



Furzipups und seine Freunde

Lustiges Laufspiel mit Sound-Effekt

Im Drachental ist ganz schön was los ... Helft Furzipups, Hicksi, Rüdiger und Lulu bei ihrem Wettrennen. Aber aufgepasst, dabei geht es nicht immer vorwärts. Drückt den Sound-Button und hört genau hin, welches Geräusch ertönt! Es wird gepupst, gehickt, gerülpst und Lava gespuckt. Wer schafft es zuerst ins Ziel?

Spielmaterial:

1 Würfel

2 grüne Fußabdrücke, 3 grüne Fußabdrücke,
1 roter Fußabdruck, 1 blaues Puuups-Symbol

1 Spielplan

mit 2 Varianten



1 Aktionstafel



Rüdiger Rüssel

4 Memo-Plättchen



1 Sound-Button

Wenn ihr den Knopf drückt, ertönt ein zufälliges Geräusch. Jedes Geräusch kann einer bestimmten Figur zugeordnet werden. Furzipups pupst, Rüdiger rülpst, Hicksi hickt und Lulu zischt beim Lavaspucken.

4 Figuren-Marker



Furzipups der Knatterdrache

Lulu Lavazunge



Hicksi Huhn

4 Spielfiguren aus Holz

Ihr benötigt außerdem noch 2 1,5-Volt-Batterien AAA.

Ziel des Spiels:

Das Kind, das zuerst mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreicht, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung:

Vor dem ersten Spiel:

Löst alle Teile vorsichtig aus dem Stanzbogen.

Legt dann die Batterien in den Sound-Button ein. Das sollte auf jeden Fall ein Erwachsener machen. Weitere Infos dazu findet ihr auf Seite 4.

Vor jedem Spiel:

Legt die beiden Teile des Spielplans in der Tischmitte zusammen. *(Wenn ihr das erste Mal spielt, legt den Spielplan mit dem grünen Rand nach oben.)* Setzt anschließend den Sound-Button in die Aussparung in der Mitte des Spielplans. Den Würfel und die Aktionstafel legt ihr griffbereit daneben. *(Spielt ihr die Einsteiger-Variante, benötigt ihr die Aktionstafel nicht und könnt sie zurück in die Schachtel legen.)*

Nun suchen sich alle eine Spielfigur aus und stellen sie auf das farblich entsprechende Startfeld mit den Pfeilen. Mit dem Startfeld legt ihr fest, welchen Weg eure Spielfigur bis zum Ziel gehen wird. Er darf während des Spiels nicht gewechselt werden. Damit ihr euch besser merken könnt, welche Spielfigur ihr ausgewählt habt, nehmt euch den passenden Figuren-Marker und legt ihn vor euch ab.

Im Spiel zu zweit: Sucht euch noch einen zweiten Marker aus und legt ihn vor euch ab. Übrige Figuren und die Memo-Plättchen legt ihr zurück in die Schachtel.

Das Spiel beginnt:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Die jüngste Person beginnt und würfelt:



Grüne Füße gewürfelt? Ziehe deine Spielfigur um die entsprechende Anzahl Felder vor.



Roten Fuß gewürfelt? Du musst leider ein Feld zurückgehen. *(Steht deine Spielfigur noch auf dem Startfeld, bleibst du einfach stehen.)*



Puuups-Symbol gewürfelt? Spielt ihr die Einsteiger-Variante, drückt ihr nun den Sound-Button. Das Geräusch, das ihr hört, gibt an, welche Figur ein Feld vorwärtsgehen muss. Hört ihr einen Pups, darf Furzipups vorwärtsgehen. Bei einem Hicks! Hicksi, wird gerülpst ist Rüdiger dran, und bei einem Zischen darf Lulu vorwärtsgehen.



Furzipups der
Knatterdrache

RÜ-ÜLPs!

Rüdiger Rüssel



hicks!



Hicksi Huhn

Zisch



Lulu Lavazunge



Im Spiel zu zweit: Liegt der Marker dieser Figur vor dir, musst du deine Spielfigur bewegen.



Im Spiel zu dritt: Ertönt das Geräusch einer Figur, die nicht im Spiel ist, drückt ihr noch einmal auf den Button.

Egal, ob ihr eure Figur nach dem Würfeln oder nach dem Sound-Button bewegt habt, in jedem Fall gilt: Landet eine Spielfigur nach dem Vor- oder Zurückziehen auf einem Feld, auf dem Füße abgebildet sind, muss sie sofort entsprechend noch einmal gezogen werden. Das kann bei roten Füßen zurück oder grünen Füßen vorwärts sein. Danach ist die nächste Person an der Reihe.

Ende des Spiels:

Das Spiel endet, wenn jemand von euch mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreicht hat. Diese Person gewinnt das Spiel.

Spielvarianten:

Ihr seid schon Profis? Dann dreht den Spielplan auf die Seite mit der langen Laufleiste. Zu Beginn sucht ihr euch eines der Startfelder aus und stellt eure Spielfigur darauf. Denkt daran, dass ihr im Lauf des Spiels den Weg nicht wechseln dürft. Der oder die Jüngste beginnt mit der Auswahl, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Jetzt kommt die Aktionstafel ins Spiel: Auf den grünen Feldern zeigen die Füße nach vorn, auf den roten Feldern nach hinten. Wenn du das Puuups-Symbol gewürfelt hast, setzt du den Würfel in eines der sechs Felder. Dann drückst du auf den Sound-Button. Hör genau hin! Die Figur, deren Geräusch ertönt, muss jetzt um so viele Felder vor- oder zurückziehen, wie das Feld mit dem eingesetzten Würfel angibt. Aber aufgepasst, es kann auch deine Figur treffen.

