

# Der reichste Flegel

Ab 14 Jahren  
Für drei oder vier Spieler  
Spieldauer 20 Minuten

## SPIELMATERIAL

- Punktkarten: Insgesamt 38 Karten, mit 6 Karten je Farbe (schwarz {Spielzeugauto}, orangerot {Miniaturhaus}, blau {Roboter}, braun {Baseballhandschuh}, gelb {Kreisel} und lila {Drachen}), jeweils von 1 bis 6 nummeriert sowie 2 Elternkarten.
- Anführerkarte Stärkster Flegel: 1 doppelseitige Karte [„offen“ = Normalmodus (stehender Flegel) und „verdeckt“ = Umkehrmodus (Flegel macht Handstand)].
- 4 Spielübersichtskarten

## HINTERGRUND

Jeder Spieler ist ein 10 Jahre alter Lausbub, oder Flegel, und trifft auf andere Flegel in seiner Stadt. Sie raufen untereinander, um zu sehen, wer der stärkste Flegel ist.

## SPIELZIEL

Die meisten Punkte zu gewinnen, indem man den anderen Flegeln ihr Spielzeug (Punktkarten) wegnimmt.

## SPIELÜBERSICHT

Die Spieler „klauen“ die Spielzeuge von den anderen Flegeln und geben sie ihrem besten Freund. Jeder Spieler bewahrt die Spielzeuge in absteigender Reihenfolge nach Kartenwert (das wertvollste Spielzeug zuoberst) in seinem privaten Lager auf. Dies geschieht immer weiter und die Spieler sammeln immer mehr Spielzeuge.

## SPIELVORBEREITUNG

**Drei Spieler:** Die lila Karten werden entfernt und die restlichen 32 Karten werden gut gemischt. An jeden Spieler werden 10 Karten ausgeteilt.

**Vier Spieler:** Alle Karten werden gut gemischt und an jeden Spieler werden 9 Karten ausgeteilt.

Die Spieler nehmen ihre Karten auf die Hand; die beiden übrigen Karten werden verdeckt beiseite gelegt, sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht.

Alle Spieler sind Flegel, aber einer muss der Anführer sein. Der Flegel, der zuletzt ein Spielzeug gekauft ist, ist der erste Anführer (Startspieler). Er wird stärkster Flegel und erhält die Karte „Stärkster Flegel“, die er offen vor sich ablegt. Die offene Seite repräsentiert den Normalmodus, während die verdeckte Seite den Umkehrmodus bedeutet. Der Bereich vor jedem Spieler ist sein privates Lager, in dem er seine Karten aufbewahrt. Der allgemeine Bereich in der Mitte der Spielfläche ist das Spielfeld.

Das Spiel kann beginnen!

## Spielablauf

**Drei Spieler:** Neun Spielrunden

**Vier Spieler:** Acht Spielrunden

### 1. Startphase

Der Anführer gibt den Start der Spielrunde bekannt.

### 2. Freundschaftsphase

In dieser Phase führt der Anführer die Schritte Angeberei und Kartenzuteilung aus.

#### <1> Angeberei

Der Anführer wählt eine seiner Handkarten und legt sie offen auf das Spielfeld. Die anderen Flegel wählen auch je eine Karte und legen sie verdeckt aus. Nachdem alle eine Karte ausgelegt haben, werden die Karten aufgedeckt und verglichen. Das Kind (Flegel), das die Karte mit der höchsten Priorität gespielt hat, gespielt hat, wird zum besten Freund des Anführers. Die Priorität der Karten ist wie folgt:

(1) Der gleiche Kartenwert wie die Karte des Anführers. Falls mehrere Karten mit diesem Wert gespielt wurden, wählt der Anführer einen dieser Spieler nach Belieben.

(2) Elternkarte - falls beide gespielt wurden, wählt der Anführer einen dieser Spieler.

(3) Die gleiche Farbe wie die Karte des Anführers mit dem größten Wert, der kleiner ist als der Wert der Anführerkarte.

Der Anführer nennt seinen besten Freund, indem er sagt: „Hey, du bist mein bester Freund.“ Falls niemand eine Karte gespielt hat, um bester Freund des Anführers werden zu können, tritt das Spiel in den Frechheitsmodus ein - dieser wird später noch genau erklärt. Falls jedes Kind eine Karte mit dem gleichen Wert wie die Anführerkarte gespielt hat, tritt das Spiel in den Umkehrmodus ein - auch dieser wird später genau erklärt. Wenn die Spieler das Spiel zum ersten Mal spielen, sollten sie diese beiden Spielmodi ignorieren.

Sie können sie einführen, sobald sie mit dem Spiel vertraut sind.

## Elternkarte

Die Karte gilt normalerweise wie eine Punktkarte mit Wert null. Wenn der Anführer aber im Schritt Angeberei eine Elternkarte spielt, wählt er eine der sechs Farben und einen Wert von 1 bis 6, indem er diese einfach nur ansagt.

### <2> Kartenzuteilung

Die Punktkarten vom Spielfeld werden nun zugeteilt. Der Anführer entscheidet, ob er die Zuteilung selbst vornimmt oder sein bester Freund.

<2-1> Wenn der Anführer die Karten selbst zuteilt, geschieht dies folgendermaßen:

Zuzuteilende Punktkarten:

(1) Die in dieser Runde gespielten Punktkarten vom Spielfeld.

(2) In der vorherigen Runde gespielte Punktkarten vom Spielfeld, falls vorhanden.

Die Karten werden zwischen dem Anführer und seinem besten Freund aufgeteilt. Der Anführer und sein bester Freund müssen mindestens je eine Punktkarte erhalten.

Beispiel: In einem Spiel mit vier Spielern wurden die Punktkarten 2, 3, 4 und 6 gespielt. Der Anführer könnte die Karten so aufteilen: Die Karten 3, 4 und 6 für sich selbst, die Karte 2 für seinen besten Freund.

### <2-1-1> Zustimmung oder Ablehnung

Nach der Aufteilung der Punktkarten durch den Anführer gibt der beste Freund entweder seine Zustimmung mit „Einverstanden!“ bekannt oder seine Ablehnung mit „Abgelehnt!“

- Falls der beste Freund der Aufteilung zustimmt, findet diese nun statt wie vom Anführer vorgesehen.

- Falls der beste Freund die Aufteilung ablehnt, bleiben die Karten auf dem Spielfeld liegen und werden mit in die nächste Runde genommen. Falls der beste Freund die Aufteilung in der letzten Spielrunde ablehnt, werden die Karten aus dem Spiel genommen.