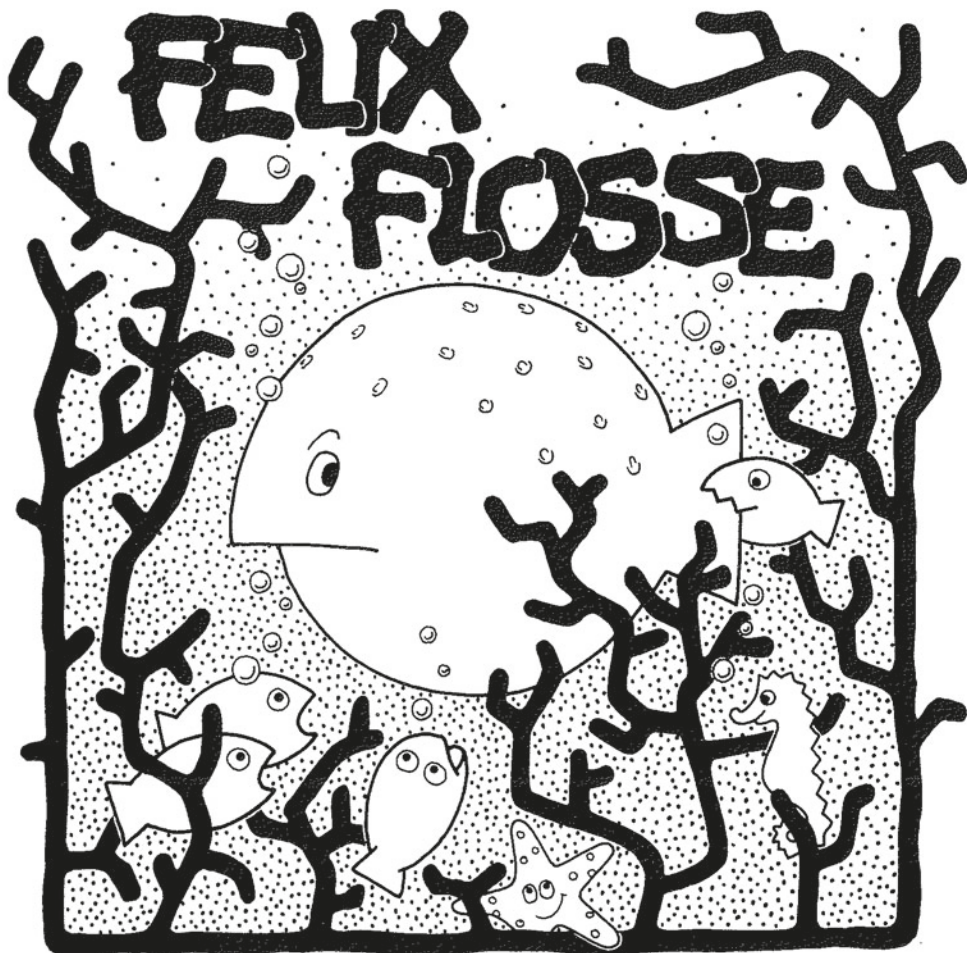


# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4382



HABA®

Copyright Habermas-Spiele Rodach 1997

# Felix Flosse

Ein kooperatives Würfelspiel für **2-6 Kinder ab 4 Jahren**.

*Diese Spielidee stammt von drei Schülern des Arnold-Gymnasiums aus Neustadt bei Coburg. Eine 7. Schulklasse setzte die Textform "Beschreibung" in Spielregeln für Brettspiele um und schickte uns einen großen Karton mit Ideen. "Felix Flosse" ist eine davon und wird nun bei HABA veröffentlicht.*

**Spieldauer:** ca. 5-10 Minuten

**Spielidee:** Tobias Bauer, Nicolai Greiner, Sebastian Grünewald

**Grafik:** Jutta Neundorfer

Felix Flosse und die anderen kleinen Heringe möchten so gerne alle zusammen Regenbogenfisch spielen. Doch Vorsicht: Blubber, der große dicke Fisch, wartet nur darauf, sich einen kleinen Fisch aus dem Schwarm zu schnappen!

## Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 1 großer Fisch - das ist Blubber
- 20 kleine Heringe
- 1 Fischwürfel
- 1 Augenzwürfel



## Kurzanleitung:

### Spielziel:

Schafft ihr es, alle kleinen Heringe in der Mitte zu einem Regenbogenfisch zu versammeln? Ihr müßt vorsichtig sein, denn ihr spielt gegen den gefräßigen Blubber.

## Heringe

### Spielvorbereitung:

Versteckt die kleinen Heringe zwischen den Wasserpflanzen in den Spielfeldecken. Achtet dabei auf die richtigen Farben! Legt Blubber auf ein beliebiges der großen violetten Fischfelder. Blubber schwimmt während des ganzen Spiels immer wieder im Uhrzeigersinn um den großen Regenbogenfisch herum. Vorsicht - manchmal schnappt er sich einen der kleinen Heringe aus der Mitte.

## Würfel

Die beiden Würfel werden bereitgelegt.

## Fischwürfel

### Spielablauf:

Ihr würfelt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch kann den Mund am weitesten aufmachen? Du darfst beginnen. Würfe einmal mit dem **Fischwürfel**.



nächstes Kind



Fischfelder



nächstes Kind

alle gewinnen

alle verlieren

### Auf dem Fischwürfel erscheint:

**Felix Flosse, der kleine Hering.** Suche dir einen kleinen Fisch aus einer der Spielplanecken aus. Lasse ihn auf den Regenbogenfisch in der Mitte des Spielplanes schwimmen. Das nächste Kind ist an der Reihe.

**Der gefräßige Blubber.** Nun setzt sich Blubber in Bewegung. Würfele mit dem **Augenwürfel** und ziehe den gefräßigen, dicken Fisch entsprechend weit voran.

**Die violetten Fischfelder haben verschiedene Bedeutungen:**  
*Blubber frißt einen Hering.*

Er schnappt sich einen kleinen Hering der entsprechenden Farbe vom großen Regenbogenfisch. Lege den kleinen Hering in Blubbers Bauch. Wenn noch kein Hering dieser Farbe auf dem Regenbogenfisch liegt, passiert nichts.

*Blubber spuckt Heringe aus.*

Blubber hat sich überfressen. Ihm ist schlecht, er muß "ein Bäuerchen machen" und spuckt dabei alle bereits gefressenen kleinen Heringe aus. Die flüchten schnell zwischen die Wasserpflanzen. Nimm alle Fische aus Blubbers Bauch und lege sie zwischen die Wasserpflanzen in den Spielplanecken.

*Blubber ist satt.*

Blubber ist zufrieden und satt. Hier passiert nichts.

Das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt mit dem **Fischwürfel**.

### **Noch einmal kurz zusammengefaßt:**

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du immer **zuerst** mit dem **Fischwürfel**. Nur wenn du Blubber würfelst, mußt du mit dem **violetten Augenwürfel** weiterwürfeln.

Sind zwischen den Wasserpflanzen **keine Heringe** mehr versteckt? Der Regenbogenfisch ist jedoch **noch nicht vollständig**, weil Blubber vollgefressen herumschwimmt? Tritt diese Situation ein, so würfelt ihr gleich mit dem **Augenwürfel** und bewegt den dicken Fisch.

### **Spielende:**

Gelingt es euch, den **Regenbogenfisch mit allen kleinen Heringen** zu belegen, so gewinnt ihr das Spiel gemeinsam gegen Blubber.

Wenn es Blubber aber schafft, **vier Heringe zu verschlucken**, verliert ihr gemeinsam gegen den dicken Fisch.

Habermaaß Game Nr. 4382

# Flipper Felix

A cooperative dice game for 2-6 players aged 4 and up.

**Length of the game:** 5-10 minutes approximately  
**Game idea by:** Tobias Bauer, Nicolai Greiner, Sebastian Grünewald  
**Graphics:** Jutta Neundorfer

Felix Flipper and the other herrings would like all to play the rainbow game together. But watch out: Bubble, the big fat fish is waiting to catch a little fish from the school.

### **Contents of the game:**

- 1 game board
- 1 big fish - this is Bubble
- 20 little herrings
- 1 dice with fish
- 1 dice with dots



### **Short instructions:**

### **Aim of the game:**

Will you manage to collect all the small herrings in the middle so that they form a rainbow fish? You have to be careful because you are playing against greedy Bubble.

### **herrings**

### **Preparation of the game:**

Hide the little herrings between the water plants in the corners of the game board. Make sure the colors coincide. Place Bubble on any of the big violet fish squares. Bubble will swim during the whole game in a clockwise direction around and around the big rainbow fish. Be careful: sometimes he will catch one little herring from the middle. Get the two dice ready.

### **Bubble**

### **dice**

### **How to play:**

You throw the dice in a clockwise direction. The player who can open his/her mouth the widest may start by throwing the **dice with the fish** once.

### **dice with fish**



next player



fish squares



next player

all players win

all players lose

On the dice with the fish appears:

**Flipper Felix, the small herring.** Choose one of the small herrings from one of the corners and put it on a square in the middle of the game board to swim.

Now it's the next player's turn.

**Greedy Bubble.** This means that Bubble will move. Throw the **dice with the dots** and move the greedy fat fish the corresponding squares.

**The violet fish squares have different meanings:**

*Bubble eats a herring.*

He takes a little herring of the corresponding color from the big rainbow fish. Put the little fish into the belly of Bubble.

If there isn't yet a fish of this color on the rainbow fish, nothing will happen.

*Bubble spits out herrings.*

Bubble has eaten too much. He feels sick, has to burp and spits out all the little herrings he has eaten. The herrings hide away quickly between the water plants. You take all fish from Bubble's belly and place them into the corners of the game board.

*Bubble is full.*

Bubble is satisfied and full. Nothing happens.

It's the next player's turn. He or she throws the **dice with the fish**.

**Summing up again:**

The player whose turn it is always throws the **dice with the fish first**. Only when Bubble appears, do you take the **violet dice with the dots** and throw it.

Are there **no more herrings** hidden between the water plants? And the rainbow fish **isn't yet complete**, because Bubble is swimming around fully fed? If this is the case you should only play with the dice with the dots and move the fat fish.

**End of the game:**

If you succeed to complete the **rainbow fish with all the little herrings** you win the game against Bubble.

If Bubble succeeds to **swallow four herrings**, you lose together against the fat fish.

Jeu Habermas n° 4382

## Félix Flotte

Un jeu d'équipe pour 2 à 6 enfants à partir de 4 ans.

**Durée du jeu:** env. 5 à 10 minutes

**Idée de jeu:** Tobias Bauer, Nicolai Greiner, Sebastian Grünewald

**Design:** Jutta Neundorfer

Félix Flotte et les autres petits harengs aimeraient jouer tous ensemble au poisson arc-en-ciel. Mais, prudence: Bloup, le gros poisson gras, n'attend que cela pour avaler des petits poissons du banc!

**Contenu du jeu:**

- 1 plateau de jeu
- 1 gros poisson - c'est Bloup
- 20 petits harengs
- 1 dé à poissons
- 1 dé à points



**Abrégé:**

**But du jeu:**

Est-ce que vous réussirez à rassembler tous les petits harengs au milieu pour former un poisson arc-en-ciel?

Vous devez être prudents car vous jouez contre Bloup le glouton.

**Préparation du jeu:**

Cachez les petits harengs entre les plantes aquatiques dans les coins du terrain de jeu. Vous devez respecter les couleurs! Placez Bloup sur l'une des grandes cases-poisson violettes de votre choix. Bloup continue à nager autour du grand poisson arc-en-ciel pendant tout le jeu dans le sens des aiguilles d'une montre. Prudence - parfois, il avale l'un des petits harengs qui se trouvent au centre.

Préparez les deux dés.

**Déroulement du jeu:**

Les joueurs lancent les dés l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quel est le joueur à la plus grande bouche ouverte?

Tu peux commencer. Jette d'abord le **dé à poissons**.

harengs

Bloup

dés

dé à poissons



joueur suivant



cases-poisson



joueur suivant

tous gagnent

tous perdent

Sur le dé à poissons apparaît:

**Félix Flotte, le petit hareng.** Prends un petit poisson dans l'un des coins du plateau de jeu. Fais-le nager jusqu'au poisson arc-en-ciel au milieu du plateau de jeu.

C'est le tour du joueur suivant.

**Bloup, le glouton.** Maintenant, Bloup se met en mouvement. Jette le **dé à points** et fais avancer le gros poisson glouton du nombre de cases obtenu.

**Les cases-poisson violettes ont diverses significations:**

*Bloup avale un hareng.*

Il attrape un petit hareng de la couleur correspondante sur le poisson arc-en-ciel. Dépose le petit hareng dans le ventre de Bloup.

S'il n'y a pas encore de hareng de cette couleur sur le poisson arc-en-ciel, il ne se passe rien.

*Bloup recrache des harengs.*

Bloup a trop mangé. Il ne se sent pas bien, il recrache alors tous les petits harengs qu'il a déjà avalés. Ils s'enfuient vite entre les plantes aquatiques. Sors tous les poissons du ventre de Bloup et dépose-les entre les plantes aquatiques dans les coins du plateau de jeu.

*Bloup n'a plus faim.*

Bloup est satisfait et rassasié. Ici, il ne se passe rien.

C'est le tour du joueur suivant qui jette le **dé à poissons**.

**En résumé:**

Si c'est ton tour, tu jettes toujours **d'abord le dé à poissons**. C'est seulement quand Bloup apparaît sur le dé à poissons que tu dois continuer à jouer en jetant le **dé violet**.

