



FAULPELZ

Erst mal 'ne Runde abhängen

Das Sammelspiel mit faulen Tieren und schrägen Vögeln
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

SPIELIDEE

Faulpelze ... alles voller Faulpelze!

Alle liegen sie faul da und warten nur darauf, sich von den Spielern einsammeln zu lassen. Aber Faulpelz ist nicht gleich Faulpelz. Manche bringen mehr Punkte als andere, vorausgesetzt man bekommt genügend davon zusammen. Mit seinen Handkarten bestimmt man, welche Tiere man sammeln möchte. Doch nur freiliegende Tierplättchen können genommen werden. Da muss man schon genau hinschauen, um den Mitspielern keine Vorlage zu liefern. Wer sammelt die wertvollsten Faulpelze?

SPIELZIEL

Die Spieler sammeln Tierplättchen und stellen diese zu Sets gleicher Art zusammen. Jedes Tier-Set erzielt Punkte. Wer bei Spielende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

SPIELMATERIAL

105 Tierplättchen

(je 15 x Walross, Wildschwein, Nilpferd, Panda, Löwe, Faultier; je 5 x Pelikan, Tukan, Kakadu)

24 Tierkarten (je 6 in den Spielerfarben Rot, Gelb, Grün, Blau)

1 Begrenzungsrahmen (aus 5 Teilen)

SPIELVORBEREITUNG

- Vor dem ersten Spiel werden alle Stanzteile vorsichtig aus den Tableaus gelöst.
- Der Begrenzungsrahmen wird nach den Buchstaben zusammengesetzt und in die Tischmitte gelegt. Dann werden die 105 Tierplättchen gut gemischt und mit der **Bildseite nach oben** in eine zufällige Auslage von **15 x 7** Plättchen gelegt, beginnend in der Ecke des Rahmens. Zwischen den Kärtchen muss etwas Platz gelassen werden, damit man sie im Spiel gut greifen kann.
Tipp: Es ist übersichtlicher, die Plättchen alle in derselben Ausrichtung auszulegen.
Durch den Rahmen sind die Plättchen von zwei Seiten eingeschlossen. **Hinweis:** Die linke Spalte und die untere Reihe der Plättchen liegen außerhalb des Rahmens (siehe Abbildung).
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält den zugehörigen **Satz mit sechs verschiedenen Tierkarten**. Er mischt diese, legt sie als Nachziehstapel verdeckt vor sich ab und zieht **drei** davon, die er auf die Hand nimmt. Der jüngste Spieler beginnt das Spiel. Nach ihm geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

So werden der Begrenzungsrahmen und die Tierplättchen ausgelegt:



SPIELABLAUF

1. EINE HANDKARTE SPIELEN UND ZWEI TIERPLÄTTCHEN NEHMEN

Der Spieler am Zug spielt **eine Karte** aus seiner Hand. Er legt sie offen neben seinen Nachziehstapel. Danach muss er ein Plättchen aus der Auslage nehmen, auf dem das **gleiche** Tier abgebildet ist, wie auf der Karte. Allerdings muss das Tierplättchen „erreichbar“ sein. Erreichbar sind nur die Plättchen, die **mindestens eine freie Kante** haben. Der Begrenzungsrahmen und andere Plättchen verhindern, dass manche Plättchen genommen werden können.

Hinweis: In seltenen Fällen kann kein passendes Plättchen genommen werden. In diesem Fall muss der Spieler trotzdem eine Handkarte ablegen und dann aussetzen.

Nach dem Nehmen eines Tierplättchens aus der Auslage muss der Spieler sogleich ein **zweites Tierplättchen** nehmen. Dieses muss **waagrecht oder senkrecht** (nicht diagonal!) neben dem ersten Plättchen liegen. Das zweite Tierplättchen kann dasselbe oder ein anderes Tier zeigen. Eine Karte wird für das zweite Plättchen **nicht** gespielt.

Hinweis: Im späteren Verlauf kommt es vor, dass Plättchen vereinzelt ausliegen. Wählt ein Spieler ein solches Plättchen, nimmt er in diesem Zug kein zweites.

Eingesammelte Plättchen legt der Spieler **offen** vor sich ab. Plättchen mit gleichen Tieren werden untereinander gelegt und so zu Sets zusammengestellt.

Beispiel: Der Spieler spielt eine Wildschwein-Karte aus und nimmt das Wildschwein-Plättchen vom unteren Rand (1). Anschließend nimmt er noch das benachbarte Panda-Plättchen (2). Mit beiden Plättchen beginnt er zwei Tier-Sets, indem er sie offen getrennt voneinander auslegt.

Die mit einem X markierten Wildschwein-Plättchen hätte er nicht nehmen dürfen. Alle drei haben keine freie Kante.

Das Wildschwein-Plättchen an der linken Seite hätte er zwar nehmen dürfen, aber da es nur ein Tiersymbol hat, hat er sich für das mit zwei Symbolen entschieden.



