



# CHARLIE QUAK

## AUF FLIEGENJAGD



für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren  
von Brian S. Spence, Garrett J. Donner, Michael S. Steer

Lizenz: BLA/RG

Piatnik Spiel Nr. 641796

© 2004 Piatnik, Wien

Printed in Austria

Die Frösche sind auf Fliegenjagd! Die meisten Frösche sind in Gruppen unterwegs, manche sind zu dritt, andere zu zweit. Einige sind auch alleine. Tauchen Fliegen auf, heißt es blitzschnell zuschnappen, denn nur die flinksten Frösche können die Fliegen fangen.

### Spielinhalt:

48 Spielkarten

4 Frösche (rot, blau, grün, gelb)

1 Würfel

1 Blatt mit Würfelaufklebern

1 Spielregel

Anmerkung: vor dem allerersten Spiel muss der Würfel mit den Etiketten beklebt werden.

### Spielziel:

Wenn die Anzahl der Frösche auf deinen Karten mit der Anzahl der gewürfelten Fliegen übereinstimmt, musst du versuchen, ganz schnell den zu deinen Karten farblich passenden Frosch zu schnappen. Gelingt es dir, ihn zu erwischen, darfst du dir die Karten nehmen. Der Spieler, der die meisten Karten sammelt, gewinnt.

### Spielvorbereitung:

Setze die vier Frösche in die Mitte des Tisches. Alle Spieler sollten sie leicht erreichen können. Dann mischst du die Karten gut und teilst an jeden Spieler 4 Karten aus. Die restlichen Karten legst du als verdeckten Stapel bereit. Der Startspieler wird ausgelost. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

### Spielablauf:

Jeder Spieler legt seine 4 Karten offen vor sich aus.  
Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit dem Fliegenwürfel.  
Alle Spieler vergleichen das Würfelergebnis mit ihren offen liegenden Karten.

**Wer passende Karten hat, schnappt schnell nach dem Frosch in der Mitte des Tisches, der die gleiche Farbe hat wie die Frösche auf seinen Karten.**

Die Spieler, die am schnellsten den Frosch geschnappt haben, stellen ihn auf die passenden Karten.



### Der Würfel zeigt 1 Fliege:

- Alle Spieler, die Karten mit einem einzelnen Frosch haben, dürfen zuschnappen.

*Beispiel: Wenn eine deiner Karten einen einzelnen roten Frosch zeigt, darfst du blitzschnell den roten Frosch in der Mitte des Tisches schnappen. Hast du ihn erwischt, stellst du ihn auf diese Karte.*



### Der Würfel zeigt 2 Fliegen:

- Alle Spieler, die Karten mit zwei Fröschen haben, dürfen zuschnappen.
- Alle Spieler, die zwei Karten mit einem einzelnen Frosch in der gleichen Farbe haben, dürfen zuschnappen.

*Beispiel: Wenn eine deiner Karten zwei blaue Frösche zeigt, darfst du dir den blauen Frosch schnappen und ihn auf diese Karte stellen. Hast du zwei einzelne grüne Frösche, darfst du dir den grünen Frosch schnappen und ihn auf diese Karten stellen.*



### Der Würfel zeigt 3 Fliegen:

- Alle Spieler, die Karten mit drei Fröschen haben, dürfen zuschnappen.
- Alle Spieler, die Karten mit zwei Fröschen und einen einzelnen Frosch der gleichen Farbe haben, dürfen zuschnappen.
- Alle Spieler, die drei Karten mit einem einzelnen Frosch der gleichen Farbe haben, dürfen zuschnappen.

Die Spieler, die den Frosch der passenden Farbe auf ihre Karten gestellt haben, dürfen diese Karten sammeln.

Ein Spieler darf zu einem Würfelergebnis auch mehrere Frösche schnappen, wenn er entsprechende Karten in verschiedenen Farben hat.

Hat ein Spieler mehrere entsprechende Karten der gleichen Farbe, darf er nur die Karte(n) sammeln, auf denen der passende Frosch sitzt.

Jeder Spieler nimmt die Karten, auf die er einen Frosch gesetzt hat, und legt sie verdeckt bei sich ab. Spieler, die passende Karten haben, aber zu langsam waren um den richtigen Frosch zu schnappen oder einen falschen Frosch erwischt haben, gehen leer aus.

Die Frösche werden in die Mitte des Spielbereiches zurückgestellt, und die offen liegenden Karten aller Spieler werden vom Ziehstapel wieder auf vier Karten ergänzt.

Danach beginnt eine neue Runde und der nächste Spieler würfelt.

### Einfache Version:

Froschkarten können gesammelt werden, wenn die Anzahl der gewürfelten Fliegen mit der Anzahl der Frösche auf einer einzigen Karte eines Spielers übereinstimmt.

### Spielende:

Können die offen liegenden Karten nicht mehr bei allen Spielern auf vier ergänzt werden, kommen eventuelle restliche Karten des Ziehstapels aus dem Spiel. Danach wird noch so lang weitergespielt, bis ein Spieler keine Karten mehr vor sich liegen hat. Gewinner ist der Spieler, der die meisten Karten gesammelt hat.

