



# SPIELANLEITUNG

## FLAGGY - DAS SPIEL DER FLAGGEN

### INHALT

#### 48 Karten mit Flaggen

#### 3 Holzwürfel

#### Diese Spielanleitung, mit den Spielregeln der 5 Spiele

Die zwei blauen Karten zeigen die sechs Symbole des Spiels: vertikalen Streifen, horizontalen Streifen, Kreise, Sterne, Kreuze und Tiere (vor allem Vögel).

Der rote Würfel zeigt die Kontinente und den Joker „Die Welt“.

Auf jeder Karte steht ein Bild der Flagge. Auf die Rückseite befindet sich Informationen über das Land, zum Beispiel der Name und die Hauptstadt, (für Bildung) und Symbole, die die Flagge repräsentieren (z.B die vertikalen Streifen=Italien).

Die vier Karten mit dem goldenen Rand auf die Rückseite sind die besonderen Karten, weil sie die einzigen mit mehr als zwei Symbole sind.

Die 21 Karten mit dem roten Rand werden mit den blauen Würfeln verwendet, um nur eine Karte zu identifizieren:

Wenn die Würfel zwei verschiedene Symbole zeigen, identifiziert es die Karte, die mit beiden Symbole und den roten Rand (z.B. Tunesien und Brasilien \*+ O, aber nur auf der Karte Brasilien steht dem roten Rand).

Wenn die zwei Würfel das gleichen Symbole zeigen, identifiziert es die einzige Karte mit dem Symbol und dem roten Rand. (O+O = Japan)

Man kann die Flaggen des Spiels auf den Seiten in der Mittel befinden.

### SPIEL N.1 - SUCH MICH!

**Ziel des Spiels:** wer zuerst die meisten Karten hat, gewinnt (6 Karten bei 2 Spielern, 5 bei 3-7 Spielern, und so weiter bis 4 Karten bei 8 oder mehr Spielern).

**Vorbereitung:** die 21 Karten mit dem roten Rand werden offen und in zufälliger Folge auf den Tisch gelegt, d.h. die Flaggen müssen gut sichtbar sein.

**Spielrunde:** der Spieler am Zug spielt die zwei blauen Würfel, die nur eine einzige Karte symbolisieren. (z.B. o+ m = Indien)

Wer zuerst einen Finger auf die Karte legt, hat sie gewonnen und legt sie verdeckt bei sich hin.

Danach würfelt er weiter so läuft das Spiel wie beschrieben, bis keine offenen Karten mehr liegen. Wenn ein Spieler eine Karte würfelt, die nicht mehr sichtbar auf dem Tisch liegt, weil sie schon einem anderen gehört, kann ein beliebiger Spieler diese Karte „reservieren“ (mit Handzeichen oder Rufen) und muss sich daran erinnern, wem jetzt die versteckte Karte gehört, er darf also keinen Blick in seine Karten werfen. Wenn er es erraten hat, bekommt er die Karte. Wenn nicht, muss verliert er als Strafe eine Karte und legt sie wieder offen auf den Tisch (falls er keine Karten hat, muss der Verlierer später seine erste gewonnene Karte abgeben).

**Zu beachten:** - der Spieler kann auch bei sich selbst „reservieren“, wenn er glaubt, die Karte zu haben und er sie behalten möchte. Wenn sich niemand meldet, wird weiter gewürfelt.

**Spielende:** die Spielrunde ist vorbei, wenn die letzte Karte gewonnen wird (z.B. die fünfte für 4 Spieler).

### SPIEL N.2 - MEINS!

**Ziel des Spiels:** die Karten in der richtigen Reihenfolge aufeinander zu legen

**Vorbereitung:** die 48 Karten werden gemischt und in die Tischmitte gelegt, mit der Seite der Flagge gut sichtbar. Der Startspieler, der jüngste, nimmt eine Karte und legt sie auf die Seite mit den Informationen über die Fläche, dann geht man reihum im Uhrzeigersinn weiter.