KOMPLETTE TIER-SETS

Damit ein **Set komplett** ist, muss es aus so vielen Symbolen (**nicht Plättchen!**) bestehen, wie die Zahl in der oberen rechten Ecke jedes Tierplättchens angibt:



Beispiele: Damit ein Set aus Wildschweinen komplett ist, muss man Wildschwein-Plättchen mit insgesamt mindestens drei Symbolen sammeln.

Ein komplettes Set aus Faultieren besteht aus sieben Symbolen:



Sobald ein Spieler ein komplettes Set gesammelt hat, schiebt er all diese Plättchen zu einem Stapel zusammen und legt diesen **verdeckt** vor sich ab.

Wichtig: Ein Set ist auch dann komplett, wenn in der Summe mehr als die benötigten Symbole ausliegen.

Es ist erlaubt, dass ein Spieler ein weiteres Set von Tierplättchen sammelt, das er bereits komplett hat. Diese Sets werden dann am Ende getrennt gewertet.

SCHRÄGE VÖGEL



Die schrägen Vögel sind Joker-Plättchen. Es gibt drei Arten von schrägen Vögeln (Pelikan, Kakadu, Tukan). Da es für die schrägen Vögel keine Karten gibt, können sie in einem Zug nie als erstes Plättchen aus der Auslage genommen werden. Sie können nur als zweites, benachbartes Plättchen genommen werden. Jeder schräge Vogel ersetzt in einem Set **1 Tiersymbol**.

Ein schräger Vogel muss immer **sofort** einem Tier-Set zugeordnet werden. Eine spätere Umverteilung auf andere Tier-Sets ist **nicht** erlaubt.

Innerhalb eines Sets dürfen mehrere schräge Vögel eingesetzt werden. Allerdings müssen das dann alles Vögel **derselben** Art sein. **Beispiel:** In ein Löwen-Set mit einem Pelikan kann ein weiterer Pelikan gelegt werden, aber es darf kein Kakadu oder Tukan dazu.



Wichtig: Mit einem schrägen Vogel kann ein Tier-Set **nicht** begonnen werden.

2. EINE HANDKARTE NACHZIEHEN

Zum Abschluss des Zuges zieht der Spieler die oberste Karte seines Nachziehstapels und ergänzt die Kartenhand wieder auf drei. Wenn allerdings keine Karte mehr nachgezogen werden kann, werden in den nächsten beiden Runden erst die beiden restlichen Handkarten gespielt. Danach wird der Abwurfstapel mit den sechs gespielten Karten gemischt und verdeckt als neuer Nachziehstapel abgelegt. Dann zieht der Spieler **wieder drei Karten** und der Nachziehstapel wird ein **zweites Mal** durchgespielt.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Sobald der Nachziehstapel ein zweites Mal durchgespielt wurde (also jeder Spieler jede Tierkarte zweimal gespielt hat), **endet das Spiel**.

Das Spiel endet in ganz seltenen Fällen vorzeitig, wenn zwei Runden lang kein Spieler ein Tierplättchen nehmen konnte.

Jeder Spieler dreht seine Tierplättchen-Stapel um und addiert deren Werte. **Ein Stapel** bringt genau so viele Punkte, wie die **Zahl auf den Tierplättchen** angibt. Dabei ist es egal, aus wie vielen Plättchen der Stapel besteht und ob schräge Vögel verwendet wurden oder nicht. Noch offen vor den Spielern liegende Tierplättchen zählen nicht.

Beispiel: Der Spieler hat $3 + 3 + 4 + 6 + 7 + 2 = 25$ Punkte. Die beiden angefangenen Sets „Walross“ und „Panda“, die er nicht fertigstellen konnte, bringen keine Punkte.



Wer in der Summe die meisten Punkte hat, gewinnt.

Nur bei einem Gleichstand gewinnt von den daran beteiligten Spielern derjenige, der noch die meisten offen liegenden Plättchen hat (unabhängig ihrer Werte und Anzahl an Symbolen). Ansonsten gibt es mehrere Gewinner.



Der Autor: Rüdiger Dorn, geboren 1969, lebt mit seiner Frau und den drei Kindern in Süddeutschland. Der Diplom-Handelslehrer hat schon zahlreiche Kinder-, Familien- und Erwachsenenspiele entwickelt, darunter auch viele Kosmos-Spiele. Zur Zeit erhältlich sind seine beiden in Afrika angesiedelten Händlerspiele Waka Waka und Asante. Mit Faulpelz legt er nun ein locker-leichtes Familienspiel für Aufgeweckte vor.

Redaktion: Wolfgang Lüdtkke / TM-Spiele

Illustration: Michael Menzel

Gestaltung: Pohl & Rick

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

© 2014 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Priferstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

kosmos.de

Art.-Nr: 691998

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY