


JETZT SCHLÄGT'S



Das Super-Spaßspiel zum Ausflippe(r)n

Für 3-6 locker-flockige Typen ab 8 Jahren.
Design: Michael Wollert, Ulf Marckwort
Idee: Bertram Kaes

Worum geht's?

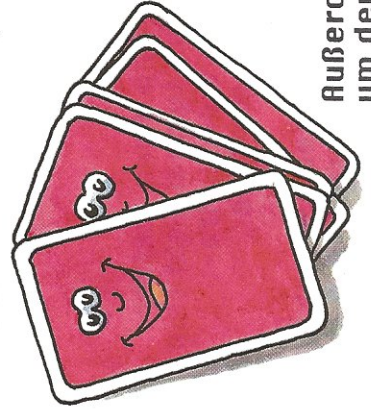
Bei diesem verrückten Spiel muß man möglichst viele Punkte sammeln. Wer als Erster bei 88 Punkten ankommt, ist absoluter Punktemeister und hat gewonnen.



Vorbereitung

Jeder schnappt sich einen Spielstein.
Folgende Spielmaterialien werden in Reichweite gelegt:

5 Karten 13 Chips mit Zahl/Bildmotiv 2 Würfel



Außerdem braucht ihr Papier und einen Stift, um den Punktestand aufzuschreiben.



Wer ist Freddy-Flip?

Freddy-Flip ist immer derjenige, der dran ist. Er (oder sie) könnte sich z. B. eine Baseball-Mütze verkehrt herum auf den Kopf setzen. So weiß man immer, wer gerade Freddy-Flip ist.

Freddy-Flip hat tolle Möglichkeiten: Er kann nämlich in einer einzigen Spielrunde zweimal Punkte krallen, und das geht so: Er schnipst einen Spielstein vom Startfeld aus möglichst nahe an den verrückten Wecker mit der 13. Die entsprechenden Punkte bekommt er schon mal gutgeschrieben.

Dann geht es weiter, nämlich mit dem Sonderspiel. Je nachdem, auf welcher Farbe der Spielstein gelandet ist, lädt Freddy-Flip zu einem von verschiedenen kleinen Sonderspielen ein. Wenn Freddy-Flip dabei gewinnt, kann er nochmal Punkte machen.

So, das war's schon. Ein bißchen Glück, und Freddy-Flip kann seinen Punktestand ordentlich in die Höhe kurbeln. Also, auf die Plätze und los, bevor der Nächste Freddy-Flip wird!

Es ist ganz einfach

Freddy-Flip beginnt eine Spielrunde, indem er vom Startfeld aus einen Spielstein in Pfeilrichtung auf den Plan wirft oder schnipst. Landet der Spielstein auf einem der farbigen Felder, bekommt Freddy-Flip die entsprechende Punktezahl gutgeschrieben.

Wirft er über das Spielfeld hinaus, hat er Pech gehabt. Er bekommt leider 0 Punkte und der nächste Spieler ist dran, d.h. der Nächste wird Freddy-Flip.

So geht's weiter

Geh'n wir mal davon aus, daß Freddy-Flip einen Treffer gelandet hat: Je nachdem, auf welchem Symbol-Feld sein Spielstein gelandet ist, kommt es nun zu einer Extra-Spielrunde. Der Sieger dieser Runde bekommt die entsprechenden Punkte gutgeschrieben. Trifft der Spielstein genau auf die Uhr, werden 13 Punkte gutgeschrieben und Freddy-Flip darf sich aussuchen, welches Spiel er spielen möchte.

Gerade oder Ungerade?

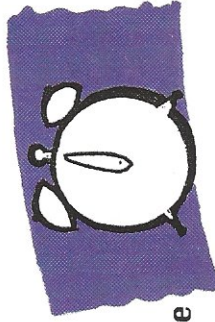
Jeder Spieler nimmt seinen Spielstein in die Hand und nimmt beide Hände unter den Tisch. Nun kann jeder seinen Spielstein in die Faust geben oder auch nicht. Anschließend wird die Faust (egal ob leer oder gefüllt) wieder hochgenommen und auf den Tisch gelegt.

Nun lautet die Frage von Freddy-Flip an jeden Spieler einzeln: „Liegt eine gerade Zahl von Spielscheiben auf dem Tisch oder eine ungerade Zahl, nachdem alle Spieler ihre Faust geöffnet haben?“

Jeder Spieler gibt eine Antwort. Anschließend öffnet jeder seine Faust und es wird gezählt.

Jetzt schlägt's 13

Für dieses Spiel werden beide Würfel benötigt. Es geht in diesem Spiel darum, die Zahl 13, also eine 1 und eine 3, zu würfeln. Freddy-Flip beginnt. Wirft er eine 1 oder 3, dann bleibt diese auf dem Tisch offen liegen. Reihum versuchen nun die Spieler, mit dem zweiten Würfel die noch fehlende Zahl zur 13 zu erwürfeln. Hat Freddy-Flip weder eine 1 noch eine 3 in seinem Wurf, darf der nächste Spieler mit beiden Würfeln werfen. Wer die 13 vervollständigen kann, hat gewonnen und bekommt 7 Punkte.

