



Flusi - Das Sockenmonster-Schleuder-Spiel

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 5

JAHREN

Flusi - Das Sockenmonster-Schleuder-Spiel ist ein Geschicklichkeitsspiel von Ravensburger für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahren. Mit einer kleinen Schleuder aus Pappe katapultiert ihr Sockenmonster durch die Luft und versucht, sie in einer Schublade landen zu lassen. Für jedes gelandete Monster bekommt ihr eine Socke, und wer in einer Runde die meisten Socken sammelt, kommt dem Sieg näher.

Spielziel

Schleudert eure Sockenmonster so, dass sie in der Schublade landen. Wer in einer Runde die meisten Socken einsammelt, erhält eine Wäscheklammer.

Vorbereitung

Steckt die beiden durchsichtigen Räder zwischen die weißen Markierungen der Tafel. Stellt die fertige Schleuder etwa zwei Fingerbreit vor die Schachtel, die als Schublade dient. Alle 16 Socken kommen in diese Schachtel, Würfel, Wäscheklammern und der Gewinn-Flusi liegen daneben bereit.

So spielt ihr

- 1 Das jüngste Kind beginnt und würfelt.
- 2 Stelle so viele Sockenmonster auf die Kreise der Tafel, wie der Würfel zeigt.
- 3 Tippe mit einem Finger schwungvoll auf das obere Ende der Tafel.
- 4 Nimm dir für jedes Monster, das in der Schublade liegt, eine Socke.
- 5 Der nächste Spieler räumt die Monster aus der Schublade und ist an der Reihe.

So gewinnt ihr

Sind alle 16 Socken verteilt, bekommt der Spieler mit den meisten Socken eine Wäscheklammer. Wer zum zweiten Mal eine Runde gewinnt, erhält den Gewinn-Flusi und hat gewonnen.

Spielziel

Ihr wollt möglichst viele Socken aus der Schublade ergattern. Socken bekommt ihr nur für Sockenmonster, die ihr per Schleuder tatsächlich in die Schublade befördert. Wer am Ende einer Runde die meisten Socken vor sich liegen hat, bekommt eine Wäscheklammer. Zwei Wäscheklammern bedeuten den Gewinn-Flusi und damit den Sieg.

Spielmaterial

6 Sockenmonster

1 Sockenmonster-Schleuder

16 Socken

4 Wäscheklammern

1 Gewinn-Flusi

1 Würfel

Spielaufbau

- Löst vor dem ersten Spiel Tafel, Socken, Wäscheklammern und Gewinn-Flusi vorsichtig aus der Stanztafel.
- Schiebt die Halterungen der beiden durchsichtigen Räder zwischen die weißen Markierungen auf der Tafel. Damit ist die Schleuder fertig.
- Die Spieleschachtel dient als Schublade. Stellt die Schleuder ungefähr zwei Fingerbreit davor.
- Legt alle 16 Socken in die Schachtel.
- Würfel, Wäscheklammern und Gewinn-Flusi legt ihr griffbereit daneben.
- Ein Foto des Aufbaus findet ihr auf der Unterseite der Schachtel.

Spielbeginn

Bevor es ernst wird, dürft ihr reihum so lange üben, wie ihr möchtet. Setzt dazu einfach ein oder mehrere Sockenmonster auf die Kreise der Tafel und probiert das Schleudern aus. Danach beginnt der jüngste Spieler die erste Runde mit dem Würfelwurf.

Spielablauf

Das Schleudern

Die Sockenmonster stehen auf den aufgedruckten Kreisen am unteren Ende der Tafel. Du tippst mit einem Finger auf das obere Ende. Der Schwung entscheidet: Drückst du zu kräftig, segeln die Figuren über die Schublade hinaus. Drückst du zu zaghaft, rutschen sie nur von der Tafel. Mit etwas Übung findet ihr das richtige Maß.

Ein Spielzug

- 1 Würfle.
- 2 Stelle genau so viele Sockenmonster auf die Kreise der Tafel, wie die gewürfelte Zahl angibt.
- 3 Prüfe, ob die Schublade richtig vor der Schleuder steht.
- 4 Tippe schwungvoll auf das obere Ende der Tafel.
- 5 Zähle die Sockenmonster, die in der blauen Schublade gelandet sind.
- 6 Nimm dir genau so viele Socken und lege sie vor dir ab.

Figuren, die neben oder hinter der Schublade liegen, bringen dir nichts.

Wenn nichts trifft

Landet kein einziges Sockenmonster in der Schublade, könnt ihr vor Spielbeginn vereinbaren, dass ein Spieler noch zwei weitere Versuche bekommt. Sobald aber mindestens eine Figur in der Schublade liegt, ist der Zug gewertet und beendet.

Wechsel und Rundenende

Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Er holt zuerst die Sockenmonster aus der Schublade, dann würfelt und schleudert er. Gegen Ende kann es passieren, dass mehr Monster landen, als noch Socken in der Schublade liegen. Dann bekommst du nur die restlichen Socken.

