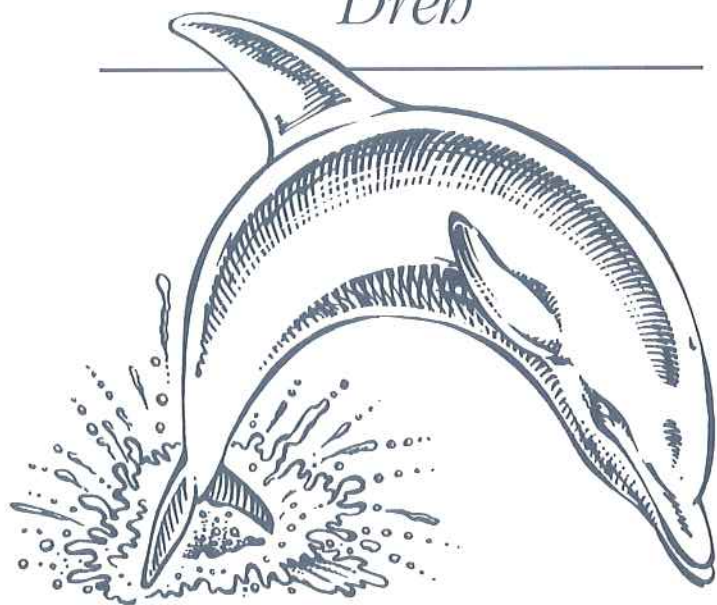


Hajo Bücken

DELFINO

*Das Spiel
mit dem
Dreh*

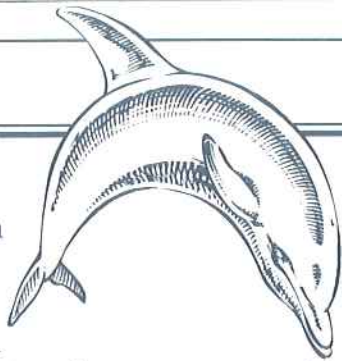


franckh

DELFINO

Das Spiel mit dem Dreh für zwei bis vier verspielte Menschen von Hajo Bücken

Werfen Sie den Delfinen Ihre Bälle zu,
dann schlagen sie im Wasser ihre Purzel-
bäume! Immer wenn Sie vier Delfine im Quadrat
so formiert haben, daß sie einander den gleichen
Körperteil zuwenden, erhalten Sie einen Punkt.
Wer zuerst fünf Punkte erreicht,
gewinnt das Spiel.



Spielmaterial

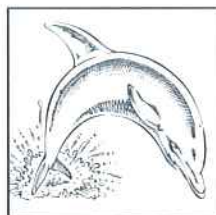
25 Delfinkarten

Jeder Delfin hat dieselbe Position:
die Nase zeigt in die erste Ecke,
die Schwanzflosse in die zweite,
die Rückenflosse in die dritte;
die vierte Ecke ist frei.

4 Bälle als Spielfiguren

4 Punktezähler mit ein bis fünf Bällen
und einer freien Fläche

1 großer Würfel mit den Zahlen 2 bis 4



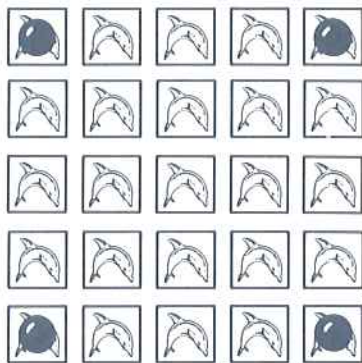
Spielvorbereitung

Beim Spiel zu dritt oder viert werden
alle 25 Karten zu einer quadratischen
Spielfläche von 5 x 5 Feldern ausgelegt.

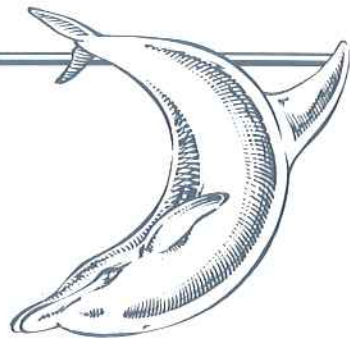
Beim Spiel zu zweit brauchen Sie nur
16 Karten, die eine Spielfläche von
4 x 4 Feldern ergeben.

