

FLADDERA-DATSCH

von Jacques Zeimet

...erst
Klick,
dann Klatsch!

Ein heißes Haufenlaufen für 2 bis 5 Spieler ab 5 Jahren

Ob Hummel, Rabe oder Heißluftballon – Naturforscher Florian Flügel fotografiert alles, was durch die Luft fliegt. Dabei übersieht er jedoch oft, was vor ihm am Boden liegt. Sehr zum Spaß von Pferd und Kuh, die sich tierisch amüsieren, wenn Florian mal wieder in einen frischen Haufen tritt. Wird er es schaffen, von allen fliegenden Tieren und Dingen Fotos zu knipsen, bevor seine Schuhe ruiniert sind?

Spielvorbereitungen

Bevor es losgeht, müsst ihr noch ein paar Vorbereitungen treffen:

- Ihr beklebt die **Metallscheiben** beidseitig mit den **Mistaufklebern**.
- 10 Mistscheiben legt ihr in **beliebige Mulden** des Spielplans.
- Die **24 Wegplättchen** verteilt ihr so auf die Mulden, dass gleiche Bilder immer möglichst weit auseinander liegen. Eine leere Mulde lasst ihr offen. Dort startet **Florian Flügel**.
- Die **12 Bildkarten** legt ihr gemischt als verdeckten Stapel am Spielfeldrand ab. Daneben stellt ihr den **Schemel**.

Spielmaterial



Worum geht's?

Florian Flügel knipst Fotos von Tieren und Dingen, die durch die Luft fliegen. Die Spieler sammeln seine Schnappschüsse. Dazu bewegen sie seine Figur, möglichst ohne dabei in den Mist zu treten. Wer Florian zum nächsten Wegplättchen der gerade aufgedeckten Bildkarte bringt, erhält diese. Sind alle Bildkarten verteilt, gewinnt der Spieler, der die meisten davon gesammelt hat.



Deckt 24
Mulden zu! In der
offenen steht
Florian.



Abb. 1

Spielablauf

Zu Spielbeginn deckt ihr die oberste Bildkarte vom Stapel auf. Dann bringt ihr den Schemel ins Spiel:

Der Schemel wird aufgestellt

Immer wenn du eine neue Bildkarte aufdeckst, suchst du das nächste Wegplättchen mit diesem Bild, das vor Florian auf dem Wiesenweg liegt. Dort stellst du den Schemel ab (Abb. 2a).

Liegt das Wegplättchen jedoch nur ein bis drei Felder vor Florian, stellst du den Schemel auf das andere Wegplättchen mit demselben Motiv (Abb. 2b).

Wer zuletzt in einen Hundehaufen getreten ist, beginnt. Danach seid ihr reihum am Zug und versucht, Florian zum Schemelfeld zu bewegen.

Abb. 2a



Abb. 2b



Wie bewegst du Florian?

Du bewegst Florian im Uhrzeigersinn auf dem Wiesenweg vorwärts und darfst entscheiden, ob du ihn 1, 2 oder 3 Schritte weiterziehen möchtest. Dann springst du mit ihm ohne Zwischenlandung in die Mitte des gewählten Wegplättchens.

Dort angekommen, gibt es zwei Möglichkeiten:

- Es macht „**KLATSCH!**“, weil du in Mist getreten bist. (Abb. 3)
Dann endet dein Zug, und du machst das, was auf Seite 3 im **KLATSCH**-Kasten beschrieben ist.
- Es passiert nichts. Glück gehabt! Weiter geht's!
Du darfst deinen Zug fortsetzen und Florian wieder 1 bis 3 Schritte weiter ziehen.



KLATSCH-Kasten

Du hebst Florian hoch und löst Wegplättchen und Mistscheibe von seinem Fuß. Dann stellst du Florian zurück auf die jetzt offene Mulde (Abb. 3) **(1)**.

Jetzt nimmst du das Wegplättchen, das an Florians Fuß klebte, und legst es auf die andere noch offene Mulde **(2)**.

Anschließend suchst du ein neues Versteck für die Mistscheibe. Du deckst ein beliebiges anderes Wegplättchen auf, lässt den Mist in die dortige Mulde fallen und legst das Wegplättchen wieder darauf **(3)**.

Deckst du dabei allerdings eine mit Mist gefüllte Mulde auf, musst du die Mistscheibe, die du dort einlegen wolltest, behalten und die Mulde sofort wieder zudecken. Die Scheibe legst du vor dir ab.

Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist am Zug.

Stell mich auf die **KLATSCH**-Mulde. Das Wegplättchen legst du auf die andere offene Mulde. Findest du jetzt auch noch eine leere Mulde für die Mistscheibe?



Du erreichst das Schemelfeld

Sobald du mit Florian das Wegplättchen erreichst, auf dem der Schemel steht, hast du zwei Möglichkeiten **(A oder B)**:

A) Du stellst Florian auf den Schemel, nimmst dir die Bildkarte und legst sie vor dir ab. Dein Zug ist damit **beendet** (Abb. 4).

Tipp: Du wählst diese Möglichkeit natürlich nur dann, wenn du glaubst, dass unter dem Schemelfeld eine Mistscheibe liegt.

Anschließend macht der nächste Spieler einen Zug mit Florian. **Danach** deckt er eine neue Bildkarte auf und versetzt den Schemel (wie auf Seite 2 beschrieben).

Auf dem Schemel erhält Florian die ausliegende Bildkarte, aber sein Zug endet.



B) Du stellst den Schemel zur Seite und trittst mit Florian direkt auf das Wegplättchen.

Tipp: Du wählst diese Möglichkeit natürlich nur dann, wenn du sicher bist, dass sich unter dem Wegplättchen kein Mist befindet.

Nun kann folgendes passieren:

- Es macht „**KLATSCH!**“ (Im **KLATSCH**-Kasten auf Seite 3 steht, was du jetzt tust).
Dein Zug ist **beendet**, und der nächste Spieler versetzt den Schemel auf das andere Wegplättchen mit dem **gleichen** Bild.
- Macht es nicht „**KLATSCH!**“, nimmst du die Bildkarte. Danach deckst du eine neue Bildkarte auf, versetzt den Schemel und darfst deinen Zug **fortsetzen**.



(Abb. 4).

Übrigens: Auch die Mulde, auf der kein Wegplättchen liegt, darf von Florian betreten werden (und er muss sie mitzählen, falls er sie überspringt).

Spielende

Sobald ein Spieler die letzte Bildkarte bekommen hat, ist das Spiel zu Ende. Für jede **Mistscheibe**, die ein Spieler vor sich liegen hat, muss er eine gesammelte Bildkarte wieder abgeben. Wer danach die **meisten Bildkarten** besitzt, gewinnt. Es kann mehrere Gewinner geben.

Spielvariante

Wenn das Spiel für euch zu schwierig oder zu einfach ist, könnt ihr zu Beginn des Spiels mehr oder weniger Mistscheiben in die Mulden des Spielplans legen.

Zähle deine Bildkarten.
Gib für jede vor dir liegende
Mistscheibe eine Bildkarte ab.
Gewinner ist, wer am Ende
die meisten Bildkarten
hat.

