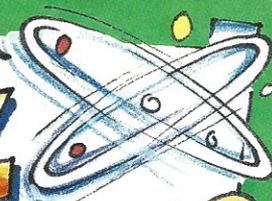


Fritz Flunker



oder: ich glaub,
mich knutscht
ein Elch!



Das
Party-Heft
mit über 777
Aufgaben!

Das total verrückte Party-Spiel für 3 bis 8 Spieler von 8 – 88 Jahren

Inhalt:

1 Party-Heft mit über 777
verschiedenen Aufgaben

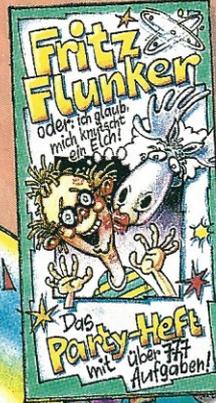


8 Spielfiguren



1 Spielrunden-
Schnuller

2 Würfel
(schwarz und rot)



1 Spielplan

120 Flunkerstein-Chips
(40 Zweier, 40 Dreier, 20 Zehner,
20 Fünfundwanziger)



Wer gewinnt dieses Wahnsinns-Vergnügen ?

Der Spieler, der nach 3 spektakulären Spieldurchgängen die meisten Flunkersteine (die einzig wahre Währung!!!) gesammelt hat, ist der neue Super-Flunker-Fritze und hat das Spiel gewonnen.



Wie lange müssen wir noch warten, bis es endlich losgeht?

Nicht mehr lange, aber zuvor muß erst mal klar Schiff gemacht werden:

Jeder schnappt sich eine Spielfigur und stellt sie auf das START-Feld.

Der Gesichtsalteste darf den Spielrunden-Schnuller auf den Knutschfleck mit der Nr. 1, neben dem Elch, stellen. Jeder Spieler, der über „Start“ wandert, setzt den Schnuller um 1 Feld weiter, bis die Ziffer 7 erreicht ist.



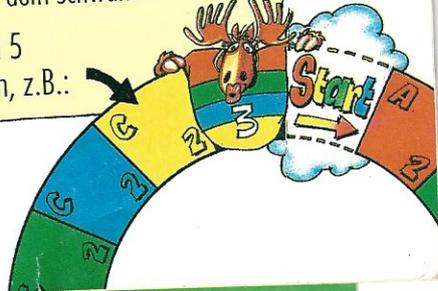
Wichtig: besorgt euch noch ausreichend Zeichenpapier und Bleistifte oder Buntstifte oder was ihr sonst herumliegen habt – und dann kann's losgehen.



Na also, schon geht's los !

Der Spieler mit den kleinsten Ohren darf beginnen. Nach ihm wird im Uhrzeigersinn gespielt. Er würfelt mit dem **schwarzen Würfel** und zieht mit seiner Spielfigur im Uhrzeigersinn voran. (Gewürfelt und gezogen wird immer mit dem schwarzen Würfel.)

Dabei kann er auf einem von 5 verschiedenen Feldern landen, z.B.:



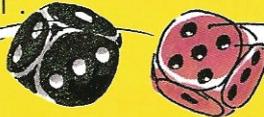
Gelbes Feld: MALEN

Landet ihr mit eurer Spielfigur auf einem gelben Feld, müßt ihr was malen, was die anderen erraten müssen.

Und was genau, bitte schön?

Ihr müßt nun beide Würfel gleichzeitig werfen, um zu wissen, was ihr malen dürft:

Der schwarze Würfel zeigt die „Zehnerzahl“, der rote Würfel die „Einerzahl“.



Beispiel:

Der schwarze Würfel zeigt die **3**, der rote Würfel die **5**:
Eure Zahl lautet also **35**.

Das Feld, auf dem eure Spielfigur steht, zeigt euch, welche der 3 Aufgaben von Nr. 35 ihr lösen dürft. A, B oder C?

Steht eure Spielfigur auf einem gelben Feld mit dem Buchstaben A, dann schaut ihr in unserem Beispiel nun im Partyheft **im gelben Bereich** nach der Aufgabe **35 A**.

Hier dürft ihr euch einen beliebigen Begriff aussuchen, den ihr malen und von euren Mitspielern erraten lassen müßt. Dazu habt ihr schlappe 1½ Minuten Zeit.

Wer den gemalten Begriff errät, erhält, genauso wie der „Maler“, die auf dem Spielfeld des „Malers“ angegebene Anzahl von Flunkersteinen ausbezahlt (also 2 oder 3 Flunkersteine!).



Blaues Feld: PANTOMIME

Landet ihr mit eurer Spielfigur auf einem blauen Feld, müßt ihr was pantomimisch darstellen, was die anderen erraten müssen.

Um herauszubekommen, was ihr pantomimisch darstellen sollt, müßt ihr wieder beide Würfel gleichzeitig werfen.

