

SUPERFLY™



P.1



P.5



P.9

Bzzz, bzzz! ER ZIJN HIER VEEL TE VEEL VLIENEN! VANG ER ZO VEEL MOGELIJK MET DE VLIENENMEPPER EN WORD DE BESTE VLIENENVANGER ALLER TIJDEN!

Inhoud

5

VLIENENMEPPERS



11

VLIENENVANGERFIGES



1

STARTSPELERFIGE



36

VLIENENKAARTEN

6 verschillende kleuren



x6



Baby's



x6

Koninginnen



x6

Romantische vliegen

x6



Hongerige vliegen



x6

Dromerige vliegen

x6



Supersnelle vliegen



Voorbereiding



1. Elke speler ontvangt een Vliegennepper.

2. De speler die het beste een vlieg kan imiteren, neemt het Startspelerfiche en legt het voor zich neer.

3. De startspeler schudt de Vliegenkaarten en geeft er 1 aan elke speler, inclusief zichzelf.

4. Vervolgens legt de startspeler een aantal kaarten, gelijk aan het aantal speler minus 1, open in het midden van de tafel.

Bijvoorbeeld: in een spel met 4 spelers leg je 3 kaarten op tafel. Leg de kaarten niet te dicht bij elkaar.

5. De startspeler legt de Vliegenvangerfiches aan de kant.

6. Tot slot legt de startspeler de resterende Vliegenkaarten gedekt op tafel. Dit is de trekstapel.

Doel van het spel

Als eerste 3 Vliegenvangerfiches bezitten.



Spelverloop

Het spel verloopt over verschillende rondes.

Elke ronde kun je maximaal 5 Vliegenkaarten verdienen, waarmee je de grootste vliegenverzameling probeert te maken om het Vliegenvangerfiche te winnen.

Er zijn 3 manieren om jouw verzameling uit te breiden:



1 Verzamel vliegen met dezelfde kleur, ongeacht hun getal.

2 Verzamel vliegen met hetzelfde getal, ongeacht hun kleur.



3 Verzamel vliegen in allerlei kleuren, maar let op: alle kaarten moeten zowel verschillende kleuren als waarden bevatten.



HOE VERZAMEL JE VLIEGENKAARTEN?

Neem je Vliegenmepper in de hand. Kijk naar de kaarten die open op tafel liggen en naar de kaart in je hand.

Bij het signaal van de startspeler (dat "1, 2, 3, bzzzz!" of iets als "Superfly!" kan zijn) mep je tegelijk met de andere spelers zo vlug mogelijk met je Vliegenmepper op de kaart die je wil hebben.

Er zijn nu twee mogelijkheden:

▷ **Je was de enige die met zijn Vliegenmepper op een Vliegenkaart heeft gemept:**

✎ **Bravo!** Je neemt de kaart en voegt hem toe aan je verzameling.

▷ **Verschillende spelers hebben met hun Vliegenmeppers op dezelfde Vliegenkaart gemept:**

✎ **Gevecht!** De speler met de hoogste waarde op de dobbelsteen in zijn Vliegenmepper neemt de kaart en voegt hem toe aan zijn verzameling.



MAAR LET OP! Voor beide mogelijkheden geldt: Als de waarde van een dobbelsteen in een Vliegenmepper hetzelfde is als het getal op de kaart... O nee! Die vlieg is vermorzeld! Leg de kaart af: niemand krijgt hem.

WAT ALS DE DOBBELSTENEN GELIJK ZIJN?

Het kan gebeuren dat er tijdens een gevecht twee of meer spelers dezelfde waarde op hun dobbelstenen hebben. Zijn er tijdens een gevecht twee spelers met dezelfde dobbelsteenwaarde, dan ruilen deze spelers hun handkaarten. Ze mogen de kaart waarop ze hebben gemept, niet oprapen.

