

FAMILIE FEUERSTEIN[®]

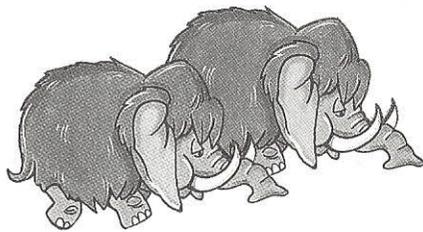
YABBA DABBA DOO



DAS LUSTIGE FAMILIENSPIEL MIT FRED
UND SEINEN FREUNDEN

SPIELINFO

Spieltyp: taktisches Würfelspiel
Spielerzahl: 2 - 4
Altersempfehlung: 5 - 88
Spieldauer: 15 - 30 Minuten
Spielautor: W. Riedesser
Taktik ○○○●○ Glück



3. UMLADEN VON GEGENSTÄNDEN

Treffen sich **zwei Flintmobile** auf einem Feld, kann man seine gesamte Ladung auf das andere Fahrzeug **umladen**, auch wenn dieses bereits beladen ist.

NEUBELADEN EINES FLINTMOBILS

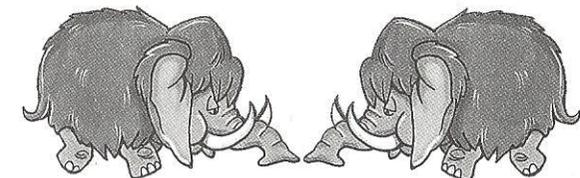
▲ Wenn ein Flintmobil **keine Ladung** mehr trägt, muß es zurück in den eigenen **Schuppen** fahren und dort neu beladen werden. Dabei darf immer **nur ein** Gegenstand aufgeladen werden.

▲ Aber aufgepaßt! Sollte man auf der Heimfahrt auf ein **anderes Flintmobil** treffen, bekommt man dessen Gegenstände aufgeladen. Diese muß man dann erst wieder loswerden, bevor man weiter in seinem Schuppen aufräumen darf.

▲ **Beachte:** Man sollte versuchen auf dem **Ereignisfeld "Unerwarteter Besuch"** zu landen, um schnell zu seinem Schuppen zu kommen!

SPIELENDE

Derjenige Spieler, der zuerst mit seinem leeren Flintmobil in seinem eigenen vollständig aufgeräumten Schuppen ankommt, beendet als Sieger das Spiel.



SPIELVORBEREITUNG

▲ Der **Spielplan** wird in der Mitte des Tisches ausgelegt.

▲ Um den ganzen Krimskrams transportieren zu können, nimmt sich jeder Spieler ein **Flintmobil** und setzt es auf das farbgleiche, steinummauerte Feld (Schuppen).

▲ Dann werden die 4 verschiedenen **Ablagefelder in den Schuppen** mit den entsprechenden 12 **Gegenstands-Plättchen** (Ball, Knochen, Knüppel bzw. Stein) abgedeckt.

(Die verbleibenden 12 Gegenstands-Plättchen sind als Ersatz bei Verlust gedacht und werden im weiteren Spiel nicht benötigt).

▲ Jeder Spieler lädt nun aus seinem Schuppen **einen** beliebigen Gegenstand so auf sein Flintmobil, daß er ihn mit dem Schlitz **quer** auf das Dach des Fahrzeugs steckt.

SPIELVERLAUF

▲ Wer die höchste Augenzahl würfelt, darf anfangen. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

▲ Jeder Spieler setzt sein Flintmobil um genau so viele Felder in einer beliebigen Richtung vor, wie er Augenpunkte gewürfelt hat.

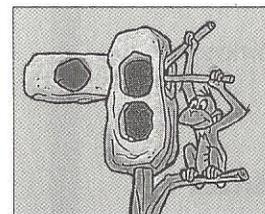
Ausnahme: Um ein Flintmobil **be- oder entladen** (s.u.) zu können, kann man Würfelpunkte verfallen lassen, um auf das jeweilige Feld zu kommen.

▲ Während des Zuges darf die Richtung nicht geändert werden. Es herrscht Zugzwang, d. h. man muß würfeln und mit seinem Flintmobil ziehen.

▲ Auf einem Feld können **maximal 2 Flintmobile** stehen.

▲ Wer am Ende seines Zuges auf einem **Ereignisfeld** landet, muß die entsprechenden Anweisungen ausführen:

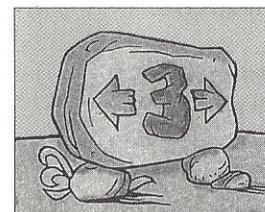
EREIGNISFELDER



Die Ampel steht auf rot. Du mußt einmal aussetzen!