Sind alle 16 Socken verteilt, endet die Runde. Wer die meisten Socken gesammelt hat, legt eine Wäscheklammer vor sich ab. Haben zwei Spieler gleich viele Socken, erhalten beide eine Klammer. Danach wandern alle Socken zurück in die Schublade, und das Spiel geht reihum mit dem nächsten Spieler weiter.

Der Spielzug

- 1 Sockenmonster aus der Schublade nehmen, falls noch welche darin liegen.
- 2 Würfeln.
- 3 Die gewürfelte Anzahl Sockenmonster auf die Kreise der Tafel stellen.
- 4 Mit Schwung auf das obere Ende der Tafel tippen.
- 5 Die Sockenmonster in der Schublade zählen.
- 6 Ebenso viele Socken nehmen und vor sich ablegen.
- 7 Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Sockenmonster außerhalb der Schublade zählen nicht mit.
- Liegen weniger Socken in der Schublade als du Figuren hineingeschleudert hast, bekommst du nur die verbliebenen Socken.
- Zusatzversuche gibt es nur, wenn ihr das vor dem Spiel vereinbart habt, und nur bei einem völligen Fehlwurf.
- Bei Punktgleichheit am Rundenende erhalten beide führenden Spieler eine Wäscheklammer.

Spielende und Gewinn

Eine Runde endet, sobald alle 16 Socken aus der Schublade genommen wurden. Der Spieler mit den meisten Socken bekommt eine Wäscheklammer, bei Gleichstand können es auch zwei Spieler sein. Wer zum zweiten Mal eine Runde für sich entscheidet, erhält den Gewinn-Flusi und gewinnt das Spiel.

Varianten

- Profi-Regel: Nachdem du die gewürfelte Anzahl Sockenmonster aufgestellt hast, darfst du erneut würfeln und deine Figurenzahl um das neue Ergebnis erhöhen. Steigt die Summe über 6, ist dein Zug sofort vorbei. Bist du zufrieden, schleuderst du wie in der Grundregel. Auch mehrfaches Nachwürfeln ist erlaubt.
- Schwierigere Variante: Vergrößert den Abstand zwischen Schleuder und Schublade.

Tipps

- Nutzt die Übungsphase vor der ersten Runde ausgiebig, um das richtige Maß an Schwung zu finden.
- Ein zu kräftiger Tipp schickt die Monster über die Schublade hinaus, ein zu schwacher lässt sie nur herunterrutschen. Fange lieber etwas vorsichtiger an und steigere dich.
- Achte darauf, dass der Abstand zwischen Schleuder und Schublade gleich bleibt, sonst musst du dein Gefühl jedes Mal neu einstellen.
- In der Profi-Variante lohnt sich Nachwürfeln vor allem bei niedrigen Würfeln, denn über 6 verlierst du den kompletten Zug.
- Liegen nur noch wenige Socken in der Schublade, bringen dir viele Figuren keinen zusätzlichen Vorteil.

Häufige Fragen

Zählen Sockenmonster, die neben der Schublade landen?

Nein. Nur Figuren, die tatsächlich in der Schublade liegen, bringen dir Socken. Alles außerhalb wird nicht gewertet.

Was passiert, wenn kein einziges Monster in der Schublade landet?

Ihr könnt vor dem Spiel vereinbaren, dass der Spieler dann zwei weitere Versuche bekommt. Sobald mindestens eine Figur landet, zählt der Versuch und der Zug ist beendet.

Was gilt, wenn mehr Monster landen als noch Socken da sind?

Dann bekommst du nur die Socken, die noch in der Schublade liegen.

Wer räumt die Sockenmonster wieder ein?

Der nächste Spieler. Er nimmt die Figuren aus der Schublade, bevor er würfelt und schleudert.

Wie weit steht die Schleuder von der Schublade entfernt?

Ungefähr zwei Fingerbreit. Wer es schwerer mag, vergrößert den Abstand.

Was passiert bei Gleichstand am Rundenende?

Haben zwei Spieler gleich viele Socken, erhalten beide eine Wäscheklammer.

Wer beginnt das Spiel?

Der jüngste Spieler fängt an und würfelt als Erster.

Wie funktioniert die Profi-Regel mit dem Nachwürfeln?

Nach dem ersten Wurf darfst du erneut würfeln und so viele Sockenmonster zusätzlich aufstellen. Übersteigt die Summe 6, endet dein Zug sofort ohne Schleudern.

Wie viele Runden dauert das Spiel?

Es wird so lange in Runden gespielt, bis ein Spieler zum zweiten Mal eine Runde gewinnt. Er erhält den Gewinn-Flusi und ist Sieger.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Heinz Meister
Erscheinungsjahr	2007
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 24.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/flusi-das-sockenmonster-schleuder-spiel/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/flusi-das-sockenmonster-schleuder-spiel/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026