



FLUNKER-KÖNIG



Kartenspiel

301314

Ein tierisches Bluffspiel.

Autoren: Anja Dreier-Brückner & Thomas Brückner

Illustration: Kai Pannen



Spielidee:

Ziel ist es, seine Karten verdeckt abzulegen und dazu den passenden Tierlaut zu machen. Dabei muss das Tier auf der eigenen Karte immer das des Vorgängers in Größe bzw. Anzahl übertreffen. Ist dies nicht möglich, muss geflunkert werden und wer sich dabei erwischen lässt, kassiert einen Strafpunkt.

Spielinhalt:

54 Tierkarten, 6 Narrenkarten, 7 Strafpunkte, 1 Spielanleitung

Vorbereitung:

- Alle Karten mischen; jeder Spieler erhält verdeckt zwei Karten und nimmt sie auf die Hand; restliche Karten als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte legen
- Strafpunkte bereithalten

Spielablauf:

- Reihum im Uhrzeigersinn
- Der erste Spieler legt eine Karte verdeckt in die Tischmitte. Handelt es sich um eine Tierkarte, macht er dazu den passenden Tierlaut (so oft, wie Tier im goldenen Rahmen abgebildet)
- Handkarten auf zwei ergänzen
- Nächster Spieler
- Abgelegte Karte muss immer die des Vorgängers überbieten (entweder das gleiche Tier in höherer Anzahl oder ein größeres Tier in beliebiger Anzahl, siehe Rangfolge am Kartenrand)
- Flunkern: unabhängig von der abgelegten Karte einen anderen der neun Tierlaute ein-, zwei- oder dreimal machen (oder „Ätsch“ rufen, siehe Narrenkarte)
- **Anzweifeln und Strafpunkte:**
Statt eigene Karte ablegen, die des Vorgängers anzweifeln (= „Flunkerkönig“ rufen und Karte aufdecken)
 - Richtig angezweifelt = Vorgänger hat geflunkert und erhält einen Strafpunkt
 - Falsch angezweifelt = Vorgänger hat die Wahrheit gesagt, Zweifler erhält einen Strafpunkt
- Wer den Strafpunkt bekommen hat, beginnt eine neue Runde und legt eine beliebige Karte ab
- **Narrenkarten:** Närrische Biene kann auf alle Karten gelegt werden, dazu wird „Ätsch!“ gerufen. Nachfolgender Spieler kann anschließend beliebige Karte legen und z.B. wieder mit der Grille (= zirp) beginnen.
- **Tierlaute:** Kuh = muh, Schwein = oink, Schaf = mäh, Hund = wuff, Hahn = kikeriki, Katze = miau, Vogel = piep, Frosch = quak, Grille = zirp

Spielende:

Das Spiel endet, sobald alle Strafpunkte verteilt sind. Der Spieler mit den wenigsten Strafpunkten gewinnt.

