

Sieben auf einen Streich...

Die benötigten Spielmaterialien:

6 Fliegenkarten, 3 Fliegenklatschenkarten, 1 Fliegenklatsche, 32 Fliegensteine (je 8 pro Farbe), 2 Wespensteine, 1 Würfel (Augenwürfel oder W6), 1 Spielfeld (Bestehend aus 9 Puzzleteilen in Form eines Marmeladenbrotes und jeweils mit einem Würfelfeld).

Das Ziel des Spieles:

Jeder Spieler versucht mit seinen Fliegen so viele Brotstücke zu fressen wie möglich bis das tapfere Schneiderlein kommt und mit der Fliegenklatsche auf das Brot schlägt! Der Spieler mit der höchsten Punktzahl (zusammengezählte Augen auf den gefressenen Brotstückchen) hat das Spiel gewonnen.

Der Spielaufbau:

Die Karten mit den Fliegen und den Fliegenpatschen werden gemischt und verdeckt auf einen Stapel gelegt. Jetzt sind die 9 Puzzleteile zusammen zu legen. Jeder Spieler bekommt nun die Fliegensteine einer Farbe. Nun wird ausgewürfelt wer das Spiel beginnt. Die Fliegenklatsche wird auf dem Tisch bereit gelegt.

Der Spielablauf:

Der Startspieler rollt nun den Würfel! Das Ergebnis bestimmt auf welche Brotstücke der Spieler eine Fliege einsetzen kann: Wird zum Beispiel eine Fünf gewürfelt so darf der Spieler seine Fliege auf ein beliebiges Feld mit Fünf Punkten stellen. Hat er dagegen eine 1 oder 6 geworfen so kann er seine Fliege auf ein beliebiges Brotstück plazieren. Nachdem der erste Spieler seine Fliege eingesetzt hat sind die anderen Spieler, in deren Sitzreihenfolge, am Zug. Dann beginnt die zweite Runde mit demselben Ablauf. In jeder Runde kann pro Spieler nur eine Fliege eingesetzt werden.

Fliegen umsetzen:

Ein Spieler kann anstelle eine Fliege einzusetzen, bis zu zwei eigene Fliegen auf dem Brot beliebig versetzen.

Stücke auffressen:

Hat ein Spieler so viele eigene Fliegen auf einem Brotstückchen, wie die aufgedruckte Würfelseite Punkte hat, kann er das Stückchen herausnehmen. Dieses Stück haben seine Fliegen nun aufgefressen! Die Spieler nehmen jetzt alle Fliegen, von dem herausgenommen Brotstück herunter. Diese müssen, da sie vollgefressen sind, erst einmal ausruhen. Das bedeutet, daß diese Fliegen zu den noch nicht eingesetzten Fliegen zurückgelegt werden.

Das Spielende:

Nachdem ein Spieler ein Brotstückchen herausgenommen hat zieht er sofort eine Karte von dem Stapel mit den Fliegen-/Fliegenklatschenkarten. Sobald die dritte Fliegenklatschenkarte gezogen wurde ist das Spiel sofort zu Ende! Die anderen Karten haben keinen Effekt! Die aufgedeckten Karten sind an einer Seite übersichtlich anzuordnen. Nachdem die dritte Fliegenklatsche gezogen wurde nimmt der Spieler welcher die Karte gezogen hat die Fliegenklatsche und schlägt, stellvertretend für das tapfere Schneiderlein, damit einmal auf die Überreste des Brotes drauf. Derjenige Spieler mit den meisten Punkten (zusammengezählt) ist der Sieger des Spieles.

Varianten:

1. Fressrausch

Die Fliegen wollen das ganze Brot fressen. Kommt das tapfere Schneiderlein bevor 7 Brotstücke gefressen wurden haben alle Spieler verloren. Sonst gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

2. Stück für Stück

Nur die Anzahl der Stücke zählt bei der Abrechnung nicht der Wert! Diese Variante ist vor allem für kleinere Kinder mit ca. 4- 5 Jahren zu empfehlen.

3. Konkurrenz

Anstatt einer Fliege kann eine Wespe eingesetzt werden. Es kann auch eine vorhandene Wespe umgesetzt werden. Kommt eine Wespe auf eine Brotstück so verlassen sofort alle Fliegen das betroffene Brotstück und werden zu den nicht eingesetzten Fliegen gelegt! Auf ein Brotstück mit einer Wespe darauf kann keine Fliege eingesetzt werden. Sollte es durch einen Würfelwurf nicht anders gehen bitte noch einmal würfeln. Da bei dieser Variante das Spiel sehr in die Länge gezogen wird ist das eher für Kinder ab 8 Jahren geeignet!

Alle Varianten können nach Belieben kombiniert werden.

Viel Spaß beim Spielen wünscht euch:

Elmar Dickhoven

Die Spielregel kann auch aus dem Internet heruntergeladen werden unter:

www.generalgamescompany.de

Jegliche Fragen richten sie bitte an:

info@generalgamescompany.de

Alle Teile dieses Spieles können einzeln nachbestellt werden:

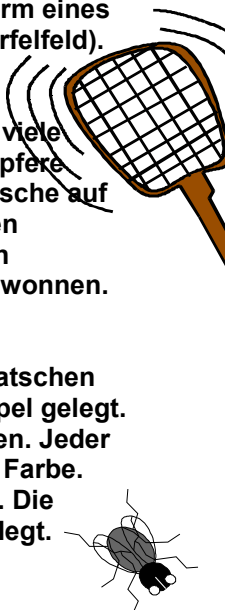
1. 2 Spieler Silver Version = FREE Download!
2. 4 Spieler Gold Version gedruckt = 3,99 €
3. 4 Spieler Gold Version Download = 1,99 €
4. Die Fliegenklatsche klein: = 1,50 €

Die Spielregel kann, nicht kommerziell frei weitergegeben werden. Der Nachdruck aller anderen Materialien ist jedoch, auch auszugsweise verboten!

Copyright 1998 - 2010 by
General Games Company

Weitere Spiele im Programm/Vorbereitung:

1. Spacewar I. „Die brennenden Sterne“ SF Strategiespiel für 2- 4 Personen.
2. Spacewar II. „Der Weg nach Karaganda“ SF Strategiespiel für bis zu 8 Personen
3. Moonbase 2047
4. Im Labyrinth des Minotaurus
5. Drachenflug
6. 1000 & 1 Nacht
7. Kampf um die Sterne 1995er Ausgabe



SILVER VERSION

FREI NUR ZUR
PERSÖNLICHEN
BENUTZUNG!



4 SPIELER GOLD VERSION
ZUM DONWNLLOAD: 1,99 €
AUSGEDRUCKTE
GOLD VERSION: 3,99 €

"SIEBEN AUF EINEN STREICH" MAPBOARD & COUNTER

COPYRIGHT 1998, 2004, 2009

BY GENERAL GAMES COMPANY™