**Spielrunde:** der Spieler am Zug nimmt die erste Karte und legt sie auf die Seite mit den Flaggen neben die anderen ab, die schon offene sind. Man darf die Informationen nicht schauen. Dann legt er die Karte auf die linke Seite (d.h. die Fläche ist kleiner als die anderen) oder auf die rechte Seite (d.h. die Fläche ist größer als die anderen), oder zwischen die anderen. Dann die Karte wird entdeckt und man kann die Richtigkeit verifizieren. Wenn der Spieler errät hat, das Spiel geht weiter. Wenn nicht, der muss den roten Würfel spielen. Der bleibt im Wettbewerb nur wenn den Würfeln das Kontinent (oder den Joker) von seiner Karte zeigt. Die Karte wird auf jeden Fall in der richtigen Reihenfolge gelegt.

Das Spiel geht weiter bis wann nur einen Spieler bleibt. Der bekommt seine Karte und gewinnt die Runde.

#### **Zu beachten:**

-die zweite Karte wird nur auf die linke oder rechte Seite gelegt.

- bei der dritten Karte kann man auch in der Mittel des anderes legen.

**Spielende:** die Spielrunde endet, sobald ein Spieler - der Sieger - drei Karten gewinnt.

Afghanistan Argentinien Australien Belgien  
Brasilien Kambodscha Kamerun Kanada China  
Südkorea Kuba Dominica Ecuador Ägypten Vereinigte Arabische Emirate  
Äthiopien Fidschi Frankreich Deutschland Japan  
Griechenland Indien Israel Kasachstan  
Kenia Kiribati Mazedonien Malta  
Marokko Mexiko Mongolei Nepal Nigeria  
Papua-Neuguinea Vereinigtes Königreich Russland Samoa  
Spanien Sri Lanka Vereinigte Staaten von Amerika Schweden Schweiz  
Tonga Tunesien Uganda Simbabwe

### SPIEL 3 - EINS, ZWEI, DREI

**Ziel des Spiels:** wer als Erster alle Karten loswerden

**Vorbereitung:** die 48 Karten werden gemischt und jeder Spieler bekommt 11 Karten (bei mehr Spielern werden wenigen Karten verteilt). Der Rest kommt auf einen verdeckten Stapel. Die zwei Würfel werden (auch mehrmals) gespielt und wer die gezeigte Karte hat, darf sie auf den Tisch legen. Dann geht man reihum im Uhrzeigersinn weiter.

**Spielrunde:** Der Spieler am Zug darf bis 1 von 3 Würfel spielen. Dann kann eine Karte für jeden Würfel loswerden. (z.B. Kenia für = und die Schweiz für (Europa)) und für jede Kombination bei zwei Würfel (z.B. Deutschland gehört zu Europa und hat horizontalen Streifen). Man wird mindestens so viele Karten wie die Zahl der Würfel, der gespielt wurden, los. Wenn nicht, man bekommt so viele Karten wie die Zahl der Würfel, der gespielt wurden.

**Zu beachten:** - wenn man 1 Würfel wirft, kann man nur 1 Karte loswerden.

- wenn man 2 Würfel wirft, kann man bis 3 Karte loswerden; 1 für jeden Würfel + eine dritte für die Kombinationen bei den zwei Würfeln

- wenn man 3 Würfel wirft, kann man bis 6 Karte loswerden; 1 für jeden Würfel + 3 für die Kombinationen bei zwei Würfeln.

- wenn keine Karte mehr von dem Kartenstapel gibt, man wird einen neuen mit den abgelegten Karten bilden.

