

# FLOTTER

Das Spiel der feinen Unterschiede  
von Daan Kreek

Was für ein Otterleben! Ständig versuchen Schmuggler den Schiffen gefälschte Ladungen unterzujubeln. Doch zum Glück ist Otterdams Hafentotter Otto Otzeflott mit allen Wassern gewaschen! Ein kurzer Blick auf den Frachtbrief genügt. Und schon steht wieder jede Kiste da, wo sie hingehört. Alles otterleicht... probiert's doch auch mal!



8+



2-4



20

## Spielmaterial



60 Frachtbriefe






3 Abgreifkarten



20 stapelbare Kisten in 5 Farben


## Spielvorbereitung

 **Mischt die Frachtbriefe.** Bildet daraus einen verdeckten Stapel. Gebt jedem Spieler davon eine Karte, die er **verdeckt** vor sich ablegt.

- Jeder Frachtbrief, den ihr **verdeckt** vor euch abgelegt hat, entspricht **zwei Otterpunkten**. 
- Frachtbriefe, die ihr im Spielverlauf **offen** vor euch ablegt, sind **einen Otterpunkt** wert. 

 Legt eine **Abgreifkarte** weniger in die Tischmitte, als ihr Spieler seid. Verwendet dabei die **niedrigsten** Kartenwerte.



 Gebt jedem Spieler von jeder Farbe eine Kiste.



**Beispiel:** Im Spiel zu dritt liegen die Abgreifkarten 1 und 2 in der Tischmitte.

# Das Spiel

Ihr spielt alle gleichzeitig. In jeder Spielrunde deckt ihr einen Frachtbrief auf. Sobald ihr die unterscheidbaren Merkmale darauf erkennt, stapelt ihr eure Kisten entsprechend. Dann schnappt ihr (jeweils) eine Abgreifkarte. Tut ihr das schnell und richtig, erhaltet ihr als FLOTTE OTTER Frachtbriefe (mit Otterpunkten drauf) zur Belohnung. Wer's am besten und schnellsten macht, erhält viele Frachtbriefe, bekommt dafür die meisten Otterpunkte und gewinnt!

## 1. Frachtbrief untersuchen

Deckt den **obersten Frachtbrief des Stapels** auf!  
Die fünf Gegenstände darauf unterscheiden sich

- ☛ nach **Farben** und
- ☛ in **zwei Merkmalen**.

*Beispiel:* Die Fahrräder auf dem Frachtbrief rechts unterscheiden sich in diesen zwei Merkmalen: Die **Höhe ihrer Sitze** ist verschieden und die **Breite ihrer Reifen** auch.

**!Die Farbe jedes Gegenstands entspricht einer Kistenfarbe!**



Die Unterschiede jedes Merkmals ergeben eine **sichtbare** logische **Reihenfolge**, z.B. vom schmalsten bis zum breitesten Fahrradreifen.

## 2. Kisten stapeln

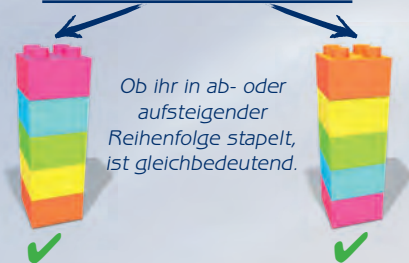
Stapelt jetzt die eigenen Kisten möglichst **schnell** in der **richtigen Reihenfolge** des **einen** oder des **anderen** Merkmals!



### Beispiel:

Vom niedrigsten bis zum höchsten Sitz ergibt sich folgende Reihenfolge der Fahrräder:

**grün-orange-rosa-gelb-blau**. Vom schmalsten bis zum breitesten Reifen ist die Reihenfolge **rosa-blau-grün-gelb-orange**.



Ob ihr in ab- oder aufsteigender Reihenfolge stapelt, ist gleichbedeutend.

### 3. Abgreifkarte schnappen

Sobald du deine Kisten gestapelt hast, schnappst du dir die **niedrigste Abgreifkarte**, die du (noch) in der Tischmitte vorfindest. Leg sie vor dir ab.

Danach darfst du

- keine Änderungen mehr an deinem Kistenstapel vornehmen.
- keine weitere Abgreifkarte schnappen.



### 4. Frachtbriefe (Otterpunkte) vergeben

Sobald **alle Karten vergriffen** sind, **belohnt** ihr den/die FLOTTER OTTER dieser Runde:

Wer seine Kisten in **korrekter Reihenfolge** gestapelt hat, ist FLOTTER OTTER – allerdings nur, wenn er eine **niedrigere Abgreifkarte** geschnappt hat, als alle Spieler, die ihre Kisten in **derselben Reihenfolge** (also **demselben Merkmal** folgend) gestapelt haben.

**! In jeder Runde kann es also zwei FLOTTE OTTER geben – für beide Merkmale einen !**

Ein FLOTTER OTTER gewinnt den Frachtbrief, den ihr eben gespielt habt. Gibt es einen weiteren FLOTTER OTTER, erhält dieser einen Frachtbrief vom verdeckten Stapel.

*Es ist unbedeutend, welcher der beiden FLOTTER OTTER welchen der beiden Frachtbriefe erhält.*

**Wichtig:** Legt erhaltene Frachtbriefe **so** vor euch ab, **wie in Kapitel 5 beschrieben**.

#### Beispiel:

Ottmar und Otille haben ihre Kisten korrekt gemäß der Sitzhöhe gestapelt. Die niedrigere Abgreifkarte (1) hat Otille geschnappt. Sie ist damit FLOTTER OTTER. Ottmar geht leer aus. Ottkar (3) wird (ebenfalls) FLOTTER OTTER, weil er die niedrigste Abgreifkarte derjenigen Spieler besitzt, die ihre Kisten gemäß der „Reifenbreite“ gestapelt haben. Otto, der keine Abgreifkarte mehr abbekommen hat, geht so leer aus wie Ottmar.



