



Futschikato



Ein flinkes Spiel für 3-8 Spieler ab 7 Jahren

Spielidee

Das Ziel des Spiels ist es, als Erster alle Karten loszuwerden.

Verbünde dich mit einigen Mitspielern und schlagt die Karten der anderen. Oder spiele selber die höchste Karte, um alle Mitspieler mit einem „Futschikato“ zu ärgern.

Inhalt

- 90 Spielkarten (16x„2“, 12x„3“, 9x„4“, 8x„5“, 6x„6“ und „7“, 5x„8“, 4x„9“ bis „11“, 3x„12“ bis „14“, 2x„15“, 1x„16“ bis „20“)

Spielvorbereitung

Mischt alle 90 Karten und gibt jedem Spieler 6 Karten, die ihr auf die Hand nehmt. Mit 7-8 Spielern gebt ihr jedem nur 5 Karten. Legt die übrigen Karten als verdeckten Nachziehstapel bereit, so dass ihn jeder gut erreichen kann. Neben dem Nachziehstapel benötigt ihr ein wenig Platz für einen offenen Ablagestapel.

Wählt einen Startspieler und schon geht es los!

Spielablauf

Ihr kommt immer reihum an den Zug, bis das Spiel endet.

In deinem Zug spielst du eine deiner Handkarten offen vor dir aus. Es gibt keine Beschränkungen, so dass du immer frei wählen darfst, welche Zahl du spielst. Du darfst den anderen Spielern aber keine Informationen über deine Handkarten geben. Anschließend spielt der nächste Spieler eine seiner Handkarten vor sich aus usw.

Spielst du eine Karte mit einer höheren Zahl als die ausliegenden Zahlen einer oder mehrerer Karten deiner Mitspieler, schlägst du diese Karten. Alle betroffenen Mitspieler müssen die Karten mit einer niedrigeren Zahl abwerfen - „Futschikato“. Sie ziehen jeweils eine Ersatzkarte vom Nachziehstapel und nehmen sie auf die Hand. Alle ausliegenden Karten mit gleichen oder höheren Zahlen als deine bleiben liegen.

Liegt deine Karte zu Beginn deines nächsten Zugs noch vor dir, da keiner der Mitspieler eine höhere Zahl gespielt hat, hast du deine Karte „durchgebracht“. Du wirfst sie ab, OHNE eine Ersatzkarte zu ziehen. Du besitzt nun eine Karte weniger und bist dem Sieg ein Stück näher gekommen! Nun spielst du eine deiner restlichen Handkarten offen vor dir aus.

Gemeinsam seid ihr stärker!

Spielst du eine Zahl, die bereits vor einem oder mehreren deiner Mitspieler liegt, addiert ihr alle diese Zahlen, so dass sie gemeinsam einen höheren Wert besitzen. Ist dieser Wert nun höher als die Zahlen einer oder mehrerer Karten der Mitspieler, schlagt ihr diese Karten und die Mitspieler müssen je eine Ersatzkarte ziehen. Um die vereinten Karten zu schlagen, muss deren gemeinsamer Wert übertroffen werden.

Spielt ein Mitspieler eine Zahl, die dem Wert eurer vereinten Karten entspricht, wird dessen Zahl NICHT dazu addiert.

Beispiel: Wenn Angelika und Hedwig beide je eine „5“ spielen, addieren sie diese Zahlen und haben nun gemeinsam einen Wert von 10. Spielt Tanja nun eine „10“, wird diese Zahl nicht zu den beiden „5“ addiert.

Hast du deine Karte „durchgebracht“ und wirfst sie zu Beginn deines Zugs ab, dürfen alle Mitspieler mit derselben Zahl ebenfalls ihre Karten abwerfen, ohne eine Ersatzkarte zu ziehen. Ihr habt euch gemeinsam geholfen, indem ihr eure Zahlen addiert habt, so dass ihr auch gemeinsam eure Karten los werdet!

Spielende

Wenn du deine letzte Karte „durchgebracht“ hast, also KEINE Karten mehr vor dir liegen und du KEINE Handkarten mehr besitzt, gewinnst du sofort das Spiel.

Du kannst das Spiel auch im Zug eines Mitspielers gewinnen oder den Sieg mit mehreren Mitspielern teilen, wenn ihr dieselbe Zahl gespielt und gemeinsam „durchgebracht“ habt.

Beispiel mit mehreren Spielzügen

- ① Angelika spielt eine „6“ als ihre erste Karte.
- ② Als nächstes spielt Hedwig eine „8“, mit der sie die „6“ schlägt. Somit muss Angelika ihre Karte abwerfen - „Futschikato“ - und eine Ersatzkarte ziehen.
- ③ Nikki spielt eine „7“. Es passiert nichts, da die „7“ nicht höher als Hedwigs „8“ ist.
- ④ Tanja spielt eine zweite „7“. Beide „7“ werden addiert und haben nun einen gemeinsamen Wert von 14. Beide Karten zusammen schlagen die „8“. Hedwig muss ihre Karte abwerfen - „Futschikato“ - und eine Ersatzkarte ziehen.
- ⑤ Angelika spielt eine „9“, mit der sie die beiden „7“ nicht schlägt.
- ⑥ Hedwig spielt eine „14“. Auch wenn die Karte denselben Wert wie beide „7“ besitzt, wird sie nicht mit ihnen addiert! Sie schlägt aber Angelikas „9“ - „Futschikato“!
- ⑦ Zu Beginn ihres Zugs liegt die „7“ noch vor Nikki. Sie hat die Karte „durchgebracht“. Nikki und Tanja haben beide dieselbe Zahl gespielt und dürfen nun beide „7“ abwerfen, ohne eine Ersatzkarte zu ziehen. Sie sind beide dem Sieg einen Schritt näher gekommen. Nun spielt Nikki eine „6“ und hat nur noch 4 Handkarten.

