

Fleckis erste Kartenspiele

Eric Hill



Quartett • Schwarzer Peter • Schnipp Schnapp • Paare finden

Fleckis Quartett

Für 3-8 Spieler.

Spielziel ist es, möglichst viele Quartette aus jeweils 4 gleichen Karten zu sammeln und abzulegen.

Alle 36 Karten werden reihum einzeln verteilt, dann beginnt der Spieler links vom Kartengeber.

Wer an der Reihe ist, fragt eine beliebigen Mitspieler nach einer Karte, die er zur Bildung eines Quartetts benötigt: z. B. „Hast du die Schildkröte Jutta mit den 3 Blumen?“.

Der Gefragte muß dann diese Karte abgeben, wenn er sie hat. Der Fragende darf anschließend solange auch andere Mitspieler weiterfragen, bis einer die gesuchte Karte nicht hat. Sobald einer mit „Nein“ antwortet, darf er selbst das Spiel fortsetzen und fragen.

Vollständige Quartette legt man sofort offen ab.

Gewonnen hat, wer am Schluß die meisten Quartette hat.

Fleckis Schwarzer Roland (Schwarzer Peter)

Für 3-8 Spieler.

Spielziel ist es, alle Karten als Paare abzulegen, ohne dabei die Pinguinkarte als »Schwarzer Peter« zurückzubehalten.

Zuerst werden drei der vier Pinguinkarten mit dem Roland aussortiert und aus dem Spiel genommen. Dieser eine Pinguin ist nun der »Schwarze Roland«: Schaut ihn euch gut an! Die restlichen Karten werden reihum einzeln verteilt. Wer jetzt schon 2 gleiche Karten besitzt (von jedem Bild gibt es übrigens 2 Paare!), darf diese sofort offen ablegen. Dann beginnt der Spieler links vom Kartengeber und zieht vom linken Nachbarn eine beliebige Karte. Danach ist der linke Nachbar an der Reihe usw. Komplette Paare dürfen immer sofort abgelegt werden.

Achtung! Wer den Pinguin Roland zieht oder wem er gezogen wird, sollte keine Miene verziehen: so bleibt das Spiel nämlich viel spannender.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kartenpaare abgelegt wurden und nur der Pinguin in der Hand eines Spielers zurück bleibt. Ihr könnt dem Spieler nun die Nasenspitze mit einem rußigen Korken anmalen oder ein Pfand fordern. Die Pfänder werden dann nach mehreren Spielrunden eingelöst.

Fleckis Schnipp-Schnapp

Für 2-8 Spieler.

Spielziel ist es, schnell auf gleiche Bildkarten zu reagieren und so die meisten Quartette zu erobern.

Alle 36 Karten werden reihum einzeln verteilt. Dann schauen alle ihre Karten durch, ob sie vollständige Quartette (= 4 gleiche Karten) haben. Diese dürfen sie sofort ablegen. Anschließend legen alle ihre Karten als verdeckten Stapel vor sich auf den Tisch.

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt, deckt die oberste Karte seines Stapels auf und legt sie offen direkt daneben. So deckt einer nach dem anderen die jeweils oberste Karte auf. Tauchen nun zwei gleiche Bilder auf, versuchen die Besitzer der betreffenden Karten, so schnell wie möglich **Schnapp** zu rufen. Wem das als erstes gelingt, der bekommt den offenen Stapel seines Mitspielers. Er legt nun die erworbenen Karten sowie die eigenen offenen Karten wieder zu seinem verdeckten Stapel und prüft, ob er vollständige Quartette ablegen kann. Anschließend geht das Spiel normal weiter. Ist ein verdeckter Stapel verbraucht, wird der offene Stapel einfach umgedreht.

Wer aus Versehen **Schnapp** ruft, muß seinen offenen Stapel zur Strafe in die Mitte des Tisches legen. Diesen Stapel kann nun der erobern, der als erstes **Schnipp** ruft, sobald eine gleiche Karte wie oben auf diesem Stapel in der Runde aufgedeckt wird.

Wer aus Versehen **Schnipp** ruft oder **Schnapp** mit **Schnipp** verwechselt, muß ebenfalls seine offenen Karten auf den Stapel in der Mitte legen.

Wer keine Karte mehr hat, muß vorerst aus dem Spiel ausscheiden. Er darf nur dann wieder mitspielen, wenn es ihm gelingt, mit **Schnipp** den Stapel in der Mitte zu erobern.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Quartette abgelegt sind. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Quartetten.

Fleckis Paare finden

Für 2-6 Spieler.

Spielziel ist es, sich gut zu merken, wo die einzelnen Bildkarten liegen und so die meisten Bildpaare zu sammeln.

Alle 36 Karten werden gut gemischt und mit etwas Abstand zueinander zu einem Rechteck von 6 x 6 Karten auf dem Tisch verdeckt ausgelegt.

Es beginnt der Spieler links vom Kartenleger und deckt zwei der Karten auf, so daß alle sie sehen können. Zu Spielbeginn werden diese beiden Karten noch kein Paar bilden. Daher werden sie wieder umgedreht und bleiben an ihrem Platz. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer sich erinnern kann, wo zwei gleiche Karten liegen, versucht diese beiden aufzudecken. Gelingt es ihm, darf er sie zu sich nehmen und behalten. Außerdem darf er zur Belohnung gleich noch einen Versuch machen und solange weiterspielen, wie es ihm gelingt, gleiche Kartenpaare aufzudecken. Sobald zwei ungleiche Karten aufgedeckt werden, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kartenpaare ihren Besitzer gefunden haben. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Paaren.

F. X. Schmid

© Eric Hill/Salspot Limited 1989

Licensed by

©OPYRJGHTS Europe

Made in West Germany

Mal Nr. 7736

NO. 54102.9

