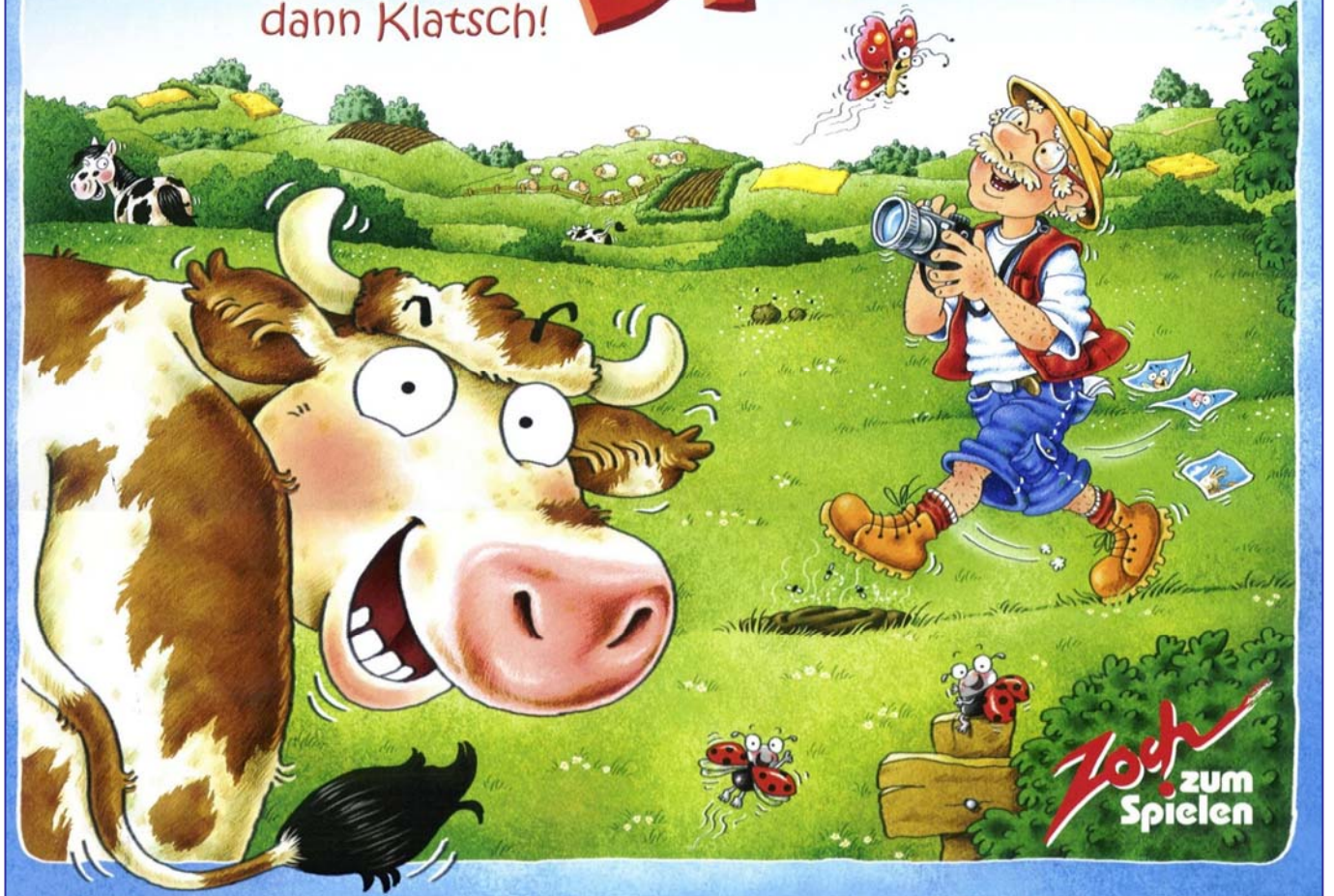


Jacques Zeimet

FLADDERA- DATSCH

...erst Klick,
dann Klatsch!



Fladderadatsch !

