© 2005 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Kartenspiele

FLUNKERN

Ein Kartenspiel für **3 – 6** Spieler ab **8** Jahren
Autoren: M.-A. Casasola Merkle und T. Biedermann
Illustration: illuVision
Design: Schwarzschild/DE Ravensburger
Ravensburger® Spiele Nr. 27156 6



INHALT

110 Karten
- 86 Gemüsekarten
  - 9 Auberginen: 3x 6, 2x 7, 2x 8, 1x 9, 1x 10
  - 11 Tomaten: 3x 5, 3x 6, 2x 7, 2x 8, 1x 9
  - 13 Möhren: 3x 4, 3x 5, 3x 6, 2x 7, 2x 8
  - 15 Paprikas: 4x 3, 3x 4, 3x 5, 3x 6, 2x 7
  - 18 Kartoffeln: 5x 2, 4x 3, 3x 4, 3x 5, 3x 6
  - 20 Gurken: 5x 1, 5x 2, 4x 3, 3x 4, 3x 5
- 24 Aktionskarten
  (je 6x Bombe, Gemüsewahl, Richtungswechsel und Doppelter Verdacht)

Ravensburger

WORUM GEHT'S?

Jeder Spieler versucht seine Karten möglichst schnell abzulegen, um wenige Minuspunkte zu kassieren. Doch das ist nicht ganz so einfach, da in einer Runde immer nur eine bestimmte Gemüsesorte gefragt ist. Doch was tun, wenn man ausgerechnet diese nicht auf der Hand hat? Da hilft nur eins: ruhig bleiben und beim Flunkern nicht rot werden – sonst gibt's weitere Karten auf die Hand!

VORBEREITUNG

Die Gemüsekarten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält davon 8 Karten, die er so auf die Hand nimmt, dass sie von den anderen Spielern nicht eingesehen werden können. Die restlichen Gemüsekarten werden als verdeckter Nachziehstapel an den Rand des Tisches gelegt.

Außerdem bekommt jeder Spieler noch 4 Aktionskarten (je 1x „Bombe", 1x „Gemüsewahl", 1x „Richtungswechsel", 1x „Doppelter Verdacht"), die er ebenfalls auf die Hand nimmt. Spielen weniger als 6 Spieler, werden die restlichen Aktionskarten zurück in die Schachtel gelegt.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt die erste Runde, indem er eine Gemüsesorte ansagt (z. B. „Möhren") und eine seiner Handkarten (das muss keine „Möhren"-Karte sein!) verdeckt in die Tischmitte legt. Danach geht das Spiel reihum im Uhrzeigersinn weiter. Kommt ein Spieler an die Reihe, muss er sich für eine der beiden folgenden Aktionen entscheiden:

1. Eine Karte ablegen
Der Spieler legt eine seiner Handkarten verdeckt in die Tischmitte auf die bereits ausliegende/n und wiederholt dazu laut den Namen des angesagten Gemüses (in unserem Fall also „Möhren"). Dabei entscheidet auch er insgeheim, ob er tatsächlich die angesagte „Möhren"-Karte ablegt oder ob er flunkern möchte – also eine andere Gemüsekarte ablegt.

2. Anzweifeln
Hat der Spieler am Zug das Gefühl, dass der vorherige Spieler geflunkert hat, zweifelt er die gerade gelegte Karte seines Vorgängers an.
Dazu ruft er „Geflunkert" und deckt die oberste Karte (und nur die!) auf.



Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Der vorherige Spieler hat geflunkert, also eine andere Gemüsesorte abgelegt. In diesem Fall muss der „Flunkerer" so viele Karten vom Nachziehstapel aufnehmen, wie die Zahl auf der aufgedeckten Karte angibt, und zu seinen Handkarten stecken.
2. Der vorherige Spieler hat die Wahrheit gesagt, also tatsächlich die angesagte Gemüsesorte abgelegt. Nun muss der Zweifler so viele Karten nachziehen, wie die Zahl auf der aufgedeckten Karte angibt.

