

RayFox SELFIE FOX

Seid ihr genauso lustig drauf wie RayFox?
Dann seid ihr hier genau richtig! Dreht den Pfeil
und lasst euch überraschen. Bei

WHAT BOOMERANG, SELFIE & FOX CHALLENGE

FÜR 3-6
KREATIVE
FÜCHSE AB
10 JAHREN

werdet ihr vor lustige und herausfordernde
Aufgaben gestellt, die euch am Ende Punkte bringen.

LACHFLASHS SIND GARANTIERT!

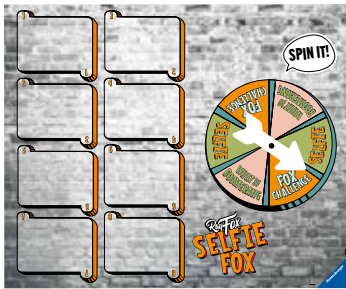
Autor: Thomas Sing, Design: Albertson Markenbande
Redaktion: Sophia Absmeier, Mitwirkender: Rafael Neugart

Ravensburger

INHALT

- 1 Spielplan mit Drehpfeil und Halterung
- 270 Karten: 63 Selfie-, 63 Boomerang-, 63 Challenge- und 81 Punktekarten
- 6 Fox-Spielfiguren
- 6 Aufstellfüße
- 8 Zahlenchips
- 6 Tippchips
- 1 Selfie-Rahmen

**Optional könnt ihr auch mit euren Handys spielen.
Dann benötigt ihr den Selfie-Rahmen nicht.**



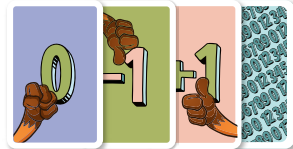
Spielplan mit Drehpfeil und Halterung



Selfie-Rahmen



Selfie-, Boomerang- & Challengekarten



Punktekarten



Fox-Spielfiguren



Zahlenchips

Tippchips

SPIELVORBEREITUNG

Achtet darauf, dass sich um den Tisch keine Stolpersteine oder rutschigen Gegenstände befinden. Vor dem ersten Spiel werden alle Kartenteile vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst. Montiert den Pfeil am Spielplan wie folgt: Schiebt den Stecker von unten durch das Loch. Legt den Pfeil darauf und fixiert ihn mit der Kappe:



Legt den **Spielplan** anschließend mit montiertem Pfeil in die Tischmitte. Legt die **8 Zahlenchips** gemischt und verdeckt neben dem Spielplan bereit. Sortiert die **Karten** nach Kategorien. Mischt jeden Stapel und legt sie verdeckt neben dem Spielplan bereit.

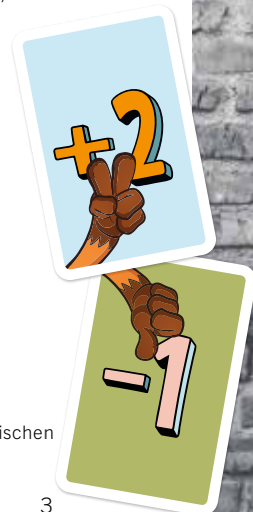
Zieht **8 Selfiekarten** und platziert sie auf der linken Seite des Spielplans einzeln und offen auf den Feldern 1 - 8. Jeder Spieler* wählt 1 Fox-Spielfigur aus und steckt sie in einen Aufsteller. Zusätzlich erhält jeder Spieler **1 Tippchip** und **1 zufällig gezogene Punktekarte** als Startguthaben, die er verdeckt vor sich legt. Überzählige Spielfiguren und Chips kommen zurück in die Schachtel.

Entscheidet euch, ob ihr **mit oder ohne Handy** spielen möchtet. Wenn ihr mit Handy spielt, legt eure Handys bereit. Spielt ihr ohne Handy, dann könnt ihr den **Selfie-Rahmen** nutzen und einfach eure Selfies durch den Rahmen darstellen.