Zoch, 2008

Jacques ZEIMET

2 - 5 spelers vanaf 5 jaar

± 30 minuten

FLADDERA- DATSCH

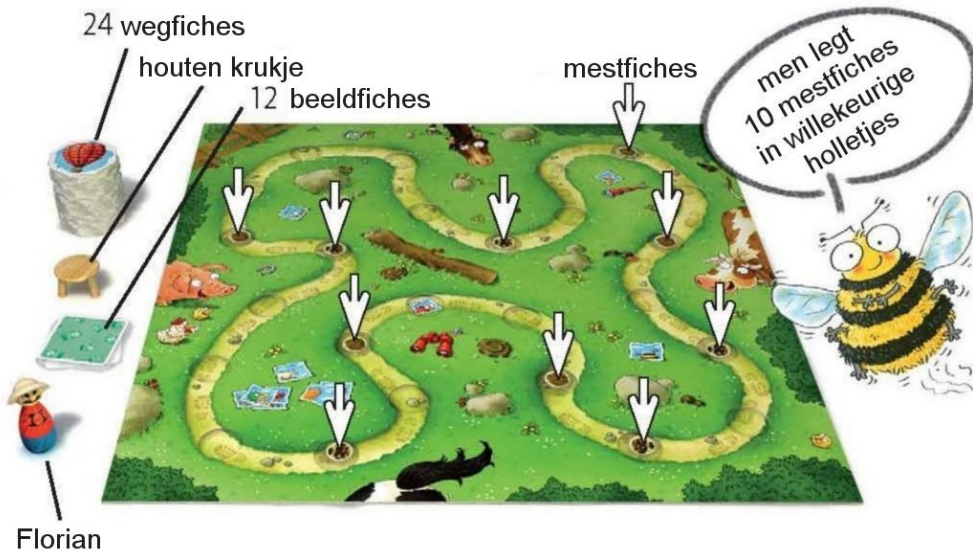
Of het nu een hommelm, een raaf of een heteluchtballon is, onze natuurliefhebber Florian fotografeert alles wat door de lucht vliegt. Hierbij negeert hij vaak datgene wat voor zijn voeten ligt, dit tot groot plezier van paard en koe die zich dierlijk amuseren als Florian voor de zoveelste keer nog eens in een verse koeien- of paardenstront trapt.

Zal Florian er in slagen om van alle vliegende dieren en voorwerpen een foto te schieten vooraleer zijn schoenen compleet geruïneerd zijn.

Spelvoorbereiding

Voor we kunnen starten, moeten er nog een paar voorbereidingen worden getroffen:

- Beplak de **metaalfiches** aan beide zijdes met de **mestklevers**.
- Leg **10 mestfiches** in **willekeurige holletjes** van het speelbord.
- De **24 wegfiches** worden zo verdeeld dat identieke beeldfiches zo ver mogelijk uit elkaar liggen. Eén leeg holletje laat men open. Op deze plaats start **Florian**.
- De **12 beeldfiches** worden zeer grondig gemixt en als verdeckte stapel aan de rand van het speelbord gelegd. Naast deze stapel wordt het krukje geplaatst.



Waarover gaat het ?

Florian schiet foto's van dieren en voorwerpen die door de lucht vliegen. De spelers verzamelen zijn snapshots. Dit doen ze door zijn figuur te verplaatsen zonder daarbij in een stront te trappen.

De speler die Florian naar de zonet blootgelegde beeldfiche brengt, ontvangt deze fiche.

Als alle beeldfiches zijn verdeeld, wint de speler die de meeste beeldfiches heeft verzameld.



dek 24 holletjes toe ! Florian staat in het midden.



Spelverloop

Aan het begin van het spel wordt **de bovenste beeldfiche** van de stapel blootgelegd. Dan wordt het krukje in het spel gebracht.

Het krukje wordt in het spel gebracht

Steeds als een nieuwe beeldfiche wordt blootgelegd, zoek je de eerstvolgende wegfiche met dit beeld dat vóór Florian op de weideweg ligt. Daar wordt het krukje geplaatst (zie afbeelding **2a**).

Als deze wegfiche slechts één tot drie velden van Florian is verwijderd, plaatst men het krukje op de volgende wegfiche met hetzelfde motief (zie afbeelding **2b**).



Hoe wordt Florian verplaatst ?

Florian wordt steeds op de weideweg voorwaarts verplaatst, met de wijzers van de klok mee. Men mag hierbij kiezen of men Florian 1, 2 of 3 stappen verder zet. Men springt dan met Florian, zonder tussenlanding, in het midden van de gekozen wegfiche.

Op deze plaats aangekomen, zijn er twee mogelijkheden:

- ⇒ Het doet **PLETS** omdat Florian in de stront is getrapt. De speelbeurt eindigt en je doet wat in het **PLETS**-kadertje wordt beschreven.
- ⇒ Er gebeurt niets. Je hebt geluk gehad en je kan verder spelen. Je mag jouw speelbeurt verderzetten en Florian opnieuw 1 tot 3 stappen verplaatsen.



Het **PLETS**-kadertje

Je heft Florian op en je verwijdert de wegfiche en de mestfiche van zijn voet. Daarna plaats je Florian terug op het holletje dat nu open is **(1)**.