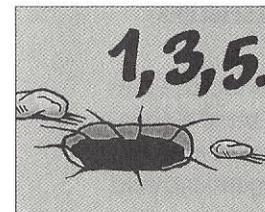
Die Steinzeitpolizei hat Dich beim zu schnellen Fahren erwischt. Du darfst erst weiter, wenn Du beim nächsten Mal eine "2", "4" bzw. eine "6" würfelst.



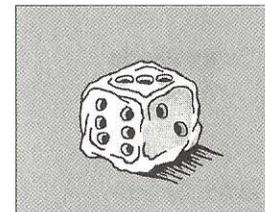
Das Glück ist auf Deiner Seite. Gehe sofort 3 Felder vor oder zurück!



Unerwarteter Besuch zu Hause! Du mußt sofort zu deinem Schuppen zurück.



Loch in der Straße! Wenn Du wieder an der Reihe bist, darfst Du erst weiter, wenn Du eine "1", "3" oder "5" würfelst!



Gut gemacht! Du darfst nochmals würfeln.

WIE WIRD MAN DIE GEGENSTÄNDE LOS?

1. Durch Abladen beim jeweiligen Besitzer.
2. Durch Abladen im Schuppen eines Mitspielers.
3. Durch Umladen von Gegenständen.

1. ABLADEN BEIM JEWEILIGEN BESITZER

▲ Gegenstände kann man abladen, indem man sie beim entsprechenden Besitzer (Dino, Pebbels, Bamm-Bamm und Mr. Slate) in einer der **4 Ecken** des Spielplans abliefern.

▲ Das **entsprechende** Plättchen wird auf dem jeweiligen Feld abgelegt. Danach ist der Zug des Spielers zu Ende.

▲ Jeder Besitzer (z. B. Bamm-Bamm) kann **maximal 2 gleiche** Gegenstände (hier: 2 Knüppel) aufnehmen. Wer zu spät kommt, hat Pech gehabt und muß versuchen, den jeweiligen Gegenstand in einem fremden Schuppen abzuladen, wenn dort der entsprechende Platz frei ist.

Solltet ihr das Spiel nur **zu zweit** spielen, kann jeder Besitzer statt 2 nur 1 Gegenstand annehmen.

2. ABLADEN IM SCHUPPEN EINES MITSPIELERS

▲ Falls der Weg näher ist, bzw. man einen anderen Spieler am Gewinnen hindern will, kann man seine Gegenstände auch in einem Schuppen eines Mitspielers abladen, vorausgesetzt, daß das entsprechende Gegenstandsfeld noch frei ist.

▲ Der betreffende Mitspieler muß diese Gegenstände dann selber wieder **wegtransportieren**, um seinen Schuppen leer zu bekommen.

▲ Jeder Schuppen kann **nur ein** Plättchen jedes Gegenstandes aufnehmen.

In Bedrock - City geht es drunter und drüber. Im Laufe der Jahre hat sich bei Dino, Pebbels, Mr. Slate und Bamm-Bamm allerhand Krimskrams angesammelt. Fred, Wilma, Betty und Barney veranstalten spontan einen Wettbewerb und stellen sich mit ihren Flintmobilen in Startposition. Wer schafft es beim großen Reinemachen zuerst, alle Gegenstände zu den ursprünglichen Besitzern zurückzubringen? Der Haken dabei ist, daß die jeweiligen Besitzer nur 2 Gegenstände annehmen können, obwohl es insgesamt 4 Gegenstände gibt. Es gilt also, mit allen möglichen Kniffen zu arbeiten und sich dabei noch an die Verkehrsregeln zu halten.

SPIELZIEL

Jeder Spieler versucht, den Krimskrams aus dem eigenen Schuppen bei den entsprechenden Besitzern zurückzugeben, indem er die Gegenstände mit seinem Flintmobil dorthin fährt. Wer als erster seinen Schuppen ausgeräumt hat und mit seinem leeren Flintmobil zurückkommt, ist Sieger dieses Spiels.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 4 Flintmobile
- 4 Halter
- 1 Würfel
- 4 Bälle (von Pebbels)
- 4 Steine (von Mr. Slate)
- 4 Knüppel (von Bamm-Bamm)
- 4 Knochen (von Dino)
- 1 Spielanleitung



VOR DEM ERSTEN SPIEL

müssen alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln herausgedrückt werden. Vier verschiedenfarbige Flintmobile werden in die Halter gesteckt. Die restlichen 4 Flintmobile sind Reserve und werden im Spiel nicht gebraucht.