

FLUSI

Ravensburger® Spiele Nr. 23 241 3

Das aktionsreiche Geschicklichkeitsspiel
für 2–4 Spieler von 5–8 Jahren

Autor: Heinz Meister
Illustration: Bine Brändle



Inhalt: 6 Sockenmonster
1 Sockenmonster-Schleuder, bestehend aus:
1 Tafel und 2 durchsichtigen Rädern
16 Socken
4 Wäscheklammern
1 Gewinn-Flusi
1 Würfel

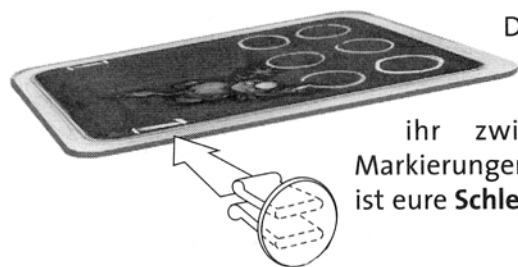
Heute besucht Flusi seine Sockenmonster-Freunde in der Waschküche des Nachbarhauses. „Los, lasst uns einen Schleuder-Wettbewerb machen!“ Flusi hält eine alte Tafel in den Händen und baut daraus eine Schleuder. Bis zu sechs Sockenmonster stellen sich auf das untere Ende. Wenn der starke Sockenbeißer nun auf das obere Ende springt, wirbeln alle wild durch die Luft und landen in der Wäsche-Schublade. „Und zur Belohnung gibt’s herrlich weiche Schmusesocken!“, freut sich Flusi.

Ziel des Spiels

Versucht, in einer Spielrunde die meisten Socken zu ergattern und damit eine Wäscheklammern zu bekommen. Wenn euch das noch einmal gelingt, erhaltet ihr den Gewinn-Flusi und gewinnt das Spiel.

Vor dem ersten Spiel

Brecht vorsichtig **Tafel, Socken, Wäscheklammern** und **Gewinn-Flusi** aus der Stanztafel aus.



Die Halterungen der beiden **durchsichtigen Räder** schiebt ihr zwischen die weißen Markierungen auf der **Tafel**. Schon ist eure **Schleuder** bereit.

Bevor ihr zur ersten Spielrunde startet, dürft ihr abwechselnd nach Herzenslust üben, damit ihr ein Gefühl für das Schleudern bekommt.

Schaut euch zum Spielaufbau am besten einmal das Foto auf der Schachtelunterseite an. Im Abstand von ungefähr zwei Fingern stellt ihr die Schleuder vor die Schachtel, die eine Schublade darstellt. In diese legt ihr nun alle Socken. Würfel, Wäscheklammern und Gewinn-Flusi kommen griffbereit daneben.

Setzt zum Trainieren einfach einen oder mehrere Sockenmonster auf die eingezeichneten Kreise der Tafel.

Nun tippt ihr mit einem Finger auf das obere Ende der Tafel, und zwar mit so viel Schwung, dass die Figuren in hohem

Bogen in die Schublade fliegen. Tippt ihr zu fest darauf, fliegen sie zu weit, wenn ihr zu vorsichtig drückt, rutschen sie nur herunter.

Ihr werdet sehen, dass es mit etwas Übung immer besser klappt!

Der Sockenmonster-Schleuder-Wettbewerb beginnt!

Der jüngste Spieler darf anfangen und würfeln. Bist du an der Reihe, nimmst du die Schleuder zu dir und stellst die gewürfelte Anzahl an Sockenmonstern auf die eingezeichneten Kreise.

Lege die Schublade wie zuvor beschrieben vor die Schleuder und tippe mit etwas Schwung auf das obere Ende. Die Sockenmonster wirbeln nun durch die Luft. Sind welche in der blauen Schublade gelandet? Dann darfst du dir genau so viele Socken herausnehmen und vor dir ablegen. Sockenmonster, die außerhalb der Schublade liegen, werden nicht mitgezählt.

Hat es kein einziges Sockenmonster in die Schublade geschafft? Es kann vor dem Spiel vereinbart werden, dass du es dann zwei weitere Male probieren darfst. Doch sobald du mindestens eine Figur in die Schublade geschleudert hast, zählt dein Versuch.

Danach ist der reihum nächste Spieler dran. Er nimmt die Sockenmonster aus der Schublade und darf nun würfeln und schleudern.

Am Schluss kann es vorkommen, dass du mehr Figuren in die Schublade schleuderst als Socken darin liegen. Hier hast du leider nur die übrigen Socken gewonnen.

Sobald alle 16 Socken herausgenommen wurden, endet die Spielrunde. Wer hat die meisten Socken ergattert? Dieser Spieler erhält eine Wäscheklammer, die er vor sich ablegt. Bei Gleichstand können es auch einmal zwei Spieler sein.

Nach einer Spielrunde kommen alle Socken wieder in die Schublade. Das Spiel setzt sich mit dem nächsten Spieler reihum fort.

Ende des Spiels

Wer zum zweiten Mal eine Runde gewinnt, erhält den Gewinn-Flusi und ist Sieger des Spiels.

Regel für Flusi-Profis

Wenn du am Zug bist, stellst du die gewürfelte Anzahl an Sockenmonstern auf die Schleuder. Nun entscheidest du, ob du nochmals würfeln und die Zahl deiner Figuren um diese Menge erhöhen möchtest.

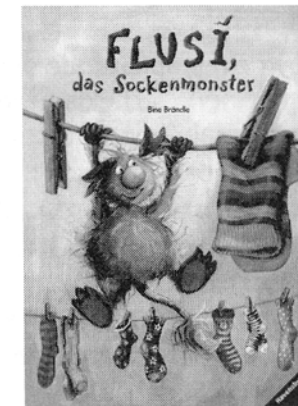
Doch Vorsicht: Übersteigt die Summe der Sockenmonster die Zahl Sechs, ist dein Zug sofort beendet.

Wenn dir die Anzahl der Sockenmonster genügen, darfst du wie in der Grundregel weiterspielen. Aber vielleicht bist du mutig und würfelst ein weiteres Mal?

Profi-Tipp: Die Schwierigkeit erhöhst du, indem du den Abstand zwischen Schleuder und Schublade vergrößerst. Probiere es einfach einmal aus!

© 2007 Ravensburger Spieleverlag

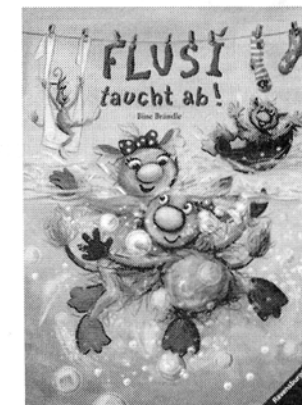
Kennt ihr schon die Flusi-Bücher ?



Flusi, das Sockenmonster
(ISBN-Nr. 3-473-33096-6)



Eine Sockenparty für Flusi
(ISBN-Nr. 3-473-33034-8)



Flusi taucht ab
(ISBN-Nr. 3-473-33251-9)

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

225700