Il n'y a plus de harengs cachés entre les plantes aquatiques? Le poisson arc-en-ciel n'est pas encore complet parce que Bloup continue à nager le ventre plein? Dans ce cas, vous jetez directement le **dé à points** pour faire bouger le gros poisson.

**Fin du jeu:**

Si vous réussissez à remplir le **poisson arc-en-ciel avec tous les petits harengs**, vous gagnez le jeu tous ensemble contre Bloup.

Mais si Bloup réussit à **avaler quatre harengs**, vous perdez tous ensemble contre le gros poisson.

Habermaass-spel Nr. 4382

## Karel Kieuw

Een dobbel- en samenwerkingsspel voor 2-6 kinderen vanaf 4 jaar.

**Speelduur:** ca. 5-10 minuten.

**Spelauteurs:** Tobias Bauer, Nicolai Greiner, Sebastian Grünewald

**Grafiek:** Jutta Neundorfer

Karel Kieuw en de andere kleine haringen zouden zo graag met z'n allen regenboogvisje spelen. Maar voorzichtig: Bubbels, de grote dikke vis, ligt op de loer om een visje uit de school te verschalken!

**Spelinhoud:**

- 1 speelbord
- 1 grote vis - dat is Bubbels
- 20 kleine haringen
- 1 visdobbelssteen
- 1 normale dobbelssteen



**Korte inleiding:**

**Doel van het spel:**

Lukt het jullie om alle kleine haringen in het midden een regenboogvis te laten vormen?

Maar wel voorzichtig zijn, want jullie spelen tegen de vraatzuchtige Bubbels.

**Spelvoorbereiding:**

Verstop de kleine haringen tussen de waterplanten in de hoeken van het speelbord. Let er wel op dat de kleuren kloppen! Leg Bubbels op een van de grote paarse velden naar keuze. Gedurende het hele spel zwemt Bubbels kloksgewijs rondom de grote regenboogvis. Voorzichtig, want dikwijls hapt hij een van de kleine haringen uit het midden weg. Beide dobbelstenen worden klaargelegd.

**haringen**

**Bubbels**

**dobbelstenen**

**Spelverloop:**

Jullie gooien om de beurt met de dobbelssteen volgens de wijzers van de klok.

Wie van jullie kan zijn mond het verste opensperren? Jij mag beginnen. Gooi een keer met de **visdobbelssteen**.

**visdobbelssteen**



volgende kind



visvakjes



volgende kind

iedereen wint

iedereen verliest

De visdobbelsesteen vertoont:

**Karel Kieuw, de kleine haring.** Kies een visje uit een van de hoeken van het speelveld. Deze laat je vervolgens in het midden op de regenboogvis zwemmen. Het volgende kind is aan de beurt.

**De vraatzuchtige Bubbels.** Nu komt Bubbels in beweging. Gooi met de **normale dobbelsteen** en zet de dikke gulzige vis net zover vooruit als je ogen gooit.

**De paarse vissenvakjes hebben verschillende betekenissen:**

*Bubbels vreet een haring.*

Hij hapt een harinkje van dezelfde kleur uit de grote regenboogvis. Leg deze kleine haring in Bubbels' buik.

Als er nog geen kleine haring van deze kleur op de regenboogvis ligt, gebeurt er niets.

*Bubbels spuwt haringen uit.*

Bubbels heeft teveel gegeten. Hij is misselijk en moet 'een boertje laten', waardoor hij alle kleine haringen die hij had opgegeten weer uitspuwt. Die verschuilen zich snel tussen de waterplanten. Neem alle vissen uit Bubbels' buik en leg ze tussen de waterplanten in de hoeken van het speelveld.

*Bubbels is verzadigd.*

Bubbels heeft genoeg gegeten en is tevreden. Hier gebeurt niets.

Het volgende kind is aan de beurt en gooit met de **visdobbelsesteen**.

**Nog even alles kort samengevat:**

Als je aan de beurt bent, gooi je altijd **eerst** met de **visdobbelsesteen**. Alleen wanneer je Bubbels gooit, moet je met de **paarse gewone dobbelsteen** verder spelen.

Zitten er geen **kleine haringen** meer tussen de waterplanten verstopt? Is de regenboogvis **nog niet voltooid**, terwijl Bubbels met een volle maag rondzwemt? Als deze situatie zich voordoet, gooien jullie direct met de **gewone dobbelsteen**, en zetten jullie de dikke vis vooruit.

**Einde van het spel:**

Lukt het jullie om alle **kleine haringen op de regenboogvis** te leggen, dan hebben jullie met z'n allen het spel van Bubbels gewonnen.

Als Bubbels er echter in slaagt om **vier haringen op te schrokken**, dan hebben jullie allemaal van de dikke vis verloren.