**Spielende:** die Spielrunde endet, sobald ein Spieler - der Sieger - seine letzte Karte legt.

**Spielvariante:** wenn man denkt, dass das Spiel zu lange dauern werden, gewinnt wer mit seiner vorletzten ablegen.

### SPIEL N.4 - DIES UND DAS

**Ziel des Spiels:** als erster alle Karten abzulegen.

**Vorbereitung:** die 48 Karten werden gemischt und jeder Spieler bekommt 9 Karten (bei mehr Spielern werden wenigen Karten verteilt). Der Rest kommt auf einen verdeckten Stapel. Die zwei Würfel werden (auch mehrmals) gespielt und wer die gezeigte Karte hat, darf sie auf den Tisch legen. Dann geht man reihum im Uhrzeigersinn weiter.

**Spielrunde:** der Spieler am Zug kann die Karte spielen, nur wenn sie das gleiche Symbol oder den gleichen Kontinent einer anderen Tischkarte hat.

Wenn man eine Karte spielt, die nicht nur zu einer sondern zu 2 Tischkarten passt, darf man als „Preis“ (dies und das: die grüne Pfeile) nochmal legen und so weiter. Zum Beispiel, Japan passt sowohl zu Mongolei ob zu Mazedonien.

**Zu beachten:** - auf den Tisch legt man die Karten so hin, dass nie mehr als 5 Zeilen oder 5 Spalten entstehen. Eine einzige Spalte für jeden Kontinent und eine einzige Zeile für Jedes Symbol.

- man darf ein Quadrat von 25 Karten nicht bilden (5 x 5).

-Wenn man keine passende Karte legen kann, muss man eine vom Stapel ziehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

**Spielende:** die Spielrunde endet, sobald ein Spieler - der Sieger - seine letzte Karte legt.

### SPIEL N.5 - SCHREI!

**Ziel des Spiels:** die meisten Karten zu gewinnen.

**Vorbereitung:** die 48 Karten werden gemischt. Der Jüngste wird der erste Kartengeber, dann geht man reihum im Uhrzeigersinn weiter.

**Spielrunde:** der Kartengeber legt eine Karte vor jedem Spieler offen hin. Erst wenn die letzte Karte (z.B. Emmas Uganda) das gleiche Symbol einer anderen Karte hat (Valentinas Südkorea, weil sie beiden einen Kreis haben, oder Gabriele Russias, weil sie beiden horizontalen Streifen haben), beginnt das Spiel: Emma muss Valentina oder Gabriele laut rufen, während Valentina und Gabriele schnell Emmas Name rufen müssen. Der erste, der schreit, darf zwei Karten stehlen. Wenn ein Spieler einen Namen falsch ausspricht (z.B. Sofia statt Uganda), muss er zur Strafe jedem Gegner eine Karte abgeben (oder dem Spieler links, wenn sie nicht ausreichen). Wenn Gabriele sofort danach Emma ruft, gewinnt Gabriele keine Karte mehr, weil die Runde mit Sofias Fehler endet.

**Zu beachten:** - wenn man die eigenen Karten abgegeben hat und die neue Karte zu einem anderen Spieler passt, wird trotzdem die nächste Karte verteilt.

-Wenn die Namen gleichzeitig laut gerufen werden, gewinnt wer das Land hat, das alphabetisch an erster Stelle steht.

**Spielende:** die Spielrunde ist vorbei, wenn alle Karten umgedreht worden sind. Sieger ist, wer die meisten Karten gewonnen hat. Bei Gleichstand würfelt man die blauen Würfel und gewinnt den Spieler mit der höchsten Punktzahl (wie auf Seite 3).

### TRAINING

Misch die 48 Karten und legt den Kartenstapel in die Tischmitte, mit der Seite der Flagge gut sichtbar.

Nimm die Karte von unten den Kartenstapel und legt sie neben ihn.

Wer zuerst der Name des Lands sagt (z.B. Cuba) gewinnt die Karte.

Sieger ist, wer die meisten Karten gewonnen hat.

**Spielvariante:** Die Spieler werden die Hauptstadt erraten.

Ein Spiel von: Emanuele Pessi

Grafik von: Domenico Monforte

Ein Produkt von: CreativaMente srl - Via A. Volta, 69

20863 Concorezzo (MB) - Italien