Die Nasen aller Delfine müssen in die
gleiche Richtung zeigen. Zwischen den
Karten sollten Sie soviel Platz lassen, daß
Sie die Karten bequem drehen können.

Jede/r Spieler/in wählt einen Ball als
Spielfigur und stellt ihn auf eine Eck-Karte der
Spielfläche. Zwei oder mehr Bälle auf derselben Karte
sind nicht erlaubt, das gilt auch während des Spiels.
Beim Spiel zu zweit werden die beiden Bälle auf
diagonal gegenüberliegende Eck-Karten gestellt.



DELFINO



Schließlich legt jede/r Spieler/in noch den Punktezähler mit der freien Fläche nach oben vor sich auf den Tisch. Dann wird ausgelost, wer beginnt. Die übrigen Spieler/innen folgen im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Wenn Sie an der Reihe sind, würfeln Sie mit dem großen Würfel, um zu erfahren, wieviel Bewegungspunkte Sie zur Verfügung haben. Diese können Sie nun nach Belieben dafür verwenden, Ihren Ball zu ziehen und/oder Delfinkarten zu drehen. Beide Möglichkeiten können Sie beliebig miteinander kombinieren. Die Würfelzahl muß voll ausgenutzt werden.



Das Ziehen mit dem Ball:

Der Ball braucht für jede Karte, über die er bewegt wird, einen Bewegungspunkt. Ziehen dürfen Sie nur den eigenen Ball, und zwar senkrecht, waagerecht oder diagonal (schräg) in gerader Linie. Fremde Bälle dürfen übersprungen werden, die übersprungene Karte zählt mit.

Anhalten dürfen Sie nur auf einer leeren Karte. Wenn Sie diese Karte gedreht haben und anschließend mit dem Ball weiterziehen möchten, weil noch Bewegungspunkte übrig sind, können Sie eine neue Richtung einschlagen.

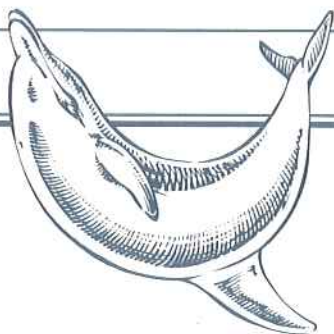


Das Drehen der Karten:

Eine Delfinkarte, auf der Ihr Ball liegt, dürfen Sie drehen. Das kann zu Beginn, während und am Ende Ihres Zuges geschehen.

Die Delfine drehen sich nur der Nase nach, also im Uhrzeigersinn. Eine Vierteldrehung kostet einen Bewegungspunkt. Sie können die Karte beliebig weit drehen, wenn Sie die entsprechenden Punkte zur Verfügung haben.

DELFINO



Beispiele:

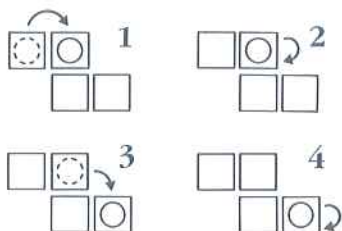
(A)

Gewürfelt wurde eine 4. Der Ball zieht in gerader Richtung drei Karten weit, überspringt dabei einen fremden Ball und landet auf einer leeren Karte, die um ein Viertel gedreht wird.



(B)

Gewürfelt wurde eine 4. Der Ball zieht auf die nächste Karte, die um ein Viertel gedreht wird. Danach zieht der Ball in einer anderen Richtung eine Karte weiter; die dann ebenfalls um ein Viertel gedreht wird.

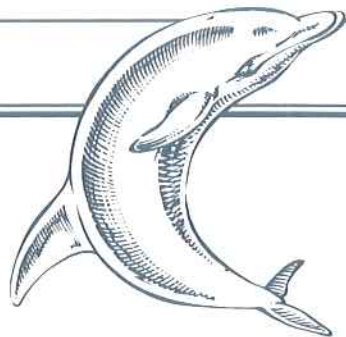


Gewinnpunkte

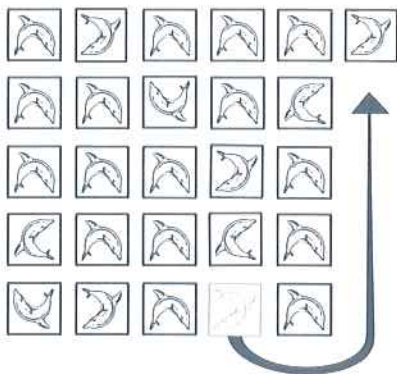
Jedesmal, wenn Sie ein Quadrat aus vier Delfinkarten so formieren können, daß der gleiche Körperteil zur Mitte des Quadrates zeigt, erhalten Sie einen Gewinnpunkt und drehen Ihren Punkte-zähler auf den nächsthöheren Wert.