ZIEL DES SPIELS

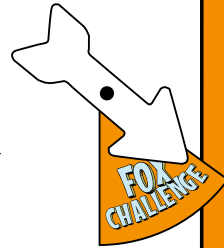
ist es, möglichst viele Punkte zu sammeln. Nur wer am Ende des Spiels die **meisten Punkte** vor sich liegen hat, kann dieses Spiel gewinnen. Doch Achtung, unter den Punktekarten können sich auch Minuspunkte befinden!

*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.



FOX CHALLENGE

Zeigt der Drehpfeil auf ein **Fox-Challenge-Feld**, ziehe eine Karte vom entsprechenden Kartenstapel. **Führe die Aktion auf der Karte aus.** Bei Erfolg gibt es entsprechend Punkte-karten. Hin und wieder benötigt ihr für die Aufgaben eine Stoppuhr (nehmt dazu euer Handy).



Folgende Symbole können auf den Karten auftauchen:



TIPPCHIPS

Deine Mitspieler dürfen **vorab tippen**, ob du die Challenge schaffst oder nicht.

Glaubt ihr, dass der Challenger erfolgreich sein wird, legt die grüne Seite des Tipp-Plättchens nach oben, sonst die orangene Seite. Verdeckt das Plättchen mit eurer Hand. Aufgelöst wird erst nach der Challenge.



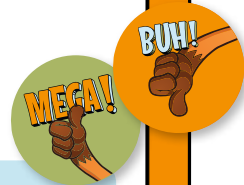
FOX-JOKER

Ist der Fox-Joker drauf, ist die Aufgabe relativ schwer. Dafür bekommt der Darsteller bei Erfolg **2 Punkte**karten.

Je nach Ergebnis darf man nun **Punkte**karten (**PK**) ziehen:

CHALLENGER: - geschafft:	1 PK	TIPPER: - richtig getippt:	1PK
- gescheitert:	0PK	- falsch getippt:	0PK

Die Spieler ziehen nun ihre Punkte-karten, schauen sie an und legen sie verdeckt zu ihren anderen Punkte-karten. Legt nun die benutzte Challenge-karte auf einen separaten Ablage-stapel.



WHAT ~~IS~~ BOOMERANG

Zeigt der Drehpfeil auf ein **Boomerang-Feld**, ziehe eine **Boomerangkarte** vom entsprechenden Kartenstapel. Eine Boomerangkarte kann die **Darstellung eines Tiers oder einer Aktion** bedeuten. Stehe auf und stelle den Begriff mit einer Bewegung deines Körpers dar. Für die Darstellung hast du **maximal 2 Sekunde Zeit**. Dann musst du sie **wiederholen**, und das immer wieder. Die Darstellung kommt also wie ein Boomerang zurück. Alternativ kann ein Mitspieler deine Darstellung filmen und einen digitalen Boomerang daraus machen. Deine Mitspieler müssen **innerhalb 1 Minute erraten**, was du darstellst. Sobald jemand als Erster die richtige Lösung reinggerufen hat, löst du auf.

Je nach Ergebnis darf man nun **Punktekarten (PK)** ziehen:

DARSTELLER: - wird erraten: **1 PK** **RATER:** - richtig erraten: **1 PK**
- wird nicht erraten: **0 PK** - falsch/nicht erraten: **0 PK**



FOX-JOKER

Zeigt die Karte einen Fox-Joker?
Dann erhält der Darsteller bei Erfolg
2 Punktekarten.

Die Spieler ziehen nun ihre Punktekarten, schauen sie an und legen sie verdeckt zu ihren anderen Punktekarten. Legt nun die benutzte Boomerangkarte auf einen separaten Ablagestapel.

DIE BLAUEN FELDER

Bleibt der Spinner auf einem der **6 leeren blauen Felder** stehen, müssen alle gleichzeitig von ihrem linken Nebensitzer verdeckt eine Punktekarte ziehen. So kann man schlechte Punktekarten wieder loswerden und vielleicht gute ziehen. Nachdem alle Punktekarten gezogen haben, werden diese einmal kurz den Mitspielern gezeigt. Das erhöht die Schadenfreude!
Danach legt jeder Spieler die gezogene **Punktekarte** verdeckt zu seinen restlichen Punktekarten.