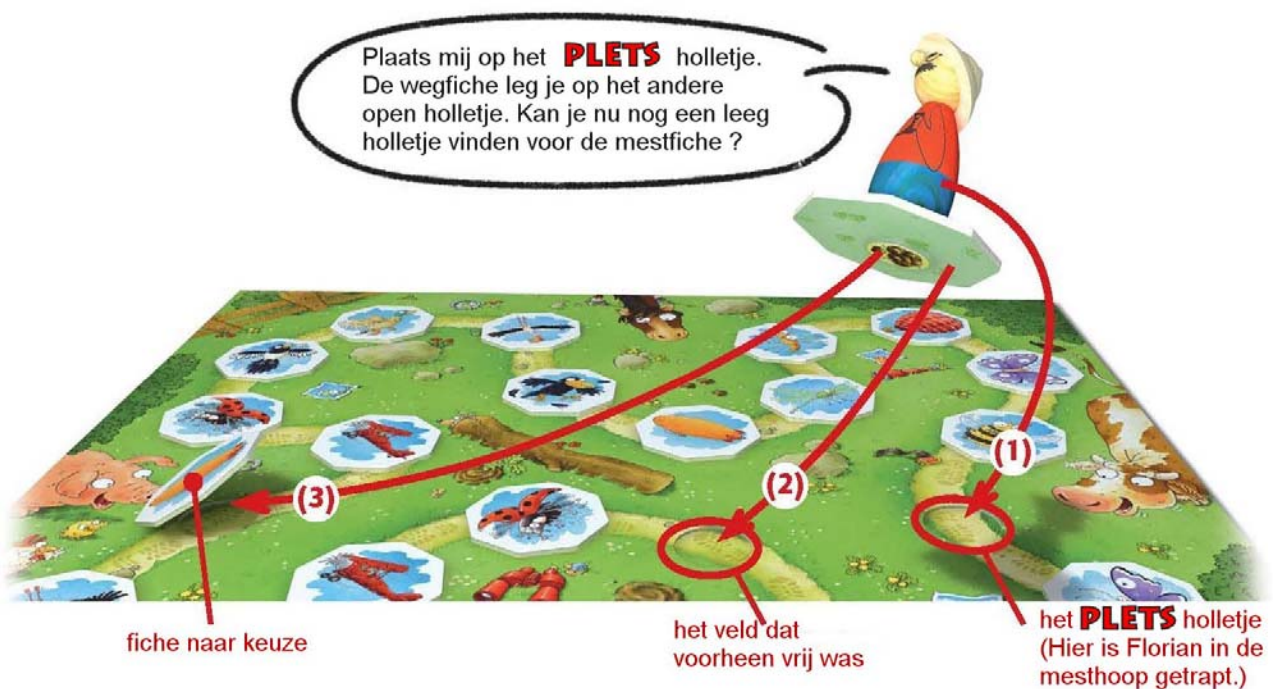
Nu neem je de wegfiche, die aan de voet van Florian kleefde, en je legt deze fiche op het andere nog open holletje **(2)**.

Aansluitend zoek je een nieuwe schuilplaats voor de mestfiche.

Je legt een andere wegfiche naar keuze bloot, laat de mest in dit holletje vallen en je legt de wegfiche er opnieuw op **(3)**.

Als je bij het blootleggen een holletje treft dat met mest is gevuld, moet je de mestfiche die je daar wou leggen behouden en het holletje onmiddellijk sluiten. De mestfiche leg je dan voor je neer.

De **volgende speler**, met de wijzers van de klok mee, is aan de beurt.



Je bereikt het krukjesveld

Zodra je met Florian de wegfiche bereikt waarop het krukje staat, heb je twee mogelijkheden (**A** of **B**):

- A.** Je plaatst Florian op het krukje, neemt de beeldfiche en legt die voor je neer. Jouw speelbeurt is voorbij.

TIP

Uiteraard kies je alleen deze mogelijkheid als je vermoedt dat onder het krukjesveld een mestfiche ligt.

Aansluitend doet de volgende speler eerst een zet met Florian.

Daarna legt hij een nieuwe beeldfiche bloot en verplaatst het krukje (zoals op pagina 3 werd beschreven).



B. Je zet het krukje opzij en je stapt met Florian direct op de wegfiche.

TIP

Uiteraard kies je alleen deze mogelijkheid als je bijna zeker bent dat onder het krukjesveld geen mestfiche ligt.

Nu kan het volgende gebeuren:

- ⇒ Het doet **PLETS** ! (in het **PLETS**-kadertje wordt beschreven wat je moet doen). De speelbeurt is voorbij en de volgende speler verplaatst het krukje op de andere wegfiche met hetzelfde beeld.
- ⇒ Als het geen **PLETS** doet, neem je de beeldfiche. Daarna leg je een volgende beeldfiche bloot, verplaatst je het krukje en mag je jouw speelbeurt voortzetten.



TROUWENS

Ook het holletje waarop geen wegfiche ligt, mag door Florian worden betreden (en hij moet dit meetellen als hij hierover springt).

Einde van het spel

Zodra een speler de laatste beeldfiche heeft ontvangen, eindigt het spel. Voor elke mestfiche die een speler heeft ontvangen, moet hij één beeldfiche afgeven. De speler die dan nog de meeste beeldfiches bezit, wint het spel. Er kunnen dus meerdere winnaars zijn.

Spelvariant

Als het spel voor jullie te gemakkelijk of te moeilijk is, kunnen jullie bij het begin van het spel meer of minder mestfiches in de holletjes van het spelbord leggen.

