

# DER PHRASEN FUCHS

Peter  
Wichmann

Sei schlau wie ein Fuchs und schnell wie der Wind!

Ein schnelles Wortspiel für 3 bis 8  
Phrasendrescher ab 14 Jahren

## INHALT

300 Karten (jeweils 50 Karten in  
6 verschiedenen Kategorien), 8 Spielfiguren,  
3 Punktechips (2 x 1 Punkt, 1 x 2 Punkte)



  
**moses.**

## SPIELZIEL **DER WEG IST DAS ZIEL**

Phrasendrescher und Meister der flotten Sprüche aufgepasst! Redewendungen, die jeder kennt, gilt es zu erkennen. Allerdings wurden diese auf sechs verschiedene Arten verfremdet. Kein Zuckerschlecken, hier den Durchblick zu bewahren! Wer schaltet am schnellsten und sackt die meisten Punkte ein?

## SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR

## **ORDNUNG IST DAS HALBE LEBEN**

Nehmt das gesamte Spielmaterial aus der Schachtel und stellt die leere Schachtelunterseite in die Mitte des Tisches. Am Rand der Schachtel findet ihr die Punkteleiste.



Nehmt die Karten und bildet 6 Kartenstapel, je einen pro Kategorie. Platziert diese 6 Stapel um die Schachtel herum.

Löst vor dem ersten Spiel die Spielfiguren und die Punktechips vorsichtig aus den Stanzbögen. Jeder von euch nimmt sich eine Spielfigur und steckt sie auf das Startfeld der Punkteleiste.



Überzählige Spielfiguren könnt ihr zurück in die Schachtel legen.

Mischt die 3 Punktechips verdeckt und legt sie neben die Karten.



Haltet zudem einen Stift und einige Blätter Papier bereit.

---

### SO WIRD'S GESPIELT

Wer zuletzt einen Fuchs gesehen hat, beginnt. Seid ihr euch nicht sicher, einigt euch, wer beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

OHREN SPITZEN,  
SONST VERSTEHT IHR  
NUR BAHNHOF

Bist du am Zug, übernimmst du die Rolle des **Fragefuchses**, deine Mitspieler sind die **Ratefüchse**. Als Fragefuchs ziehst du die oberste Karte der aktuellen Kategorie.

Die aktuelle Kategorie entspricht der **Farbe des Feldes**, auf dem **deine Spielfigur** gerade steckt. (Verwechsele die Farbe des Feldes nicht mit deiner Spielerfarbe!) Steckst deine Spielfigur noch auf dem Startfeld, darfst du dir eine Kategorie aussuchen. Auf jeder Karte findet ihr jeweils drei Phrasen,

die es zu erkennen gilt. Aber Vorsicht, in jeder Kategorie hat sich der Phrasenfuchs eine andere List ausgedacht, um die Phrase zu verfremden. Eine Übersicht über die verschiedenen Kategorien findet ihr im Kapitel „Die sechs Kategorien“.

### Die 3 Aufgaben **ALLER GUTEN DINGE SIND 3**

Der Fragefuchs stellt die erste Aufgabe und die Ratefüchse versuchen, die Lösung zu finden.

Wer glaubt, die richtige Antwort zu kennen, ruft sie rein.

Ist die Antwort falsch, sagt der Fragefuchs „Nein“ und ihr dürft alle weiterüberlegen.

Ist die Antwort korrekt, nimmt sich dieser Spieler einen beliebigen der verdeckten Punktechips. Ihr dürft die Chips jetzt noch nicht aufdecken! Ihr müsst die gesuchte Phrase nicht unbedingt wortwörtlich erraten. Im Zweifel entscheidet der Fragefuchs – natürlich ganz fair – ob er eure Antwort gelten lässt.

*Hinweis: Wenn mehrere Ratefüchse **gleichzeitig** die korrekte Lösung ausrufen, erhält derjenige Spieler den Chip, der aktuell die wenigsten Punkte von ihnen hat. Im Zweifel entscheidet der Fragefuchs, wer den Punktechip erhält.*

Auf die gleiche Art spielt ihr danach die zweite und dann die dritte Aufgabe.