Der Spieler am Zug hat allerdings einen Vorteil: Von ihm wird **nicht per Zufall** gezogen. Er darf selbst bestimmen, welche Punktekarte sein rechter Nebensitzer von ihm nehmen muss. So kann er seine schlechteste Punktekarte loswerden.

SPIELKARTEN



PUNKTEKARTEN

Je nachdem, wie du bei den Aufgaben abschneidest, darfst du Punktekarten ziehen. Diese können manchmal richtig gut sein, manchmal aber auch schlecht. Es gibt Karten **von -3 bis +3** Punkte. Diese Punktekarten sammelst du, indem du sie vor dir verdeckt ablegst. Du darfst sie dir natürlich jederzeit anschauen. Am Spielende zählt jeder seine Punkte zusammen.

Einige Punktekarten haben eine spezielle Funktion:



TAUSCHKARTE

Ziehst du diese Tauschkarte musst du sie **sofort ausspielen**. Wähle einen Mitspieler aus und gebe ihm eine deiner Punktekarten. Das ist für dich die Möglichkeit, eine schlechte Punktekarte loszuwerden. Im Gegenzug musst du nun aber von diesem Mitspieler auch eine Punktekarte verdeckt ziehen. Die Tauschkarte kommt danach aus dem Spiel.

Beachte: Ziehst du die Tauschkarte ganz am Anfang als Startguthaben, lege sie verdeckt zurück und ziehe eine neue Punktekarte.

PUNKTEJOKER

Ziehst du einen dieser **3 Joker**, dann lege ihn, wie alle anderen Punktekarten auch, vor dir ab. Triffst du nun beim Spinner ein Feld, von dem du den Joker hast, kannst du diesen Joker einsetzen. Mache das aber erst, **nachdem du die Aktion ausgeführt hast** und feststeht, wie viele Punktekarten du bekommst. Dann zeige deinen Mitspielern deinen Joker.

Du darfst dann **doppelt so viele Punktekarten** nehmen. Im Idealfall kannst du also 4 Punktekarten bekommen. Du musst den Joker aber nicht setzen, du kannst ihn auch aufsparen. Allerdings zählt jeder Joker, den du bei Spielende auf der Hand hast, **2 Minuspunkte**. Setzt du den Joker ein, kommt er anschließend aus dem Spiel.



SPIELEND

Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler **12 Punktekarten** gesammelt hat. Die Runde wird dann aber noch zu Ende gespielt, bis jeder gleich oft an der Reihe war. Danach rechnet jeder seine Punkte zusammen und der Sieger beziehungsweise Verlierer steht fest.

Wurde mit Handy gespielt, gibt es jetzt noch einen kleinen Wettbewerb, der alles noch einmal auf den Kopf stellen kann...

SELFIE OF THE DAY

Ihr wisst inzwischen, wer wie viele Punkte hat. Jetzt aber gibt es noch eine **Abstimmung** darüber, wer das Selfie des Tages geschossen hat. Jeder zückt sein Handy und entscheidet sich für eines seiner Selfies, das während des Spiels geschossen wurde und stellt es zur Abstimmung zur Verfügung.

Alle schauen sich nun noch einmal gemeinsam diese Selfies an.

Welches ist das Selfie des Tages?

Stimmt ab, indem ihr gleichzeitig auf die Person zeigt, die das Selfie des Tages gemacht hat. Keiner darf auf sich selbst zeigen. Derjenige mit den meisten Stimmen hat gewonnen und darf **weitere 3 Punktekarten** ziehen.

Wird eine Tauschkarte gezogen, muss diese ausgeführt werden.

Haben 2 oder mehr Spieler gleich viele Stimmen, macht ihr Folgendes:

Die entsprechenden Spieler drehen abwechselnd den Spinner.

Der Jüngste beginnt. Beachtet dabei, dass der Pfeil mindestens 1 Umdrehung machen muss. Derjenige, der zuerst auf einem Selfie-Feld landet, hat gewonnen und darf die 3 Punktekarten ziehen.



Rechnet erneut und final die Punkte, lasst den Sieger hochjubeln und stellt dem Verlierer die von euch erdachte Challenge!

WINNER

© 2021 Rafael Neugart
Lizenz durch Seven.One Licensing

©2021

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH + Ravensburger AG · Grundstr.9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com