

## SPIELZIEL

Finde als Erster die Frucht oder mache das passende Tiergeräusch.  
Sammle so die meisten Kärtchen.

## SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle Kärtchen und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte.

## SPIELT & PASST EUCH AN

### 1 3-WÜRFEL-REGEL (Basis-Level)

Benutzt diese 3 Würfel in diesem Level:  
den Zahlenwürfel, den Tier-Würfel + 1 Frucht-Würfel.



Werft alle 3 Würfel. Deckt dann das oberste Kärtchen vom Stapel auf, so dass ihr alle die Früchte darauf gut erkennen könnt.



Jetzt checkt ihr alle schnell und gleichzeitig, welche der Früchte auf dem Kärtchen genauso häufig zu sehen ist, wie die Zahl des Zahlenwürfels vorgibt.



#### OPTION 1:

Ist diese Frucht NICHT auf dem Früchtewürfel zu sehen, ruft die Frucht laut aus.

#### OPTION 2:

Ist diese Frucht auf dem Früchtewürfel zu sehen, ruft NICHT die Frucht laut aus, sondern macht stattdessen das Geräusch des Tieres nach, das auf dem Tierwürfel zu sehen ist. Wer als Erster das richtige tut, gewinnt das Kärtchen.

### HINWEIS

Jede Frucht erscheint in unterschiedlicher Menge (3- bis 8mal) auf jedem Kärtchen. Auf diesem Kärtchen sind beispielsweise 3 Ananas, 4 Bananen, 5 Pflaumen, 6 Birnen, 7 Erdbeeren und 8 Orangen zu sehen.

### OPTION 1 BANANE!



#### BEISPIEL OPTION 1:

Die Würfel zeigen: 4 - Birne - Kuh. Da die Zahl 4 ist, müsst ihr alle so schnell wie möglich nach der Frucht schauen, die genau 4x auf dem Kärtchen zu sehen ist. Das ist hier die Banane. Da die Banane NICHT auf dem Frucht-Würfel oben liegt, gewinnt der Erste, der 'Banane!' ruft, das Kärtchen.



#### BEISPIEL OPTION 2:

Die Würfel zeigen: 4 - Banane - Kuh. Da die Zahl 4 ist, müsst ihr alle nach der Frucht schauen, die genau 4x auf dem Kärtchen zu sehen ist. Das ist hier die Banane. Da die Banane auch auf dem Frucht-Würfel oben liegt, dürft ihr NICHT 'Banane!' rufen. Sondern stattdessen müsst ihr als Erster das Geräusch des Tieres auf dem Tier-Würfel nachmachen, hier also 'Muuuh!'.

### 2 4-WÜRFEL-REGEL

(Fortgeschrittenen-Level)

Benutzt in diesem Level alle 4 Würfel:  
den Zahlenwürfel, den Tier-Würfel + beide Frucht-Würfel.



Das Spiel wird auf dieselbe Weise gespielt wie die '3 Würfel'-Version, mit dieser zusätzlichen Regel: Zeigen beide Frucht-Würfel dieselbe Frucht, IGNORIERT ihr die zwei anderen Würfel. Stattdessen müsst ihr zählen, WIE OFT diese Frucht auf dem Kärtchen zu sehen ist. Wer die korrekte Anzahl dann als Erster ausruft, gewinnt das Kärtchen.



#### BEISPIEL OPTION 3:

Die Würfel zeigen: 4 - Kuh - 2 Orangen. Ihr ignoriert den Zahlenwürfel und den Tier-Würfel und zählt stattdessen nur die Anzahl der Orangen auf dem Kärtchen. Wer als Erster „8“ ruft, gewinnt das Kärtchen.

### 3 1-WÜRFEL-REGEL (Einsteiger-Level für Jüngere)



**NUR ZAHL:** Spielt nur mit dem Zahlenwürfel. Wer als Erster die Frucht ausruft, deren Anzahl der gewürfelten Zahl entspricht, gewinnt das Kärtchen.



**NUR FRUCHT:** Spielt nur mit 1 Frucht-Würfel. Wer als Erster die korrekte Anzahl der gewürfelten Frucht ausruft, gewinnt das Kärtchen.

### FALSCHER RUF (gilt für alle Level)

Ruft jemand als Erster etwas Falsches, scheidet er damit aus der laufenden Runde aus und muss zusätzlich noch 1 seiner bereits gewonnenen Kärtchen wieder zurück unter den Stapel schieben (sofern er welche hat).

## SPIELLENDE - DER GEWINNER!

Das Spiel endet, wenn der Nachziehstapel leer ist.  
Der Spieler mit den meisten gewonnenen Kärtchen ist Sieger!



DIESES SYMBOL MARKIERT EIN SPIELELEMENT, DAS DIR HILFT, DEINE ANPASSUNGSFÄHIGKEIT ZU ERHÖHEN!

# ENTDECKT UNSERE SPIELE AUF WWW.FLEXIQGAMES.COM

REAKTIONS-  
GESCHWINDIG-  
KEIT WÜRFEL-  
SPIELE



REAKTIONS-  
GESCHWINDIG-  
KEIT KARTEN-  
SPIELE



'FLEX'  
GEDÄCHTNIS-  
SPIELE



SCHNELLE  
STRATEGIE-  
SPIELE



TAKTISCHE  
BRETT-  
SPIELE



**FLEXIQ**  
PLAY • ADAPT • GROW