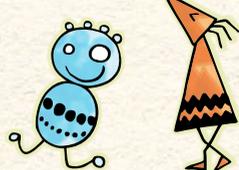


FOPPEN



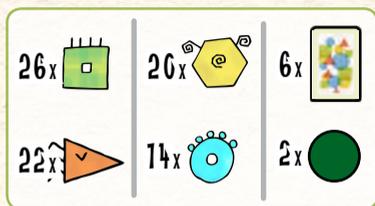
Ein Stichspiel für 4-8 Spieler ab 8 Jahren

SPIELIDEE

Bei **Foppen** möchtest du flott deine Karten loswerden. Dazu musst du nicht jeden Stich gewinnen, aber möglichst in jedem Stich dabei bleiben. Spielst du die schlechteste Karte in einem Stich, bist du gefoppt! Du musst beim nächsten Stich aussetzen und wirst keine Karte los.

INHALT

- 88 Karten (82 Karten in vier Farben und 6 „1er“)
- 2 Übersichtskarten
- 2 **Foppen**-Scheiben



SPIELVORBEREITUNG

Abhängig von der Anzahl an Spielern legt ihr die passende Übersichtskarte in die Mitte (die Übersicht für 4 Spieler ist auf der Rückseite der Anleitung). Die Übersichtskarte zeigt euch die fürs Spiel benötigten Karten (in den vier Farben sowie die „1er“) und **Foppen**-Scheiben.

Sucht die benötigten Karten aus dem Stapel heraus und legt eine oder beide **Foppen**-Scheiben in die Tischmitte.

Mischt die Karten und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler, so dass jeder 12 Karten auf der Hand hat. Mit 8 Spielern bekommt jeder nur 11 Karten.

Legt einen Stift und Papier für die Wertung bereit.

Der Spieler links vom Geber wird Startspieler in der ersten Runde!

SPIELABLAUF

In einer Runde spielt ihr mehrere Stiche, bis eine oder mehrere Spieler keine Karte mehr auf der Hand haben.

Der Startspieler beginnt den Stich und spielt eine beliebige Karte aus seiner Hand (sprich: **Farbe anspielen**).

Reihum spielen die anderen auch je eine Karte. Haben sie eine Karte in der vom Startspieler angespielten Farbe auf der Hand, müssen sie diese spielen (sprich: **Farbe bedienen**). Haben sie die ausgespielte Farbe nicht (mehr) auf der Hand, müssen sie eine beliebige andere Karte spielen (sprich: **Farbe abwerfen**).

Wer in der angespielten Farbe den **höchsten Wert** gespielt hat, **gewinnt** den Stich. Es gibt in jeder Farbe jede Zahl nur einmal, so dass der Gewinner des Stichs immer eindeutig feststeht.

Der Spieler mit der **schlechtesten** Karte ist **gefoppt**! Er nimmt die **Foppen**-Scheibe und muss im folgenden Stich aussetzen. Bei 7-8 Spielern nehmen die beiden Spieler mit den schlechtesten Karten je eine der **Foppen**-Scheiben und setzen beide aus!

So bestimmt ihr die schlechteste Karte:

- Können alle bedienen, so dass nur Karten einer Farbe im Stich liegen, ist die schlechteste Karte die mit dem niedrigsten Wert.
- Werden eine oder mehrere Karten abgeworfen, ist die abgeworfene Karte mit dem niedrigsten Wert die schlechteste Karte. Werden mehrere Karten mit demselben niedrigsten Wert abgeworfen, ist davon die zuletzt gespielte Karte am schlechtesten. Dies ist möglich, wenn die Spieler verschiedene Farben abwerfen.

Der Gewinner legt den gewonnenen Stich verdeckt beiseite und beginnt den nächsten Stich, indem er eine beliebige Karte aus der Hand spielt. **Aufgepasst:** Die gefoppten Spieler dürfen keine Karte in diesem Stich spielen, sind aber in dem dann folgenden Stich wieder dabei.

Während der gesamten Runde müsst ihr eure Handkarten immer so halten, dass die anderen deren Anzahl erkennen können!

Achtung, es gibt „1er“!

Die „1er“ sind Joker und nehmen immer die angespielte Farbe an. Mit einer „1“ bedienst du immer!

Du **darfst** eine „1“ spielen, auch wenn du die angespielte Farbe noch auf der Hand hast. Du **musst** die „1“ aber **nicht** spielen, wenn du die angespielte Farbe nicht (mehr) auf der Hand hast.

Eine „1“ ist immer die niedrigste Karte in der angespielten Farbe. Du spielst sie also am besten, wenn die anderen eine Farbe abwerfen müssen.

Spielst du als Startspieler eine „1“, bestimmt die nächste gespielte Karte die zu bedienende Farbe. Ist dies auch eine „1“, wird die Farbe durch die nächste gespielte Karte bestimmt. Spielt im seltenen Fall jeder eine „1“, gewinnt der Startspieler den Stich und die letzte Person ist gefoppt.

BEISPIELE

Angelika, Hedwig, Nikki und Tanja spielen eine Partie Foppen. Tanja ist gefoppt und hat die **Foppen**-Scheibe im letzten Stich bekommen.