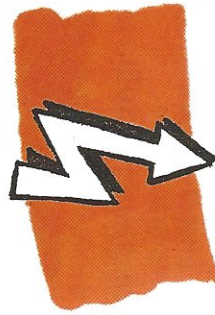


Freispiel für alle!

Eine Extra-Runde Schnipsen ist angesagt! Nun hat jeder ein Freispiel und damit die tolle Chance, sich schnell mal ein paar Punkte zu holen. Zuerst schnipst der Spieler, der gerade in Führung liegt, dann der Zweitbeste u.s.w.

Die Spielsteine bleiben solange auf dem Plan liegen, bis alle Spieler geschnipst (oder geworfen) haben. Erst dann bekommt jeder die von ihm selbst geworfenen Punkte gutgeschrieben.

So, nun viel Spaß beim Spielen!



Es kann auch mehrere Sieger geben, dann bekommen alle die gewonnenen Punkte auf ihr Konto.

Neue Runde, neuer Freddy-Flip!

Danach ist im Uhrzeigersinn der nächste Spieler Freddy-Flip. Er wirft oder schnipst seinen Spielstein wieder Richtung Wecker, kassiert die entsprechenden Punkte und lädt seine Mitspieler zu einem Sonderspielchen ein...

Ende des Spiels

Wer als Erster 88 oder mehr Punkte erreicht, hat gewonnen. Erreichen zwei Spieler gleichzeitig dieses Ziel, dann hat der Gewonnene, der weiter darüber hinaus geschossen ist!

Die 6 verschiedenen Sonderspiele

Karten-Würfelpoker

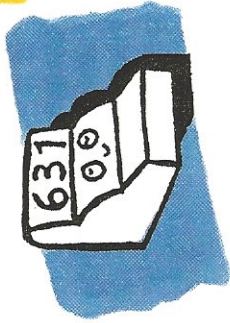
Die 5 Karten werden gut gemischt. Freddy-Flip zieht eine verdeckte Karte und legt sie offen auf den Tisch. Nun wird reihum nacheinander mit 1 Würfel gewürfelt. Die erwürfelten Zahlen werden zusammengezählt. Wer mit seinem Wurf genau die gezogene Zahl (=Zielzahl) erreicht, hat gewonnen. Liegt die Summe unter der Zahl auf der Karte, wird der Wurf dazugezählt. Liegt die Summe darüber, wird der Wurf abgezogen.

Beispiel:

Die Zahl auf der Karte lautet 17, die bislang erwürfelte Summe ist 15. Der nächste Wurf muß also dazugezählt werden (z.B. 4). Damit ist die neue Summe 19. Weil die Summe nun über der gewünschten Zahl liegt, muß der nächste Wurf abgezogen werden. Gespielt wird so lange, bis ein Spieler genau die Zahl auf der Karte erreicht hat.

Wer mit seinem Wurf die gezogene Zahl genau erreicht, hat gewonnen und bekommt 7 Punkte gutgeschrieben.

Zaster, Zaster



Für dieses Spiel ist ein Blatt Papier und ein Bleistift notwendig. Freddy-Flip beginnt zu werfen.

Ziel des Spiels ist es, mit dreimal Würfeln die höchste 3-stellige Zahl zu erreichen. Die Kasse auf dem Plan zeigt euch eine ziemlich tolle Zahl an, vielleicht könnt ihr sie ja noch übertreffen?

Los geht's

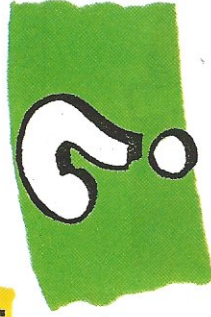
Wer im ersten Wurf z.B. eine 6 würfelt, stellt sie sicher an die erste Stelle. Damit ist die Zahl am Ende mehr als 600 wert. Prima, prima!

Wer im ersten Wurf eine 1 wirft, setzt sie sicher an die letzte Stelle, er hat ja immer noch die Chance auf zwei bessere Würfe.

Zuerst wirft jeder Spieler reihum 1x und bestimmt, an welcher Stelle er seine erwürfelte Zahl stellen will. Dann darf jeder Spieler ein 2. Mal werfen und anschließend das 3. Mal.

Der Gewinner bekommt 7 Punkte gutgeschrieben.

Zahl oder Bild?



Freddy-Flip nimmt die 13 Chips in die Hand und fragt jeden einzelnen Spieler „Zahl oder Bild?“

Wer glaubt, daß nach dem Wurf der 13 Scheiben auf dem Tisch mehr Chips mit der Bildseite nach oben liegen, der legt seinen eigenen Spielstein mit dem Bild nach oben vor sich hin.

Wer glaubt, daß mehr Chips mit der Zahl 13 nach oben auf dem Tisch liegen werden, der legt seinen Spielstein mit der leeren Seite nach oben vor sich hin.

Anschließend schüttelt Freddy-Flip die 13 Chips und wirft sie auf den Plan.

Alle, die richtig getippt haben, bekommen 7 Punkte gutgeschrieben.