

Fettnapf..

...in Sicht

von Reinhard Staupe

Spieler: 2-5 Personen

Alter: ab 7 Jahren

Dauer: ca. 30 Minuten

Inhalt

58 Zahlenkarten



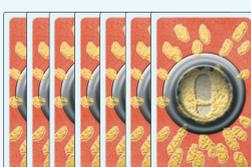
21 Inselkarten



mit den Werten 10 - 30

Rückseite

17 Fettnapfkarten



alle identisch

Spielidee

Reihum legt jeder Spieler eine Zahlenkarte in die Tischmitte. Die Werte werden zusammengezählt (addiert) und vom jeweiligen Spieler laut angesagt, z. B.: 4 - 10 - 16 - 19 - 22 ...

Sobald die Zahl 30 überschritten wird, geht es wieder abwärts und die Werte werden abgezogen (subtrahiert), z. B.: ... 28, 29, 34 → 31, 27, 26, 18, 15 ...

Sobald die Zahl 10 unterschritten wird, geht es wieder aufwärts: ... 12, 10, 4, → 7, 15, 19, 25 ... Also immer rauf bis über die 30, dann runter unter die 10, wieder rauf bis über die 30 usw.

Wenn ein Spieler eine Zahlenkarte ablegt und den neuen Wert (addiert bzw. subtrahiert) laut ansagt, dann sollte er versuchen, keinen Wert anzusagen, den ein anderer Spieler in Form einer Inselkarte auf der Hand hält - sonst tappt er in den Fettnapf eines Mitspielers und kassiert dafür eine Fettnapfkarte. Er sollte also immer nur Zahlenkarten spielen, die zu „ungefährlichen“ Werten führen.

Sobald ein Spieler seine vierte Fettnapfkarte kassiert, endet das Spiel. Der Spieler, der nun die wenigsten Fettnapfkarten hat, ist Sieger.

Spielvorbereitung

Die 58 Zahlenkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 3 Zahlenkarten, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Zahlenkarten kommen als verdeckter Zugstapel in die Tischmitte. Die oberste Zahlenkarte wird abgehoben und offen ausgelegt - sie bildet den Beginn des offenen Ablagestapels.

Die Inselkarten werden ebenfalls gemischt und ausgeteilt. Jeder Spieler bekommt zwei Inselkarten (bei 4 und 5 Spielern nur eine Inselkarte), die er kurz vorzeigt, damit sich jeder Spieler die darauf abgebildeten Werte merken kann. Anschließend nimmt jeder seine Inselkarte/n auf die Hand. Die restlichen Inselkarten kommen als verdeckter Stapel neben den Zugstapel der Zahlenkarten. Die Fettnapfkarten kommen griffbereit daneben.

Spielablauf

Der älteste Spieler beginnt, anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an die Reihe kommt, muss nacheinander folgende drei Aktionen ausführen:

- Er spielt eine beliebige seiner drei Zahlenkarten aus und legt sie offen auf den Ablagestapel.
- Er sagt den neuen Wert (addiert bzw. subtrahiert) laut und deutlich an.
- Er zieht genau eine Zahlenkarte vom Zugstapel nach.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und verfährt genauso: eine Zahlenkarte ausspielen - Wert ansagen - eine Zahlenkarte nachziehen. **Achtung:** Sollte ein Spieler das Nachziehen einer Zahlenkarte vergessen, so darf das nachträglich noch nachgeholt werden. Alle Spieler sollten gemeinsam auf das korrekte Nachziehen achten. Jeder Spieler hat am Ende seines Spielzuges immer drei Zahlenkarten auf der Hand.



Beispiel: Emily beginnt. In der Tischmitte liegt die Zahlenkarte mit dem Wert 4. Emily legt eine 7 dazu und sagt den (addierten) Gesamtwert an: „elf“. Abschließend zieht sie eine Karte vom Zugstapel nach. Maria legt eine 9 auf den Ablagestapel, sagt „zwanzig“ (11+9=20) und zieht eine Zahlenkarte vom Zugstapel. Jan-Hendrik legt eine 2 auf den Ablagestapel, sagt „zweiundzwanzig“ und zieht eine Zahlenkarte nach, usw.

Überschreiten des Wertes 30 bzw. Unterschreiten des Wertes 10

Wie unter „Spielidee“ bereits erläutert, wird zunächst aufwärts gespielt, bis der Wert 30 überschritten ist. Dann wird abwärts gespielt, bis der Wert 10 unterschritten wird, dann wieder aufwärts, bis die 30 überschritten ist, usw.

Jedes Mal wenn ein Spieler die 30 überschreitet (bzw. die 10 unterschreitet), wird das Spiel kurz unterbrochen. Der rechte Nachbar dieses Spielers zieht eine Inselkarte vom verdeckten Stapel, zeigt sie kurz vor (damit sie sich jeder merken kann) und nimmt sie auf die Hand. Anschließend wird das Spiel ganz normal, wie bereits beschrieben, fortgesetzt.



