



"Sie sind am Drücker!"

Nicht so, wie Sie jetzt vielleicht denken, denn bei "pusher" geht es um Kugeln. Genauer gesagt um Ihre Kugeln, die Sie von oben in Kugeldreiecke hineindrücken, wobei die unteren Kugeln auseinander laufen und sich einen neuen Platz auf dem Spielbrett suchen. Die Frage ist, wohin laufen sie denn? Ihre und die der anderen Mitspieler? Das allerdings liegt bei Ihnen, an Ihrer Geschicklichkeit, Ihrer Taktik und - zugegeben - einer Portion Glück.

Aber Vorsicht! "pusher" macht süchtig - und das ganz legal!

Und Sie können es glauben, die Schadenfreude kommt dabei auch nicht zu kurz!

Spieler: 2 - 3  
Alter: ab 6 Jahren  
Dauer: 10 - 15 Minuten

## Vorbereitung

Das Spielfeld und die dreieckigen Kugelablagen werden aufgestellt. Die Unterlage sollte waagrecht stehen, da sonst die Kugeln auf dem Spielfeld nach einer Seite wegrollen.

**Jeder Spieler wählt sich eine Kugelfarbe** und legt seine Kugeln in seine dreieckige Ablage.

**Bei 3 Spielern:** Alle Farben werden verwendet.

**Bei 2 Spielern:** Nur zwei Farben werden verwendet.  
(siehe dazu Spielablauf - **Grundregeln**).

Die Spieler einigen sich, wer beginnt.

## Spielziel

Als erster alle 17 Kugeln aus der Ablage auf dem Spielfeld unterzubringen, ist das Ziel. Es bleiben jedoch nur die Kugeln auf dem Spielfeld, die nicht auf gleichfarbige Felder rollen.

## Spielablauf

### Grundregeln - Kurzfassung

- Sie **können** Kugeln frei auf das Brett legen, solange keine Kugelpaare oder Kugeldreiecke bestehen.
- Sie **müssen** eine Kugel anlegen, sobald ein Kugelpaar gebildet wurde.
- Sie **müssen** "pushen", sobald ein Kugeldreieck gebildet wurde.
  
- Sie **müssen** alle Kugeln, die auf farbgleiche Felder laufen, sofort vom Spielfeld nehmen.

**Bei der Variante für zwei Spieler wird die dritte Kugelfarbe aus dem Spiel gelassen!**

Die Spieler setzen nacheinander eine Kugel ihrer Farbe auf ein beliebiges Feld auf dem Spielbrett, jedoch nie auf ein Feld der eigenen Farbe. Das mittlere, graue Feld ist neutral und kann von allen Spielern genutzt werden. Jeder Spieler kann frei auslegen, solange kein Kugelpaar gebildet wurde, d.h., keine Kugel direkt neben einer anderen Kugel liegt.

Paare: Existiert ein Kugelpaar, muß der nächste Spieler an das Paar so anlegen, daß ein gleichseitiges Kugeldreieck gebildet wird. Sind mehrere Paare vorhanden, kann er auswählen, aus welchem der Paare er ein Dreieck bildet. Sind nur Felder in der gleichen Farbe zum Anlegen frei, setzt der betroffene Spieler aus. (Profipusher wenden diese Taktik häufiger an).

Dreiecke: Ist ein Kugeldreieck vorhanden, muß der nächste Spieler durch Hineindrücken seiner Kugel das Dreieck auseinanderdrücken, d.h., er muß "pushen". Sind mehrere Dreiecke vorhanden, kann er jedoch nach Belieben eines aussuchen. "pushen": Sobald ein Kugeldreieck vorhanden ist, muß "gepusht" werden: Dabei müssen sich alle drei Kugeln des Dreiecks bewegen. Mindestens eine Kugel muß Ihre Position verändern. Ansonsten ist der Zug ungültig. Der Spieler bekommt in diesem Fall seine Kugel zurück, und der Nächste ist am Zug.

Ziel des Spielers der push ist es, durch das "pushen" so viele Kugeln wie möglich in einem Spielzug im Spielfeld unterzubringen. Der pusher ist am Zug, solange keine seiner Kugeln auf ein Feld seiner Farbe läuft. Geschieht das, ist sein Spielzug beendet. Kugeln, egal von welchem der Mitspieler, die in ein Feld der eigenen Farbe rollen, müssen sofort vom Spielfeld genommen und auf die Ablage gelegt werden. Hat ein Spieler zwar erfolgreich "gepusht" (d.h. keine seiner Kugeln ist in ein farbgleiches Feld gerollt) aber es ist kein Kugeldreieck mehr auf dem Spielfeld vorhanden, dann muß er für den nachfolgenden Spieler, ein neues Kugel-Dreieck bilden. Ist auch kein Paar mehr vorhanden, so kann er (wie bei Spielbeginn) frei auslegen oder ein neues Paar bilden.

## Spielende und Auswertung

Es gewinnt, wer als erster alle Kugeln auf dem Spielfeld untergebracht hat.

Taktik des pushers ist es, das Spiel in Bereiche zu lenken, in denen die Chancen, daß Kugeln der eigenen Farbe in farbgleiche Felder rollen, am geringsten sind. "Pushen" Sie gegnerische Kugeln auf farbgleiche Felder oder benutzen Sie diese als Blockade für Felder der eigenen Farbe. Versuchen Sie, zielgerichtet zu "pushen", d.h. beim Drücken in die Dreiecke der Kugel eine bestimmte Richtung zu geben, bzw. sanft oder stärker zu "pushen". Wer so heftig "pusht", daß Kugeln aus dem Spielfeld rollen, verliert das Recht zum Weiterspielen. Die herausgefallenen Kugeln, die eigenen und die der Mitspieler, werden auf die Ablage gelegt. Der nächste Spieler ist am Zug.