

**FLUNDER: 30 1/2 Punkte**

= 3 gleiche Zahlen unterschiedlicher Farbe.

**VOLLE FLOSSE: 33 Punkte**

= 3 x "11", gleich welcher Farbe beendet eine Runde sofort.

#### ABRECHNUNG

Der Spieler mit den wenigsten Punkten in einer Runde verliert ein Hölzchen. Haben 2 oder mehrere Spieler den gleichen niedrigsten Punktestand, dann verlieren alle diese Spieler ein Hölzchen. Die verlorenen Hölzchen werden beiseite gelegt und kommen in dieser Runde nicht mehr ins Spiel.

#### SCHWIMMEN

Wer seine 3 Holzstäbchen verloren hat, der hat nur noch eine Chance: Er schwimmt.

Sobald er eine weitere Runde verliert, geht er unter und hat verloren.

#### SPIELENDEN UND GEWINN

Der Spieler, der als **einziger** im Spiel verbleibt hat gewonnen.



**Auf dem Floß 'ne wilde Schar  
schaut in's Auge der Gefahr**

Spieler: 2 - 6

Alter: ab 8 Jahren

44 Karten

18 Holzstäbe

1 Spielanleitung

#### KURZE SPIELBESCHREIBUNG

Jeder Spieler erhält drei Hölzchen, als Floß. Verliert er eine Runde, verliert er auch 1 Hölzchen.

Hat ein Spieler kein Hölzchen mehr, muß er schwimmen. Verliert er nochmals, ist er untergegangen und scheidet aus.

Wer übrig bleibt ist SIEGER!!!

Zum Spiel:

Jeder Spieler erhält 3 Karten und 3 Karten liegen offen in der Mitte des Tisches. Ziel des Spieles ist es, möglichst 3 Karten der **gleichen Farbe** oder 3 **gleiche Zahlen** mit unterschiedlicher Farbe aus den Karten auf dem Tisch zu tauschen.

Wer die wenigsten Punkte hat, verliert ein Hölzchen!

### SPIELVORBEREITUNG

Jeder Mitspieler erhält **3 Hölzchen**.

Ein Bademeister wird bestimmt. Er mischt die Karten und teilt jedem Spieler **3 Karten** aus. Der restlichen Karten werden griffbereit beiseite gelegt. Die Spieler nehmen die Karten auf die Hand und die erste Runde kann beginnen.

Ein Spiel geht über mehrere Runden.

### SPIELKARTEN

Die Spielkarten haben Werte von 7 - 11 in vier Farben.

### PRIVILEG DES BADEMEISTERS

Der **Bademeister**, gibt jedem 3 Karten aus und muß sich für eine der folgenden **zwei Möglichkeiten** entscheiden:

1. **Er behält** seine 3 aufgenommenen Karten und teilt 3 weitere Karten, vom Ausgabestapel, **offen** auf den Tisch.
2. Er behält die drei Karten **nicht** und legt sie sofort **offen** auf den Tisch. Dann teilt er sich 3 neue Karten vom Ausgabestapel aus.

### SPIELAKTIONEN

Der Spieler links vom Geber beginnt das Spiel, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Ein Spieler muß, wenn er an der Reihe ist, eine der folgenden Aktionen ausführen:

- A) **ENTERN**  
Ein Spieler kann **eine** Karte aus seiner Hand gegen eine offen ausliegende Karte, auf dem Tisch, tauschen.
- B) **KAPERN**  
Ein Spieler tauscht **alle 3** Karten aus seiner Hand gegen die 3 Offenen auf dem Tisch.

### C) TAUCHEN

Wer gar nicht tauschen möchte, der sagt einfach "Ich Tauche" und der nächste Spieler ist an der Reihe. Tauchen **alle** Spieler in einer Runde, dann werden die drei Tischkarten beiseite gelegt und durch drei neue Karten vom Ausgabestapel ersetzt.

### D) SOS

Wer glaubt genug Werte zu haben, sagt laut "SOS" wenn er an der Reihe ist. Danach ist jeder Spieler **noch einmal** mit einer Spielaktion an der Reihe. Vor dem 'SOS' Rufer endet die Runde und die Karten werden aufgedeckt.

### ENDE EINER RUNDE

Eine Runde wird durch eine der zwei nachfolgenden Möglichkeiten beendet.

#### 1. Aufgrund einer "**VOLLEN FLOSSE**"

Hat ein Spieler "**33**" Punkte auf der Hand, dann muß er sofort "**VOLLE FLOSSE**" rufen. **Die Runde endet sofort und alle anderen Spieler verlieren je ein Hölzchen!!!**

#### 2. Durch einen "**SOS**"-RUF

Sobald ein Spieler "SOS" ruft, dürfen alle anderen Spieler nacheinander noch eine Spielaktion ausführen. Vor dem "SOS"-Rufer endet die Runde und die Karten der einzelnen Spieler werden bewertet.

### WERTUNG

Es werden die Kartenwerte **einer** Farbe addiert !

Man wird natürlich versuchen, die höchstmögliche Punktzahl zu erreichen!

z. B. **19** Punkte

= 1 x blaue "11",  
1 x blaue "8",  
1 x grüne "9"

z. B. **31** Punkte

= 1 x rote "11",  
2 x rote "10"