FLIEGEN KRIEGEN



REGELN

SKELLIG GAMES
Fun

Ein Spiel von Svea Schenkel
für 2–6 Fliegen-PhobikerInnen ab 8 Jahren.

In einer Kuhle einer Weide auf Kuba eröffnet eine coole Kuh-Bar – dort zahlt die Kuh bar. Doch wenn Fliegen fliegen, können Kühe die Krise kriegen. Drum fliegen Fliegen Fliegen hinterher, die zum Kuhfladen fliegen. Betreibe die coolste Bar, ohne Fliegen zu kriegen!

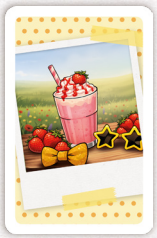
Spielmaterial



81 Karten
(27 Fliegen, 18 Zäune, 18 Kühe, 18 Milchshakes)



1 Weide





1 Zaun-Plättchen aus Pappe



1 Kuhfladen (braunes Säckchen)



Nachziehstapel

Spielvorbereitung

Legt die Weide für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Legt den Zaun auf das markierte Feld auf der Weide – die Pfeile zeigen im Uhrzeigersinn.

Sucht für jeden von euch 3 Fliegen-Karten aus dem Stapel heraus und legt sie offen vor euch ab. Die restlichen Karten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel für alle gut erreichbar bereitgelegt.

Wer zuletzt einen Milchbart hatte, beginnt und legt den Kuhfladen vor sich ab.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wenn du am Zug bist, ziehst du eine Karte vom Nachziehstapel.

Kuh-, Zaun- oder Milchshake-Karte

Wenn es sich um eine Kuh-, Zaun- oder Milchshake-Karte handelt, dann wird sie an die Weide angelegt.



Die Weide hat drei Seiten:



Die **erste Karte** des Spiels wird dabei **immer an den Milchshake** auf der Weide angelegt, danach geht es in Pfeilrichtung weiter. Zu Spielbeginn ist das im Uhrzeigersinn (also als nächstes bei der Kuh), das kann sich während des Spiels aber ändern. Es bilden sich also drei Ablagestapel um die Weide herum.

Wenn du eine Karte an die Weide anlegst, **musst du laut und deutlich das Symbol nennen, das dort auf der Weide abgebildet ist** (nicht das von der Karte).

Wenn nun das Symbol und/oder die Farbe von Weide und Karte übereinstimmen, wird ein Effekt ausgelöst. Andernfalls ist dein Zug beendet und die nächste Person in der Richtung, die das Zaun-Plättchen anzeigt, ist an der Reihe.

Symbol stimmt überein

Wenn das Symbol der gelegten Karte mit dem auf der Weide übereinstimmt, dann passiert folgendes:

Milchshake:

Einmal Milchshake für die ganze Herde bitte! Du sagst nicht nur „Milchshake“, sondern gleich noch die Sorte dazu, die auf der **Karte** abgebildet ist (also Schokolade, Erdbeere oder Vanille), und zwar dreimal hintereinander so schnell wie möglich (z.B. dreimal „Milchshake Erdbeere“). Während du damit beschäftigt bist, dürfen alle anderen dir ihre Fliegen-Karten zuwerfen, aber nur mit einer Hand und immer nur eine Karte nach der anderen, bis du zu Ende gesprochen hast.



Zaun:

Du kommst hier nicht rein! Sage wie gewohnt „Zaun“, aber drehe dabei das Zaun-Plättchen auf die gegenüberliegende Seite. Die Symbole liegen an der gleichen Position, aber die Ablegerichtung ist nun vertauscht, die nächsten Karten werden in umgekehrter Richtung angelegt.





Achtung: die Spielreihenfolge wechselt nicht!



Kuh:

Hinfort mit euch! Du schüttelst ein paar lästige Fliegen ab. Sage „Kuh“ wie gefordert und wirf allen anderen je eine deiner Fliegen hin. Wenn du nicht genügend hast, dann entscheide selber, wer eine bekommt und wer nicht.



Farbe stimmt überein:

Wenn die Farbe der gelegten Karte mit der auf der Weide übereinstimmt, dann passiert folgendes:

Wenn du den Kuhfladen hast, dann darfst du ihn jemand anderem zuwerfen.

Wenn jemand anders den Kuhfladen hat, bekommst du ihn von dort zugeworfen...wenn da jemand pennt und nicht wirft, bevor die nächste Karte gezogen wird, hat derjenige einfach Pech gehabt.

Stimmen Symbol *und* Farbe überein, werden beide Effekte ausgelöst!

Fliegen-Karte:

Fliegen-Karten werden nicht an die Weide angelegt. Der Kuhfladen zieht die Fliegen an, deshalb bekommt die Karte, wer den Kuhfladen gerade hat (auch wenn du das selber bist).

Die nächste Karte wird dann wie gewohnt fortlaufend an die Weide angelegt, es sei denn, es ist wieder eine Fliegen-Karte.



Beispiel:

1 Uwe beginnt und legt die erste Karte. Die Symbole stimmen überein, also sagt er dreimal „Milchshake Erdbeer“, während alle anderen ihm Fliegen zuwerfen.



2 Nina ist als nächstes dran und legt in Pfeilrichtung an. Sie sagt „Kuh“. Die Farbe stimmt überein – Uwe schmeißt den Kuhfladen zu ihr rüber!





3 Svea legt einen grünen Zaun, sagt „Zaun“, dreht das Zaunplättchen um (Symbol stimmt überein) und bekommt den Kuhfladen von Nina zugeworfen (Farbe stimmt überein).



Nun ist Uwe wieder an der Reihe, muss aber in die andere Richtung anlegen!

Fehler

Hast du einen Fehler gemacht (falsches Wort gesagt, in die falsche Richtung angelegt, eine Fliegen-Karte an die Weide gelegt, usw...)? Dann ist Schadenfreude angesagt. Alle dürfen dir eine Fliegen-Karte zuwerfen. Korrigiert dann den Fehler, wenn es möglich ist, und spielt normal weiter.

Spielende

Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, endet das Spiel. Wer die wenigsten Fliegen vor sich liegen hat, hat gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt, wer am weitesten vom Kuhfladen entfernt sitzt. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt niemand. Bis ihr das ausdiskutiert hättet, sind alle schon nach Hause gegangen.

Ein Hinweis zum Schluss

FLIEGEN KRIEGEN ist ein lustiges Kartenspiel mit viel Chaos. Nehmt es bitte nicht zu ernst. Natürlich solltet ihr nach den Regeln spielen und versuchen, möglichst wenig Fliegen-Karten zu bekommen. Aber der Spaß steht auf jeden Fall im Vordergrund. Wenn es mal Unklarheiten oder Grenzfälle gibt, dann entscheidet so, wie es euch am besten passt.

CREDITS

Autor des Spiels: Svea Schenkel
Grafikdesign: Nina Gimmler
Redaktion: Thomas Alt, Beate Heinke, Eileen Knorr

Skellig Games bedankt sich bei allen, die in die Entwicklung, das Testen und die Produktion dieses Spiels einbezogen waren. Ohne Euch sind wir nichts.

Besucht uns auf Discord

Für Ersatzteile meldet euch bitte hier: info@skellig-games.de

SKELLIG GAMES GmbH
Parkweg 6
35452 Heuchelheim
Germany
www.skellig-games.de

Hergestellt in China. © 2026 Skellig Games GmbH Änderungen vorbehalten.

1. Edition V1/2026