Solltet ihr einmal ohne den Sound-Button spielen wollen, dann legt die 4 quadratischen Memo-Plättchen verdeckt neben den Spielplan und mischt sie gut durch. Wird der Puuups gewürfelt, deckt das Kind, das an der Reihe ist, eines der verdeckten Plättchen auf. Die Figur, die auf dem Plättchen zu sehen ist, darf die Aktion ausführen. Verdeckt im Anschluss die Kärtchen wieder und mischt sie gut durch.

Spielidee: Manfred Ludwig
Grafik: atelier198
Redaktion: Julia Coschurba
Herstellung: Lisa Mühlenbrock
Technische Produktentwicklung: Angela Storz
Art.-Nr. 686192

Furzipups © COPPENRATH VERLAG, Münster
Autor: Kai Lüftner, Illustrationen: Wiebke Rauers
© 2026 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter



Hinweise zum Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal

Alle Rechte vorbehalten. Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text- und Data-Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.

Umgang mit Batterien:

Anweisung zum Einsetzen der Batterien:

Um den Sound-Button in Betrieb zu nehmen, werden zwei 1,5-Volt-Batterien AAA (Typ LR03) und ein kleiner Kreuzschlitzschraubendreher benötigt. Die Batterie muss von einem Erwachsenen eingelegt und ausgetauscht werden.

1. Lösen Sie die kleine Schraube am Batteriefach auf der Unterseite des Sound-Buttons und heben Sie den Deckel ab. Die Schraube verbleibt dabei im Deckel.
2. Legen Sie die Batterien mit der richtigen Polung in das Batteriefach und verschließen Sie es wieder mit Deckel und Schrauben.
3. Zum Starten des Sound-Buttons drücken Sie auf den großen Knopf auf der Oberseite. Nun startet die Tonspur. Funktioniert sie nicht, überprüfen Sie zunächst, ob die Batterien richtig eingelegt sind, und legen Sie gegebenenfalls neue Batterien ein.
4. Zur Entnahme der Batterien verfahren Sie auf dieselbe Weise.

Anweisung zum Umgang mit Batterien:

- Einen Kurzschluss der Batterien vermeiden. Ein Kurzschluss kann zum Überhitzen von Leitungen und zum Explodieren der Batterien führen.
- Ungleiche Batterietypen (z. B. Akku und Batterie) oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
- Batterien müssen mit der richtigen Polarität (+ und -) eingelegt und mit leichtem Druck in das Batteriefach gedrückt werden.
- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht geladen werden. Sie könnten explodieren!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden.
- Leere Batterien müssen aus dem Spielzeug herausgenommen werden.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Verbrauchte Batterien gemäß den Umweltbestimmungen entsorgen.
- Elektrisches Gerät/Elektroteile getrennt voneinander und gemäß den Umweltbestimmungen entsorgen.
- Verformungen der Batterien vermeiden.

Zusatz:

Gerät vor Feuchtigkeit schützen. Feuchtes Gerät vor erneuter Benutzung reinigen und gut trocknen lassen.

Entsorgungshinweise:

Das Symbol des durchgestrichenen Mülleimers auf dem Produkt, seiner Verpackung oder in der Anleitung besagt, dass die elektrischen und elektronischen Komponenten dieses Produktes am Ende seiner Lebensdauer nicht über den unsortierten Siedlungsabfall (Haushaltsabfall) entsorgt werden dürfen, sondern zum Schutz von Gesundheit und Umwelt einer getrennten Sammlung zugeführt werden müssen. Zur Rückgabe stehen in Ihrer Nähe kostenfreie Sammelstellen für Elektroaltgeräte sowie ggf. weitere Annahmestellen für die Wiederverwendung der Geräte zur Verfügung. Bitte erfragen Sie bei Ihrer Gemeindeverwaltung die zuständige kostenfreie Entsorgungsstelle. Sofern das alte Elektro- bzw. Elektronikgerät personenbezogene Daten enthält, sind Sie selbst für deren Löschung verantwortlich, bevor Sie es zurückgeben.

Als Endnutzer sind Sie zu einer getrennten Entsorgung verpflichtet. Entnehmen Sie Altbatterien und Altkumulatoren, die nicht vom Altgerät umschlossen sind, sowie Lampen/Leuchtmittel, sofern sie problemlos und zerstörungsfrei entnommen werden können, bevor sie alles zur Entsorgung zurückgeben. So können sie getrennt gesammelt und einer umwelt- und ressourcenschonenden Verwertung zugeführt werden. Bitte vermeiden Sie die Entstehung von Abfällen aus elektrischen oder elektronischen Geräten so weit wie möglich, z. B. indem Sie Produkte mit längerer Lebensdauer bevorzugen oder Elektroaltgeräte einer Wiederverwendung zuführen, anstatt diese zu entsorgen.

Um unserer Rücknahmepflicht als Hersteller nachzukommen, beteiligt sich Kosmos an der Sammlung von Elektroaltgeräten durch die kommunalen Wertstoffhöfe. Vertreiber von Elektro- oder Elektronikgeräten, also größere Handelsgeschäfte oder Onlineshops, sind bei der Abgabe eines neuen Elektro- oder Elektronikgerätes verpflichtet, ein Altgerät des Endnutzers der gleichen Geräteart unentgeltlich zurückzunehmen. Bei Altgeräten, die in keiner äußeren Abmessung größer als 25 Zentimeter sind, darf diese Rücknahme im Einzelhandelsgeschäft oder in unmittelbarer Nähe hierzu nicht an den Kauf eines Elektro- oder Elektronikgerätes geknüpft werden, ist aber auf drei Altgeräte pro Geräteart beschränkt.