DELFINO



Anschließend legen Sie eine beliebige Delfinkarte um, die jedoch von keinem Ball besetzt sein darf: Sie wird – ohne sie zu drehen (!) – an eine beliebige andere Delfinkarte angelegt. Die Karten müssen immer Seite an Seite liegen. Außerdem müssen nach dem Umlegen weiterhin alle 25 (bei zwei Spielern 16) Delfinkarten miteinander verbunden sein. Die Karten dürfen nicht aufeinandergelegt werden. Durch das Umlegen kann man erneut einen Gewinnpunkt erzielen, hat dadurch aber nicht das Recht, eine weitere Karte umzulegen.



Spiel-Ende

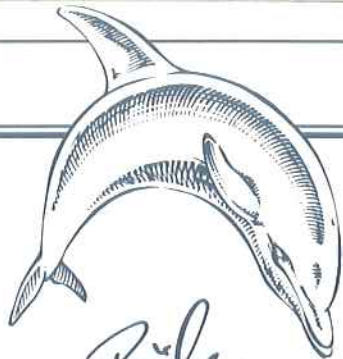
Sobald ein/e Spieler/in fünf Gewinnpunkte erreicht, ist das Spiel gewonnen.

Wenn Sie mehrere Partien hintereinander spielen, notieren Sie die Punkte aller Mitspieler/innen am Ende jeder Partie. Wer das beste Gesamtergebnis erzielt, ist Turniersieger/in.

Hinweise und Spieltyps

- Zieht ein Ball auf ein bereits gewertetes Delfinquadrat, gibt es dafür keinen Gewinnpunkt.
- In seltenen Fällen (wenn die Mitspieler nicht aufpassen) kann man durch das Drehen einer einzigen Karte zwei Delfinquadrate bilden. Dann wird jedes Quadrat mit einem Punkt belohnt. Man darf aber trotzdem nur eine einzige Delfinkarte umlegen.
- Wer einen Punkt erzielt hat, kann im nächsten Zug durch das Würfeln einer 4 die Delfinkarte, auf der sein Ball liegt, viermal drehen und so erneut einen Punkt gewinnen. Dies sollten die Mitspieler/innen durchkreuzen, indem sie eine der drei freien Quadrat-Karten drehen.
- Durch das Umlegen von Karten entstehen Lücken auf der Spielfläche. Diese darf der Ball nicht überspringen.

DELFINO



Hajo Bücken

Über den Autor:

Der Delfin ist sein Markenzeichen.

Hajo Bücken, Spielpädagoge, Schriftsteller und Autor zahlreicher Spiele und Spielbücher; gründete 1981 in Bremen seine „Arbeitsstelle für Neues Spielen“ im Zeichen des Delfins. Sein besonderes Interesse gilt den kooperativen Spielen, bei denen es keine Verlierer gibt. Doch selbst wenn die Spieler miteinander wetteifern, findet er immer wieder den richtigen Dreh, die Partie so harmonisch zu gestalten, daß das Spielbrett nicht zum Schauplatz eines aggressiven Kampfes wird.

Hajo Bückens Erfolge als Spieleautor:

*1983 eroberte sein **Bärenspiel** einen Platz auf der Auswahlliste beim „Spiel des Jahres“;*

1987 erhielt er den Autorenpreis „Göttinger Spatz“;

*1988 wurde sein Spiel **Ausbrecher AG** mit der Essener Feder für die beste Spielregel ausgezeichnet.*

Idee: Hajo Bücken

Text: Knut-Michael Wolf

Gestaltung und Grafik: Peter Lowin, Artbox

© 1989 Franckh'sche Verlagshandlung

W. Keller & Co., Stuttgart

Das Spiel einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Verwendung der Perlhuhnfeder erfolgt mit freundlicher Genehmigung von Karin Wittig, Edition Perlhuhn