Hinweis:
Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel (mitsamt der weiter unten erklärten Aktionskarten) gut gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Immer nach dem Anzweifeln beginnt eine neue Runde. Alle Karten aus der Tischmitte kommen auf einen Ablagestapel. Derjenige Spieler, der Karten nachziehen musste, ist der neue Startspieler. Er sagt eine Gemüsesorte an und spielt verdeckt eine Karte.

Die Aktionskarten

Eine Aktionskarte kann von einem Spieler **anstatt** einer Gemüsekarte gespielt werden.



„Bombe"
Eine „Bombe" wird **verdeckt in die Tischmitte gelegt.** Wird eine „Bombe" angezweifelt, muss der anzweifelnde Spieler den gesamten in der Tischmitte ausgespielten Stapel (inkl. der „Bombe") auf die Hand nehmen. In diesem Fall nimmt er keine Karten vom Nachziehstapel.



„Gemüsewahl"
Eine „Gemüsewahl" wird **offen** ausgespielt und danach **auf den Ablagestapel gelegt.** Der Spieler sagt eine beliebige Gemüsesorte an (z. B. „Gurken"). Er kann entscheiden, ob er eine neue Gemüsesorte auswählt oder die alte
beibehalten möchte. Auch in diesem Fall legt er **keine** Gemüsekarte ab. Danach ist der nächste Spieler am Zug.



„Richtungswechsel"
Ein „Richtungswechsel" wird **offen** ausgespielt und danach **auf den Ablagestapel gelegt.** Er ändert die Spielrichtung; anstatt im Uhrzeigersinn wird nun entgegen dem Uhrzeigersinn gespielt. Die neue Spielrichtung wird solange beibehalten, bis ein weiterer „Richtungswechsel" gespielt wird.
Direkt nach einem „Richtungswechsel" darf nicht angezweifelt werden.



„Doppelter Verdacht"
Ein „Doppelter Verdacht" wird **offen** ausgespielt und danach **auf den Ablagestapel gelegt.** Er darf nur von einem Spieler gespielt werden, der die Karte seines Vorgängers anzweifelt, und zwar bevor er diese aufdeckt. Der Spieler, der im Unrecht ist, muss nun doppelt so viele Karten aufnehmen, wie die Gemüsekarte angibt.
Hinweis:
Wird beim Anzweifeln anstatt einer Gemüsekarte eine Bombe aufgedeckt, muss der anzweifelnde Spieler, wie unter „Bombe" beschrieben, den gesamten Stapel aus der Tischmitte auf die Hand nehmen.

SPIELENDE

Legt ein Spieler seine letzte Karte ab, hat er das Spiel gewonnen – es sei denn, die Karte wird berechtigterweise angezweifelt *(in diesem Fall läuft das Spiel natürlich weiter!).*

Ein Spiel endet aber auch, wenn der Nachziehstapel **zum zweiten Mal** aufgebraucht ist. Sollte der Stapel aufgebraucht sein, bevor ein Spieler seine Karten komplett nachgezogen hat, muss er die fehlenden Karten vom Ablagestapel nehmen. Hierfür wird dieser nochmals gemischt. Nun zählt jeder Spieler die Punkte der Karten auf seiner Hand zusammen. Die Gemüsekarten zählen entsprechend ihrem Wert. Jede Aktionskarte zählt 10 Punkte. Der Spieler mit den wenigsten Punkten hat das Spiel gewonnen.

Variante:
Die Spieler vereinbaren wie viele Spiele sie spielen wollen.
Nach jedem Spiel werden die Punkte für jeden Spieler notiert. Der Spieler, der nach der zuvor vereinbarten Anzahl von Spielen die wenigsten Punkte aufweist, ist der Gesamtsieger.

© 2005 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 24 60
88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

224611

Ravensburger