Der schwarze Würfel zeigt die „Zehnerzahl“, der rote Würfel die „Einerzahl“, das Feld auf dem eure Spielfigur steht, einen Buchstaben.

Beispiel:

Der schwarze Würfel zeigt die **2**, der rote die **2**: Eure Zahl lautet also **22**. Eure Spielfigur steht z.B. auf einem blauen Feld mit dem Buchstaben „**B**“.

Nun schaut ihr im Partyheft im blauen Bereich nach der Aufgabe **22 B**.

Hier dürft ihr euch einen der 3 Begriffe aussuchen, den ihr pantomimisch darstellen und von euren Mitspielern erraten lassen müßt. Dazu habt ihr wieder mal knappe 1 1/2 Minuten Zeit.

Wer den Begriff errät, erhält, genauso wie der „Pantomime“, die auf dem Spielfeld des „Pantomimen“ angegebene Anzahl von Flunkersteinen ausbezahlt.



Grünes Feld: WAHR ODER UNWAHR

Wer mit seiner Spielfigur auf einem grünen Feld landet, würfelt erst wieder mit beiden Würfeln, und weiß damit, welche Aufgabe er lösen muß.

Nun muß er sich von **seinem rechten Nachbarn** die im Party-Heft vorgegebene Lügengeschichte vorlesen lassen.

Er rät er, ob sie wahr oder unwahr ist, dann erhält er die auf seinem Spielfeld angegebene Anzahl von Flunkersteinen.

Wenn eine Geschichte nicht wahr ist, haben wir die richtige Antwort in Klammern dazugeschrieben.



Rotes Feld: PARTY-SPIELE

Wer mit seiner Spielfigur auf einem roten Feld landet, erwürfelt sich erst wieder seine Aufgabe, schnappt sich dann das Party-Heft und muß die vorgegebene rote Party-Aufgabe lösen.

Macht er das (manchmal gemeinsam mit einigen Mitspielern) gut, dann gibt es wieder die berühmten Flunkersteine zur Belohnung.



Buntes Elchfeld:



Wer auf einem Elchfeld mit allen 4 Farben steht, darf sich sowohl die Farbe als auch den Buchstaben auswählen. Also: **freie Wahl**
Anschließend wirft er wieder beide Würfeln und ermittelt damit seine Aufgabe.

Wie kommt man sonst noch an Flunkersteine ?

Sobald ein Spieler mit seiner Figur über START zieht, erhält er 4 Flunkersteine und setzt den Spielrunden-Schnuller um 1 Feld weiter auf den nächsten Knutschfleck.

Wer genau auf START landet, darf zwar die 4 Flunkersteine kassieren, aber keine Aktion mehr durchführen.

Übrigens: „Kleinvieh macht auch Mist“. Wenn Ihr also genügend 2er und 3er Flunkersteine gesammelt habt, dann tauscht sie einfach in einen 10er oder gar 25er Stein um.

Wann ist dieser unglaubliche Blödsinn denn zu Ende?

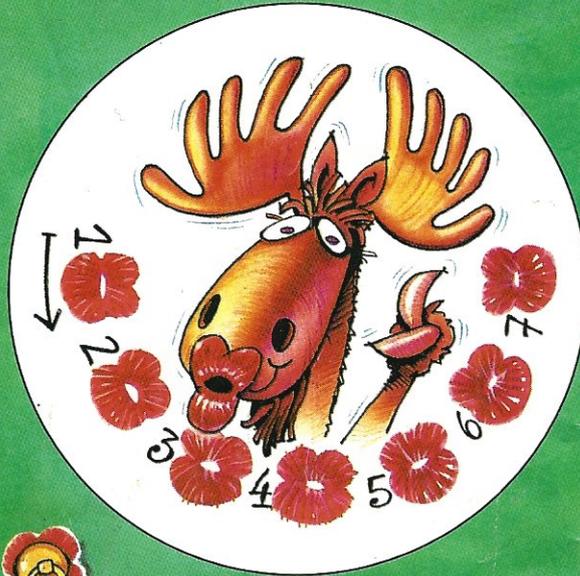
Wenn der Spielrunden-Schnuller dreimal von Ziffer 1–7 gewandert ist, ist die Gaudi zu Ende.

Bei 3 oder 4 Spielern ist bereits Schluß, wenn der Spielrunden-Schnuller 2 mal seine Runde gemacht hat.

Nun wird zusammengezählt: Sieger und damit SUPER-FLUNKER-FRITZE ist der Spieler, der sich die meisten Flunkersteine baggern konnte.

Herzlichen Glückwunsch und „Auf ein Neues“!





Wenn der Spielrunden-Schnuller
dreimal von Ziffer 1 bis 7 gewandert ist,
ist die Gaudi zu Ende.
Sieger und damit SUPER-FLUNKER-FRITZE ist,
wer sich die meisten Flunkersteine
baggern konnte.