Beispiel: Es wird gerade abwärts gespielt. Emily hat den Wert „sechzehn“ angesagt. Maria legt eine 5 ab und sagt „elf“. Jan-Hendrik legt eine 8 ab und sagt „drei“. Da der Wert 10 von Jan-Hendrik unterschritten wurde, erhält sein rechter Nachbar (Maria) eine Inselkarte vom Stapel. Maria zeigt die Inselkarte (24) kurz vor und nimmt sie dann auf die Hand. Nun wird das Spiel ganz normal von Emily fortgesetzt. Es geht wieder aufwärts. Emily legt eine 6 ab und sagt „neun“, usw.



Eine Fettnapfkarte kassieren

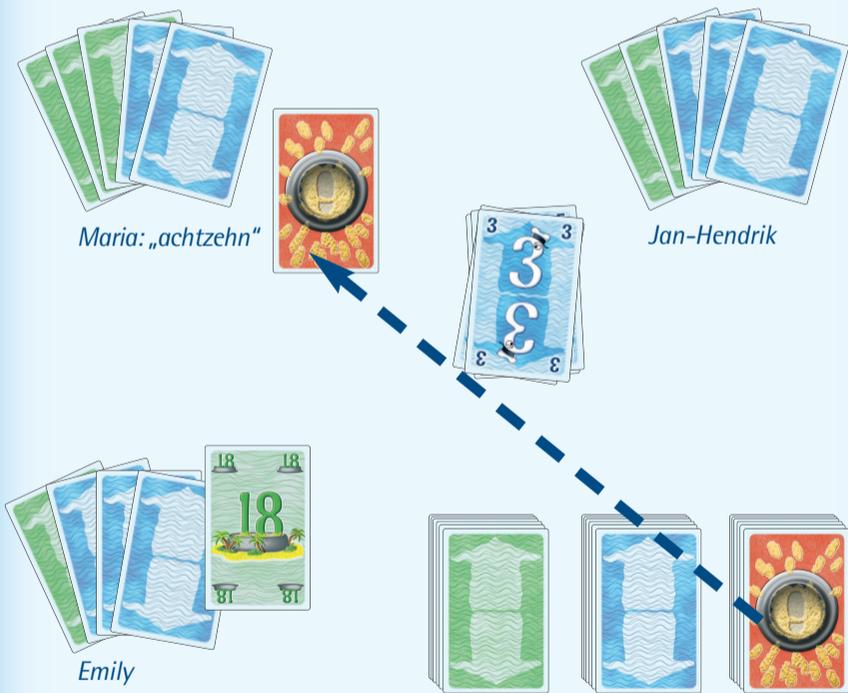
Sollte ein Spieler (nach dem Ausspielen einer Zahlenkarte) einen Wert ansagen, den ein anderer Spieler in Form einer Inselkarte auf der Hand hält, dann meldet sich dieser Spieler sofort zu Wort. Er zeigt seine entsprechende Inselkarte kurz vor und nimmt sie dann wieder auf die Hand.

Der Spieler, der den Wert angesagt hat, bekommt eine Fettnapfkarte, die er neben sich ablegt. Anschließend wird das Spiel ganz normal im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

Achtung: Es ist erlaubt, dass ein Spieler einen Wert ansagt, den er selbst als Inselkarte auf der Hand hat. Natürlich sagt der Spieler dies nicht und das Spiel geht normal weiter.



Beispiel: Maria legt eine 3 auf den Ablagestapel und sagt den Wert „achtzehn“ an. Da Emily die Inselkarte mit dem Wert 18 auf der Hand hält, sagt sie „Stopp“ und zeigt die Inselkarte vor. Maria bekommt eine Fettnapfkarte und legt sie neben sich ab.



Nun setzt Jan-Hendrik das Spiel fort, indem er eine 2 ausspielt, und „zwanzig“ ansagt. Er selbst hat die Inselkarte 20 auf der Hand und kann somit sicher sein, nicht in den Fettnapf eines Mitspielers zu treten. Das Spiel läuft normal weiter.

Spielende

Sobald ein Spieler seine vierte Fettnapfkarte kassiert, endet das Spiel. Die anderen Spieler zählen ihre Fettnapfkarten. Der Spieler mit den wenigsten Fettnapfkarten hat gewonnen. Haben zwei oder mehr Spieler die wenigsten Fettnapfkarten, sind sie gemeinsam Sieger.

Ausnahme: Sollte die letzte Inselkarte vom Stapel genommen werden, bevor ein Spieler seine vierte Fettnapfkarte kassiert hat, endet das Spiel sofort. Wer jetzt die wenigsten Fettnapfkarten besitzt, gewinnt.

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de