Angelika Hedwig

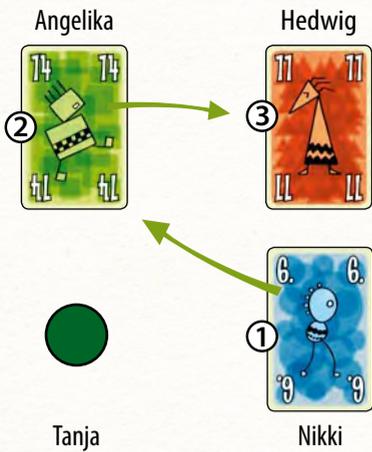
Tanja Nikki

(A) Angelika spielt die erste Karte, Hedwig und Nikki bedienen blau, Tanja setzt aus. Hedwig ist mit der schlechtesten Karte gefoppt. Nikki gewinnt den Stich mit der höchsten Karte.

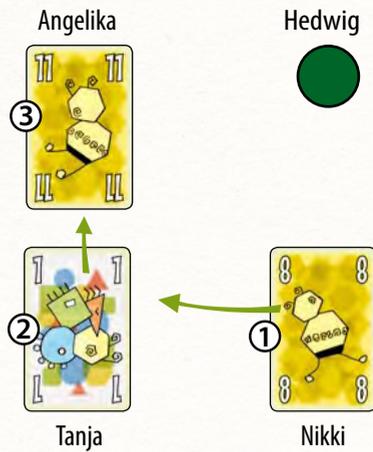
Angelika Hedwig

Tanja Nikki

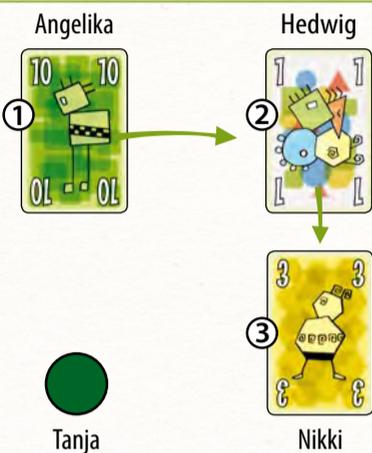
(B) Nikki spielt die erste Karte. Tanja kann als einzige nicht bedienen und ist gefoppt. Nikki gewinnt auch diesen Stich.



(C) Nikki spielt wieder die erste Karte. Hedwig ist gefoppt, da sie im Vergleich zu Angelika die schlechtere abgeworfene Karte gespielt hat. Nikki gewinnt den dritten Stich in Folge.



(D) Tanjas „1“ zählt als gelbe „1“. Sie ist aber trotzdem gefoppt, da Angelika mit der höheren Karte bedienen konnte und den Stich gewinnt.



(E) Angelika spielt die erste Karte. Hedwig bedient mit der grünen „1“, während Nikki abwerfen muss. Nikki ist gefoppt und muss im nächsten Stich aussetzen.

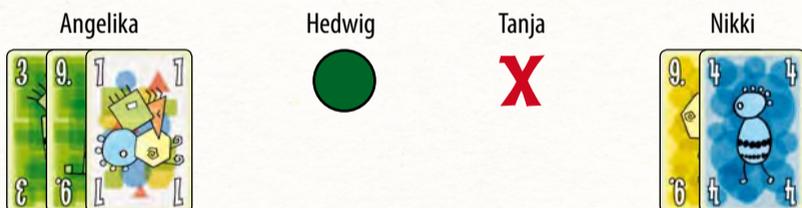
RUNDENENDE

Die Runde endet, nachdem eine oder mehrere Spieler keine Karte mehr auf der Hand haben. Im letzten Stich werden die **Foppen**-Scheiben noch einmal vergeben.

WERTUNG

Hast du noch Karten auf der Hand, bekommst du für die farbigen Karten die Summe der Kartenwerte als Minuspunkte angeschrieben. Jede „1“ zählt 5 Minuspunkte.

Hast du keine Karte mehr auf der Hand, bekommst du 10 Pluspunkte; es sei denn, du bist gefoppt und hast am Rundenende eine **Foppen**-Scheibe. Nur dann bekommst du 0 Punkte.



Am Rundenende bekommt Angelika 17 Minuspunkte angeschrieben, Nikki 13 Minuspunkte. Tanja und Hedwig haben beide alle Karten gespielt, Hedwig ist aber dank der schlechtesten Karte gefoppt und hat die **Foppen**-Scheibe genommen. Tanja bekommt somit 10 Pluspunkte und Hedwig 0 Punkte.

DIE NÄCHSTE RUNDE

Der vorherige Startspieler wird zum Geber und mischt die Karten. Startspieler wird derjenige mit den meisten Minuspunkten; bei Gleichstand derjenige, die im Uhrzeigersinn näher am vorherigen Startspieler sitzt.

SPIELEND

Das Spiel endet, wenn:

- mindestens einer von euch 80 Minuspunkte oder mehr erhalten hat
- oder ihr insgesamt mindestens sechs Mal 10 Pluspunkte gesammelt habt. Macht dafür einfach eine Strichliste auf eurem Wertungsblatt.

Der Spieler mit den meisten Pluspunkten oder den wenigsten Minuspunkten (am nächsten an Null) gewinnt **Foppen**!

