



Fliegen klatschen
Abacus Spiele, 2004
Christian HEUSER
2 - 8 spelers vanaf 6 jaar
± 15 minuten

Spelidee

Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, leggen de spelers kaarten bloot.
Als er een vliegenmepper verschijnt, proberen alle spelers tegelijkertijd om zo mogelijk de meest waardevolle vliegen te pakken te krijgen.
Aan het einde van het spel wint de speler met de meest waardevolle vliegen.

Spelmateriaal

- ➡ **1 handleiding**
- ➡ **96 vliegenkaarten**
 - telkens 16 in de kleuren rood, geel, groen, blauw, paars en oranje
 - in iedere kleur tweemaal de puntenwaarde 1 en 5, telkens viermaal de puntenwaardes 2, 3 en 4
- ➡ **16 vliegenmepperkaarten**



Spelvoorbereiding

Alle kaarten worden verdekt zeer grondig gemixt.

TIP

Als een spel met een kortere tijdsduur is gewenst, worden na het mixen van de kaarten een aantal kaarten ongezien terug in de doos gelegd.

Alle kaarten worden verdekt en onder de spelers verdeeld. Men probeert er voor te zorgen dat alle spelers evenveel kaarten hebben. Als er toch enkele spelers zouden zijn die een kaart meer hebben, speelt dit voor het verdere verloop van het spel totaal geen rol.

AANDACHT

*De spelers mogen de kaarten, die ze hebben gekregen, **NIET BEKIJKEN !***

Iedere speler legt zijn gekregen kaarten als een verdekte stapel voor zich neer.

Spelverloop

De snelste speler begint het spel.

Een kaart blootleggen

Als een speler aan de beurt komt, legt hij de bovenste kaart van zijn stapel bloot.

Omdat hij er zelf geen voordeel van zou hebben, moet hij de kaart draaien in de richting van de medespelers. Zo ziet de speler nog steeds de rugkant van de kaart terwijl zijn medespelers al stilaan de voorkant van de kaart zien. Als de speler de kaart echter snel genoeg draait, is het voordeel voor zijn medespelers vrij klein.

Een vlieg omgedraaid ?

Als de speler een vlieg heeft blootgelegd, legt hij de kaart open in het midden van de tafel. Hij moet er alleen voor zorgen dat reeds afgelegde kaarten niet worden bedekt of niet worden verschoven. Alle kaarten uit het midden van de tafel moeten steeds compleet te zien zijn.



Vliegenmepper omgedraaid ?

Als de speler een vliegenmepper heeft omgedraaid, proberen **alle spelers** vliegen te vangen. Daarna wordt de vliegenmepper uit het spel verwijderd.



5 verschillende kleuren = 1 vliegenmepper

Als er reeds vliegen in vier verschillende kleuren op de tafel liggen en een speler legt een vlieg **in de vijfde kleur** bloot, mogen alle spelers vliegen vangen net alsof er een vliegenmepper werd blootgelegd. Deze vliegenkaart met de vijfde kleur wordt daarna ook uit het spel verwijderd.

Voorbeeld

Op de tafel liggen reeds 5 rode, 2 gele, 1 groene en 1 paarse vlieg. De speler legt een blauwe vlieg bloot. Nadat de spelers vliegen hebben gevangen, wordt de blauwe vliegenkaart uit het spel genomen.

Vliegen vangen

Om de vliegen te vangen, slaat men met de vlakke hand op een kaart en men laat zijn hand op de kaart rusten. De spelers mogen de beide handen gebruiken. Men kan dus in één beurt twee vliegen vangen.



UITZONDERING

In een spel met 5 of meer spelers mogen de spelers maar met één hand vliegen vangen!

In elk geval mogen de spelers **alleen vliegen** vangen **in de kleur** waarvan er op dat ogenblik **de meeste kaarten** zijn blootgelegd. Als er geen enkele kleur is waarvan er alleen de meeste zijn omgedraaid maar er wel meerdere kleuren zijn waarvan er de meeste kaarten zijn blootgelegd, mogen de spelers vliegen vangen in elk van deze kleuren. De getallen op de vliegenkaarten zijn alleen bij de waardering aan het einde van het spel belangrijk.

Voorbeeld

Op de tafel liggen 3 rode, 3 groene, 2 blauwe en 1 paarse vlieg. De spelers mogen alleen slaan naar de rode en de groene vliegen.

Als de spelers vliegenkaarten hebben gevangen, wordt er nagekeken of ze deze kaarten mogen behouden. Als een speler een vlieg in een toegelaten kleur heeft gevangen, wint hij deze kaart en legt die verdekt naast zich neer.

OPGELET

De stapel van de gewonnen kaarten moet duidelijk worden gescheiden van de eigen verdekte voorraadstapel !

Als de speler zich heeft vergist en naar een verkeerde vlieg heeft geslagen, moet hij als straf zijn laatst buitgemaakte kaart terug onder zijn verdekte voorraadstapel schuiven. Als de speler nog geen kaarten had, heeft hij geluk gehad.

Als er meerdere spelers naar dezelfde vlieg hebben geslagen, ontvangt de speler wiens hand onderaan ligt de vliegenkaart.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler de laatste kaart van zijn stapel blootlegt.



Waardering

Iedere speler telt de puntenwaardes van zijn vliegen samen.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Als er meerdere spelers zijn met de meeste punten wint van die spelers de speler die de meeste kaarten heeft. Als er dan nog een gelijke stand is, wordt er een nieuw rondje gespeeld en kunnen er andere winnaars zijn.

