPIEL



Spieler Grün hat diese Karte (4) gespielt. Damit darf er nur den rechten eigenen Holzfäller bewegen, da die Karte die entsprechende Figur zeigt. Nach rechts oben darf er nicht ziehen, da er die beiden Figuren nicht ans Ufer schieben darf. Er zieht in der Zickzack-Bewegung nach links am unteren Ufer entlang. Über das Strömungsfeld kann er normal ziehen, da dieses erst nach der Bewegung ausgeführt wird. Er schiebt den Holzstamm und gelben Holzfäller in gerader Linie nach links oben. Diese beiden Spielsteine dürfen nicht weiter geschoben werden, da das Ufer blockiert.

NACH DEM ZIEHEN SIEHT DER PLAN SO AUS:



Nun stehen 2 Spielsteine auf Strömungsfeldern. Beide müssen der Strömung entsprechend bewegt werden. Grün kann allerdings entscheiden, in welcher Reihenfolge dies geschieht. Er entscheidet sich, dass Gelb zuerst versetzt wird. Gelb treibt nun über die Strömung ganz nach rechts und bleibt vor der blauen Figur stehen. Nun schiebt der grüne Holzfäller den Holzstamm in die Strömung. Dieser Holzstamm treibt dann auf der Strömung bis zum letzten Feld der Strömung. Weiter kommt er nicht, da dort Gelb und Blau im Weg sind. Wenn das Feld hinter Blau frei wäre (und kein Ufer), hätte er mit Hilfe der Strömung noch Gelb und Blau nach unten rechts verschoben.

NUN SIEHT ES SO AUS:



Der Holzstamm treibt auf der Strömung nach unten rechts, nachdem entweder Blau oder Gelb seine Figur dort weggezogen und die Bewegung beendet hat.

AUTOR: FRIEDEMANN FRIESE

GRAPHIK & DESIGN: MAURA KALUSKY REGELBEARBEITUNG: HENNING KRÖPKE ©2008, 2F-SPIELE, BREMEN