



FLIEGEN KLATSCHEN

Beispiel 2: Auf dem Tisch liegen bereits 3 rote, 3 grüne, 1 blaue und 1 violette Fliege. Der Spieler deckt 1 gelbe Fliege als 5. Farbe auf. Alle Spieler dürfen jetzt die roten und die grünen Fliegen fangen, da von beiden aktuell am meisten offen liegen.



SPIELENDE

Das Spiel endet, nachdem ein Spieler die letzte Karte aufdeckt hat und gegebenenfalls noch Fliegen gefangen wurden. Alle jetzt noch offen liegenden Karten werden auf den Ablagestapel gelegt und es folgt die Wertung.

WERTUNG

Jeder Spieler zählt die Zahlen auf den Trikots der Fliegen seines Gewinnstapels zusammen. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.

Im Falle eines Gleichstandes, spielt man gleich eine weitere Runde „Fliegen klatschen“.

VARIANTE

Vor allem beim Spiel mit 2 und 3 Spielern kann man sich vor Spielbeginn darauf einigen, zufällig einige Karten verdeckt auszusortieren und in die Schachtel zurückzulegen, um die Spieldauer zu verkürzen.

Autor: Christian Heuser

Illustration: Georg von Westphalen und Fiore GmbH

Distribution in der Schweiz:

Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2015 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121,

63303 Dreieich, Germany. Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

www.abacusspiele.de



Kaum sieht man sie, sind sie auch schon wieder weg. Egal ob es eine magere Einer-Fliege oder ein fatter Fünfer-Brummer ist, wenn die Fliegenklatsche auftaucht, heißt es: Schnell zuschlagen! Denn bei diesem turbulenten Karten-Aktionsspiel muss man schneller als die Mitspieler sein.

SPIELMATERIAL

112 Spielkarten

je 2x „1“

je 4x „2“

je 4x „3“

je 4x „4“

je 2x „5“

16 blaue Fliegenkarten



16 gelbe Fliegenkarten



16 grüne Fliegenkarten



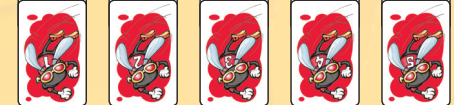
16 violette Fliegenkarten



16 orange Fliegenkarten



16 rote Fliegenkarten



16 Fliegenklatschenkarten



SPIELIDEE

Reihum decken die Spieler Karten auf. Erscheint eine Fliegenklatsche, versuchen alle Spieler gleichzeitig, möglichst fette Brummer zu fangen. Bei Spielende gewinnt der Spieler mit den insgesamt wertvollsten Fliegen.

SPIELVORBEREITUNG

Alle Spielkarten werden verdeckt gut gemischt und beliebig auf dem Tisch verteilt.



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler ist Startspieler.

Kommt ein Spieler an die Reihe, deckt er 1 beliebige Karte vom Tisch auf. Die aufgedeckte Karte kann eine farbige Fliegenkarte oder eine Fliegenklatschenkarte sein.

Um sich keinen Vorteil zu verschaffen, deckt der Spieler die Karte so auf, dass die Vorderseite zunächst von ihm weg zeigt, bevor er sie umdreht.



Wann darf man Fliegen fangen?

Deckt ein Spieler eine **Fliegenklatsche** auf oder liegen nach dem Aufdecken Fliegen in **5 verschiedenen Farben** auf dem Tisch, dürfen die Spieler Fliegen fangen.



Welche Fliegen darf man fangen?


Die Spieler dürfen nur Fliegen in der Farbe fangen, von der aktuell die meisten Karten offen liegen. Trifft das auf mehrere Farben zu, dürfen die Spieler in jeder dieser Farben Fliegen fangen.

Wichtig: Alle Fliegen haben Zahlen von 1 bis 5 auf ihrem Trikot. Hat man die Wahl, sollte man eine Fliege mit einer höheren Zahl fangen. Sie ist bei Spielende mehr wert.

Aufgepasst: Vor den farbigen Kartenrückseiten tarnen sich einige Fliegen besser als andere. Also immer gut aufgepasst!

Wie fängt man Fliegen?

Nun dürfen alle Spieler gleichzeitig mit der flachen Hand auf 1 Karte schlagen, um die darauf abgebildete Fliege zu fangen.

 Bei **5 bis 8 Spielern** dürfen die Spieler nur mit **1 Hand** zuschlagen und **1 Fliege** fangen.

 Bei **2 bis 4 Spielern** dürfen die Spieler mit **2 Händen** zuschlagen und bis zu **2 Fliegen** fangen.

Wurden alle möglichen Fliegen gefangen, oder haben alle Spieler zugeschlagen, lässt man zunächst die Hände auf den Karten liegen. Nun wird geprüft, ob die Spieler die gefangenen Fliegenkarten auf ihren Gewinnstapel legen dürfen.

Hat ein Spieler eine Fliege in der richtigen Farbe gefangen, dann legt er die Karte verdeckt vor sich auf seinen Gewinnstapel. Haben mehrere Spieler nach derselben Fliegenkarte geschlagen, dann bekommt der Spieler die Karte, dessen Hand am weitesten unten liegt.

Hat ein Spieler nach einer Karte in der falschen Farbe geschlagen, dann bleibt die Karte einfach liegen. Allerdings muss er als Strafe seine zuletzt erbeutete Fliegenkarte abgeben und von seinem Gewinnstapel auf den Ablagestapel legen. Der Ablagestapel wird außerhalb der Spielfläche gebildet und die Karten darauf sind aus dem Spiel. Hat der Spieler keine Karte im Gewinnstapel, dann hat er Glück gehabt und muss nichts abgeben.

Hat eine Fliegenklatschenkarte das Fliegen Fangen ausgelöst, dann wird sie jetzt auf den Ablagestapel gelegt.

Das Fliegen Fangen ist jetzt beendet. Alle nicht gefangenen Fliegen bleiben für die nächste Runde auf dem Tisch liegen. Beginnend bei dem Spieler, der als nächstes an der Reihe ist, werden wieder reihum Karten aufgedeckt, bis erneut Fliegen gefangen werden dürfen.

Beispiel 1: Auf dem Tisch liegen bereits 5 rote, 2 gelbe und 1 violette Fliege. Der Spieler deckt eine Fliegenklatsche auf. Alle Spieler dürfen jetzt die roten Fliegen fangen, da von ihnen aktuell am meisten offen liegen.

