

## Spielende

Das Spiel endet, ...



**... wenn ihr Hicksi und Rüdiger geholfen habt, Furzipups zu finden (bevor der letzte Pups-Chip von Furzipups geschoben wurde.)**

Das heißt, wenn keine Pups-Chips mehr zwischen den Spielfiguren „Hicksi und Rüdiger“ und „Furzipups“ liegen und noch mindestens ein Pups-Chip auf Furzipups liegt. Glückwunsch, ihr habt alle gemeinsam gewonnen! Jetzt schaut ihr, wer die meisten Pups-Chips vor sich liegen hat. Dieses Kind hat einen guten Riecher und darf die nächste Runde beginnen!



**... wenn der letzte Pups-Chip durch den Schlitz geschoben wurde, aber hinter Furzipups noch Pups-Chips liegen. Jedes Kind ist nochmal an der Reihe.**

- Schafft ihr es, in dieser letzten Runde alle passenden Memo-Plättchen zu den ausliegenden Pups-Chips zu finden? Dann habt ihr zusammen mit Hicksi und Rüdiger gewonnen!
- Schafft ihr es nicht, in dieser letzten Runde alle passenden Memo-Plättchen zu den ausliegenden Pups-Chips zu finden? Dann gewinnt Furzipups. Startet gleich das nächste Spiel und versucht erneut, Furzipups im Drachental zu finden! Wenn ihr das Spiel schwieriger machen möchtet, könnt ihr die folgenden Varianten ausprobieren.



## Für Furzipups-Profis



Platziert alle 32 Pups-Chips auf Furzipups. Jetzt habt ihr eine echte Herausforderung. Schafft ihr es trotzdem, alle passenden Memo-Plättchen zu den ausliegenden Pups-Chips zu finden?



Ihr wollt es noch schwieriger machen? Dann schaut euch doch die Memo-Plättchen nach dem Verteilen nicht mehr an, so dass keiner weiß, wo sich welcher farbige Pups befindet.



Jedes Mal, wenn ihr ein Memo-Plättchen wieder verdeckt, legt ihr es an einen anderen Platz. So müsst ihr euch nicht nur die Farbe, sondern auch den neuen Ort merken.



Ihr könnt am Anfang mehr als drei Pups-Chips auslegen: So hat Furzipups einen größeren Vorsprung und es ist schwerer für euch, ihn einzuholen.

© 2025 KOSMOS  
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE

[kosmos.de/servicecenter](https://kosmos.de/servicecenter)

Autor:  
Kai Haferkamp

Grafik & Layout:  
Mirko Akira Suzuki, Martin Hoffmann

Redaktion:  
Julia Coschurba, Aileen Wachsmann  
Furzipups © COPPENRATH VERLAG, Münster  
Illustrationen: Wiebke Rauer



Hinweise zu  
Verpackungsmüll:  
[kosmos.de/disposal](https://kosmos.de/disposal)

# FURZIPUPS

der Knatterdrache

Furzipups liebt es, sich im Drachental zu verstecken. Doch mit einem lauten \*Pff-fff-ff\* entweicht dem Knatterdrachen dabei immer wieder der ein oder andere Pups. Hicksi Huhn und das Mammut Rüdiger nehmen die Fährte auf und folgen der Spur der verdächtigen Pupswolken. Arbeitet zusammen und helft den beiden Freunden, die richtig farbigen Pupse aufzudecken. Könnt ihr Furzipups, den Knatterdrachen rechtzeitig einholen?



## Spielmaterial



1 Spielfigur  
„Furzipups“



1 Würfel



1 Spielfigur  
„Hicksi und Rüdiger“



32 Pups-Chips in acht  
verschiedenen Farben



8 Memo-Plättchen

## Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln.

Steckt danach die **Spielfigur „Hicksi und Rüdiger“** in den dafür vorgesehenen Aufstellfuß.