Zijn er meer dan twee spelers met dezelfde dobbelsteenwaarde die op dezelfde kaart hebben gemept, dan geeft ieder van deze spelers zijn kaarten - met de klok mee - door aan de volgende speler die met dezelfde dobbelsteenwaarde op dezelfde kaart mepte.

Zodra alle spelers hun kaarten hebben opgeraapt, worden de resterende kaarten op tafel afgelegd.

Zodra alle kaarten opgeraapt of afgelegd zijn, begint er een nieuwe ronde: de speler links van de startspeler is nu de nieuwe startspeler.

Deze speler trekt nu een aantal kaarten dat gelijk is aan het aantal spelers minus 1 en legt deze open in het midden van de tafel.

Zodra alle spelers klaar zijn, geeft de startspeler het signaal om de volgende ronde te starten!

! *Als de trekstapel leeg is, schud dan de afgelegde kaarten en vorm hiermee een nieuwe trekstapel.*

TIP *Je mag de kaarten uit je eigen verzameling open voor je neerleggen. Dat maakt je eerste spel iets makkelijker.*



Einde van een ronde

Als één of meer spelers 5 kaarten in hun hand hebben, moeten ze dat aan de andere spelers laten weten.

De andere spelers krijgen nu nog één beurt om een andere kaart op te rapen. De spelers die al **5 kaarten in de hand hebben**, doen deze beurt niet mee: geen enkele speler mag meer dan 5 kaarten in de hand hebben.

Tijdens deze laatste beurt leg je hetzelfde aantal kaarten op tafel als in de vorige beurten (totaal aantal spelers minus 1). Er kunnen dus in de laatste beurt net zoveel kaarten op tafel liggen als het aantal spelers, of zelfs meer.

Zodra de laatste beurt voorbij is, tonen de spelers de kaarten in hun hand en pronken ze met hun verzamelingen.

De speler met de grootste, geldige verzameling wint de ronde, ongeacht de waarden op zijn kaarten.

Deze speler neemt een Vliegenvangerfiche. Als er meerdere spelers zijn met een geldige verzameling en met hetzelfde aantal kaarten, dan krijgt elk van hen een Vliegenvangerfiche.

ENKELE OPMERKINGEN OVER DE VLIEGENMEPPER

- 1 Telkens als je de Vliegenmepper gebruikt, moet je vooraf de dobbelsteen opnieuw rollen.
- 2 De Vliegenmepper moet op de Vliegenkaart blijven liggen tot de resultaten van de ronde bepaald zijn.
- 3 Als je geen van de kaarten op tafel wil (als ze je niet interesseren), dan hoeft je niet op een kaart te meppen.
- 4 Als je echter een kaart wil, maar niet tegelijkertijd met alle andere spelers mept, dan doe je deze beurt niet mee en mag je geen Vliegenkaart oprapen.



Einde van het spel

De eerste speler die **3 Vliegenvangerfiches verzamelt**, is de winnaar. Als er meerdere spelers zijn die op hetzelfde moment 3 fiches hebben verzameld, dan delen ze de overwinning.



DANKWOORD VAN DE ONTWERPERS EN HET TEAM

Anja en Thomas: hartelijk bedankt aan al onze speltesters (familie, vrienden en kinderen) die ons hebben aangemoedigd met hun feedback en suggesties.

Het hele team van LOKI wil graag de school van Ludres en de lagere school van Franco-Hellenic in Athene bedanken voor hun actieve deelname aan de tests en voor hun feedback over het spel.

Het Team

Ontwerpers: Anja Dreier-Brückner en Thomas Brückner

Illustrator: Stéphane Escapa

Projectleider: Aurélie Raphaël

Grafisch Ontwerp: Allison Machepey

Copy Editor: Alain Wernert

3D Designer: Xavier Taverne en Ples

Nederlandse Vertaling: Jo Lefebure (Board Game Circus)

©2020 LOKI - ALL RIGHTS RESERVED