*Hinweis: Sollten die Ratefüchse eine Aufgabe nicht lösen können, stellt der Fragefuchs einfach die nächste Aufgabe. In diesem Fall verteilt ihr nicht alle Punktechips für diese Aufgabenkarte.*

### **Punkteverteilung**

Nachdem ihr die

3. Aufgabe gespielt

habt, kommt es zur **Punkteverteilung**. Wer einen oder mehrere Punktechips gewonnen hat, deckt alle seine Chips auf und zieht seine Spielfigur entsprechend viele Felder auf der Punkteleiste vor.

KLEINVIEH MACHT  
AUCH MIST

Der Fragefuchs erhält jetzt ebenfalls Punkte. Er darf genauso viele Schritte mit seiner Figur vorrücken wie der Ratefuchs, der die **meisten Punkte** bei dieser Karte gesammelt hat.

Legt alle Punktechips wieder zurück in die Mitte und mischt sie erneut kurz verdeckt. Die vorgelesene Karte kommt aus dem Spiel.

Danach übernimmt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn die Rolle des Fragefuchses und stellt gemäß der **aktuellen Kategorie** die nächsten drei Aufgaben.

## Spielende ALLES HAT EIN ENDE

Ihr spielt so lange weiter, bis einer von euch das **ZIELFELD** der Punkteleiste erreicht oder überschreitet. Wer von euch die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt und darf sich ab jetzt „Phrasenfuchs ehrenhalber“ nennen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

---

### DIE SECHS KATEGORIEN

#### FUCHS, DU HAST DAS WORT GESTOHLEN

In jeder Phrase hat der Phrasenfuchs ein Wort gestohlen und es durch „Fuchs“ ersetzt – natürlich in der passenden Deklination. Der Fragefuchs liest die „Fuchsphrase“ laut vor, und zwar genau so, wie sie dort steht. Wer als Erster das **gestohlene Wort** nennt, nimmt sich einen der Punktechips.



#### ZWEI WÖRTER FÜR EIN HALLELUJA

Der Fragefuchs liest nur die **zwei unterstrichenen Wörter** vor. Wer als Erster die vollständige Phrase korrekt nennt, nimmt sich einen der Punktechips.

#### MIT ANDEREN WORTEN

Jede Karte ist einem bestimmten Thema zugeordnet.

Die drei Phrasen beziehen sich alle auf dieses gemeinsame Thema.

Als Erstes liest der Fragefuchs das **Thema** der Karte laut vor. Danach liest er nur das jeweils **unterstrichene Wort** der gesuchten Phrase vor.

Wer als Erster die **vollständige Phrase** korrekt nennt, nimmt sich einen der Punktechips.

### MR. FOXYS SPRACHSCHULE

Der Phrasenfuchs hat die gesuchten **Phrasen** ins Englische übersetzt. Leider hat er dafür ein ganz verrücktes Wörterbuch gewählt und dazu die einzelnen Wörter auch noch wortwörtlich übersetzt.

Der Fragefuchs liest die „englische“ Übersetzung so vor, wie sie geschrieben steht. Wer als Erster die **deutsche Ausgangsphrase** korrekt nennt, nimmt sich einen der Punktechips.

### MALEN NACH PHRASEN

Diesmal müsst ihr genau hinschauen. Der Fragefuchs nimmt sich Stift und Papier und schon kann die Phrasenmalerei beginnen.

Er **mal** die gesuchte Phrase auf. Dabei darf er **nicht sprechen** und auch **keine Buchstaben oder**

**Wörter** aufschreiben. Bei falschen Antworten schüttelt der Fragefuchs nur mit dem Kopf.

Wer als Erster die **vollständige Phrase** korrekt nennt, nimmt sich einen der Punktechips.

## ZUNGENBRECHER

Diesmal müsst ihr gut zuhören. Der Fragefuchs liest euch die gesuchte Phrase direkt vor. Allerdings gibt es eine kleine Erschwernis:

Beim Vorlesen muss er sich – bei geöffnetem Mund – die Backen mit Daumen und Zeigefinger einer Hand fest zusammendrücken. Achtung, beißt euch dabei bitte nicht in die Wangen!

Wer als Erster die **vollständige Phrase** korrekt nennt, nimmt sich einen der Punktechips.

Autor: Peter Wichmann

Grafik/Gestaltung: Kreativbunker

Redaktion: Christian Sachseneder

Lektorat: Christian Wöllecke, Elke Vogel

© 2019 **moses. Verlag GmbH**

**Arnoldstraße 13d**

**D-47906 Kempen**

CH: Dessauer, 8045 Zürich

[www.moses-verlag.de](http://www.moses-verlag.de)

Art.-Nr.: 90322