Anschließend baut ihr die Spielfigur „Furzzipups“ mit den abgebildeten Teilen, wie unten dargestellt, zusammen. Achtet beim Zusammenstecken darauf, dass alle Teile mit dem großen Schuppenmuster nach innen zeigen. Außen seht ihr nun Furzzipups auf hellgrünem Hintergrund.



Vor jedem Spiel verteilt ihr die acht großen Memo-Plättchen in beliebiger Reihenfolge auf eurer Spielfläche. Die Seite mit den bunten Pupsen zeigt dabei nach oben. Schaut sie euch genau an und versucht euch zu merken, wo welche Farbe liegt. Dann dreht ihr die Plättchen um, sodass die Seiten mit den grünen Pupswolken zu sehen sind.

Im nächsten Schritt stellt ihr die Spielfigur „Furzzipups“ in die Tischmitte.

Sortiert danach von jeder Farbe einen Pups-Chip aus und legt ihn in die Schachtel zurück. Die aussortierten Pups-Chips werden für das Grundspiel nicht benötigt.

Die restlichen Pups-Chips (insgesamt 24 Stück) platziert ihr so auf dem Rücken von Furzzipups, dass die bunten Pupsen nicht zu sehen sind. Die Pups-Chips können auch übereinanderliegen. Anschließend legt ihr drei dieser Pups-Chips in einer Reihe, verdeckt hinter Furzzipups aus.

Die Spielfigur „Hicksi und Rüdiger“ stellt ihr hinter den dritten Pups-Chip. Zum Schluss legt ihr den Würfel bereit. Jetzt kann die Suche nach unserem Knatterdrachen beginnen!



## Spielverlauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Es beginnt das Kind, welches das lauteste Pupsgeräusch machen kann. Wer an der Reihe ist, deckt den Pups-Chip, welcher direkt vor der Spielfigur „Hicksi und Rüdiger“ liegt, auf. Versuche nun, den sichtbaren bunten Pups auf den großen Memo-Plättchen zu finden. Drehe dazu das Memo-Plättchen um, von dem du glaubst, dass sich darunter der Pups in der passenden Farbe befindet.

## Der Pups auf dem Chip hat dieselbe Farbe wie auf dem Memo-Plättchen?

Jawoll! Ihr seid kurz davor, Furzzipups in seinem Versteck zu entdecken. Nimm dir als Belohnung den Pups-Chip und lege ihn vor dir ab. Du rückst die Spielfigur „Hicksi und Rüdiger“ vor zum nächsten Pups-Chip und verdeckst das Memo-Plättchen wieder. Merkt euch gut, wo sich welcher farbige Pups versteckt! Anschließend ist das Kind links von dir an der Reihe und dreht den nächsten Pups-Chip um.



## Der Pups auf dem Chip hat nicht dieselbe Farbe wie auf dem Memo-Plättchen?

Oh menno! Furzzipups kann seinen Vorsprung ausbauen. Der Pups-Chip bleibt offen liegen und die Spielfigur „Hicksi und Rüdiger“ bleibt stehen. Das Memo-Plättchen wird wieder zugedeckt.



Jetzt kommt der Würfel zum Einsatz.

**● Hast du Blau gewürfelt**, verlängert sich die „Pups-Spur“. Bewege dafür die Spielfigur „Furzzipups“ ein Stück nach vorne. Dann schiebst du einen der Pups-Chips auf seinem Rücken durch den Schlitz. So fällt er verdeckt auf die Spielfläche.

**● Hast du Gelb gewürfelt**, habt ihr Glück gehabt und Furzzipups ruht sich aus. Die „Pups-Spur“ bleibt gleich lang.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und versucht, die richtige Farbe des bereits aufgedeckten Pups-Chips unter den Memo-Plättchen zu finden. Der Pups-Chip bleibt so lange offen liegen, bis die Kinder das dazu passende Memo-Plättchen gefunden haben.