## 5. Doppelte Otterpunkte für das Lupenmerkmal kassieren

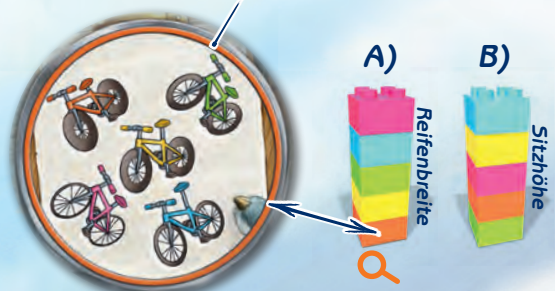
Die **Rahmenfarbe der Lupe** zeigt euch, welches der beiden Merkmale **doppelte Otterpunkte** einbringt. Dies ist das **Lupenmerkmal**.

- Stapelt ihr die Kisten nach dem **Lupenmerkmal**, dann taucht die **Lupenfarbe im Kistenstapel ganz außen (oben/unten)** auf.

*Beispiel:*

**Die Reifenbreite ist das Lupenmerkmal dieser Karte, denn...**

- A) Stapelst du die Kisten gemäß der **Reifenbreite**, befindet sich die Kiste der Lupenfarbe (orange) an äußerster Position (weil das orangefarbene Fahrrad die breitesten Reifen hat).
- B) Stapelst du die Kisten hingegen nach der **Sitzhöhe**, befindet sich die orangefarbene Kiste nicht an einem Endpunkt, sondern im Inneren des Kistenstapels.



- Wirst du **FLOTTER OTTER des Lupenmerkmals**, legst du den dafür erhaltenen Frachtbrief mit der **Rückseite nach oben**, vor dir ab. Die beiden dort abgebildeten Otterköpfchen zeigen an: Dieser Frachtbrief bringt dir am Spielende nicht nur einen, sondern **2 Otterpunkte** ein.



- Wirst du **FLOTTER OTTER des anderen Merkmals**, legst du den dafür erhaltenen Frachtbrief mit der **Vorderseite nach oben**, vor dir ab. Das dort abgebildete Otterköpfchen zeigt an: Dieser Frachtbrief bringt dir am Spielende **1 Otterpunkt** ein.



## 6. Punktabzug für falsches Schnappen

Hast du deine Kisten in nicht kompletter oder **falscher Reihenfolge** gestapelt, aber **trotzdem eine Abgreifkarte geschnappt**, verlierst du **1 Otterpunkt**, indem du

- einen offen vor dir abgelegten Frachtbrief abgibst (in die Schachtel zurücklegst) oder
- einen verdeckt vor dir abgelegten Frachtbrief umdrehst, so dass dieser nun offen liegt.

*Wer keinen Frachtbrief (mehr) besitzt, verliert keinen Otterpunkt.*

### Beispiel:

Nur Ottmar hat seine Kisten korrekt gemäß der Sitzhöhe gestapelt. Mit Abgreifkarte 2 ist er FLOTTER OTTER dieses Merkmals. Die Sitzhöhe ist nicht das Lupenmerkmal (siehe Beispiel in Kapitel 5). Deshalb legt Ottmar den erhaltenen Frachtbrief offen vor sich ab. Dies entspricht 1 Otterpunkt.

Ottlie und Otto sind Stapelfehler unterlaufen. Die Reihenfolge ihrer Kisten passt weder zur Sitzhöhe noch zur Reifenbreite. Weil Ottlie dennoch eine Abgreifkarte (1) geschnappt hat, verliert sie 1 Otterpunkt.

FLOTTER OTTER für das Lupenmerkmal Reifenbreite wird Ottkar, der (als einziger) seine Kisten korrekt gemäß der Reifenbreite gestapelt (und Abgreifkarte 3 geschnappt) hat. Den Frachtbrief, den er dafür erhält, legt er verdeckt vor sich ab. Das entspricht 2 Otterpunkten.



## 7. Übergang zur nächsten Runde

Nehmt eure Kisten wieder auseinander und deckt den nächsten Frachtbrief auf.

### Spielende

Hat (mindestens) einer von euch **5 Frachtbriefe** vor sich liegen, endet das Spiel.

Zählt eure Otterpunkte:

- Frachtbriefe, die mit der **Rückseite nach oben** vor euch liegen, bringen **2 Otterpunkte**.
- Frachtbriefe, die mit der **Vorderseite nach oben** vor euch liegen, bringen **1 Otterpunkt**.

Hast du die **meisten Otterpunkte**, bist du als flottester aller flotten Otter Sieger. Bei **Gleichstand** ist im Vorteil, wer seine Otterpunkte mit **weniger Frachtbriefen** erzielt hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, gibt es mehrere Sieger, die alle gleich flott sind.

**Tipp:** Notiert die Ergebnisse und spielt aus, wer in 3 Partien insgesamt die meisten Otterpunkte erzielt.

Art.-Nr.: 60 110 5132  
Autor: Daan Kreek  
Illustration: Dennis Lohausen  
Satz & Layout: Oliver Richtberg

2020 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1, D-90765 Fürth  
service.zoch-verlag.de  
zoch-verlag.com

