

So werden die Felder auf dem Wertungsblock benutzt:

Runde	Karten	Spieler 1		Spieler 2		Spieler 3		Spieler 4	
1	5	①	③						
		②	④						

- ① - Anzahl vorhergesagter Stiche
- ② - Anzahl gemachter Stiche
- ③ - Punkte in dieser Runde
- ④ - Gesamtpunkte bisher

© 2003 by Winning Moves Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.



Weitere Informationen über Winning Moves und unser Spieleprogramm unter www.winning-moves.de

Winning Moves Deutschland GmbH · Belsenplatz 2 · 40545 Düsseldorf
Tel. 0211-550275-0 · Fax 0211-550275-22

2. Die restlichen Karten werden als Stapel auf den Tisch gelegt und die oberste Karte aufgedeckt. Diese Farbe ist die Trumpffarbe für die jeweilige Runde.
3. Sollte die 14 oder die 15 aufgedeckt werden, wird sie allen gezeigt und dann wieder unter den Stapel geschoben. Die Farbe der nächsten Karte ist dann die Trumpffarbe. Bleibt in der 13. Runde nur die 14 und 15 übrig, wird neu gegeben.
4. Option: Erhält ein Spieler keine Trumpfkarte und nur Karten mit Werten kleiner als 10, darf er „schmeißen“ und es wird neu gegeben.

SPIELABLAUF

Der Geber sagt als erster an, wie viele Stiche er mit seinen Karten in dieser Runde machen wird. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Die Ansagen werden auf dem Wertungsblock festgehalten.

Stiche ansagen:

Jeder Spieler prüft als erstes seine Karten (hat er alle Farben oder eine „blank“, hat er viele hohe Karten, welche Trümpfe hat er, hat er eine lange Farbe, etc.) und sagt dann an, wie viele Stiche er mit seinem Blatt genau machen wird. Man kann auch null Stiche ansagen.

Die Anzahl der angesagten Stiche kann natürlich die Zahl der insgesamt möglichen Stiche übertreffen oder auch darunter liegen.

Spielen:

Es spielt immer derjenige als erster aus, der die meisten Stiche angesagt hat. Er legt eine Karte offen in die Mitte des Tisches. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn und müssen die ausgespielte Farbe bedienen, also eine Karte der gleichen Farbe ausspielen. Wer die höchste Karte dieser Farbe gespielt hat, gewinnt den Stich (wenn kein Trumpf gespielt wurde).

Wenn man eine Farbe nicht bedienen kann, darf man eine andere Farbe abwerfen oder trumpfen. Dann bekommt der den Stich, der die höchste Trumpfkarte gespielt hat. Die 13 der Trumpffarbe kann von der silbernen 14 und diese wiederum von der Fetten Fünfzehn überstochen werden.

Jeder Spieler legt die gewonnenen Stiche einzeln verdeckt vor sich ab.

FETTE FÜNFZEHN

Ein Kartenspiel von Gunhild Taube und Stefan Leben

Spieler: 2 – 4 ab 8 Jahren. Spieldauer: ca. 30 Minuten

SPIELMATERIAL

- 54 Karten in 4 Farben (grün, rot, blau, gelb) von 1 bis 13
- eine silberne 14
- eine **FETTE FÜNFZEHN**
- 1 Wertungsblock

Worum es im Spiel geht

Jeder Spieler prüft seine Karten vor jeder Runde genau und sagt dann an, wieviele Stiche er in dieser Runde machen will. Dann muss er möglichst geschickt seine Karten einsetzen, um die geplante Anzahl Stiche auch wirklich zu erzielen. Wer seine Vorhersage am besten einhält und nach 9 Runden die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

VORBEREITUNGEN

1. Es werden 9 Runden gespielt. Ein Spieler wird bestimmt, der als erster gibt. Er mischt die Karten und teilt verdeckt an jeden Spieler die entsprechende Anzahl Karten aus: 5 Karten in der ersten Runde und in jeder weiteren Runde 1 Karte mehr, also 6 in der zweiten, 7 in der dritten usw., bis dann 13 Karten in der 9. und letzten Runde. Für die 2. Runde gibt der Spieler links vom ersten Geber, usw.

Wenn alle Karten gespielt und alle Stiche gemacht sind, wird reihum gewertet und die Punkte auf dem Wertungsblock festgehalten. Es gewinnt der Spieler, der nach 9 Runden die meisten Punkte hat.

Variante:

Bei 4 Spielern kann entweder jeder für sich spielen oder die gegenüber Sitzenden bilden ein Team. Die Reihenfolge beim Ansagen der Stiche bleibt erhalten, jedoch werden die Ansagen der Partner zusammengezählt. Es spielt keine Rolle, wer während des Spiels die Stiche erzielt, Hauptsache sie erhalten die gemeinsam vorhergesagte Anzahl.

PUNKTEWERTUNG

Man bekommt für jeden Stich 3 Punkte.

Hat man genau so viele Stiche gemacht wie man vorhergesagt hat, bekommt man zusätzlich eine Prämie von soviel Punkten, wie Runden gespielt wurden. Beispiel: Ein Spieler hat in der 4. Runde drei Stiche angesagt und bekommen. Er erhält also $3 \times 3 + 4 = 13$ Punkte.

Macht ein Spieler weniger Stiche als angesagt, bekommt er für jeden angesagten Stich 3 Minuspunkte, unabhängig von der Zahl der Stiche, die er tatsächlich gemacht hat.

Beispiel: Ein Spieler hat 4 Stiche angesagt und nur 3 bekommen. Er erhält also $4 \times -3 = 12$ Minuspunkte.

Macht ein Spieler mehr Stiche als angesagt, bekommt er für die Stiche, die er angesagt hat, 3 Punkte und für jeden Stich darüber hinaus ebenfalls 1 Punkt. Beispiel: Ein Spieler hat 4 Stiche angesagt und 6 bekommen. Er erhält also $4 \times 3 + 2 = 14$ Punkte.

Alle Punkte werden, wie schon vorher die angesagten und gemachten Stiche, auf dem Wertungsblock notiert (siehe Rückseite).

Runde	Karten	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
1	5				
2	6				
3	7				
4	8				
5	9				
6	10				
7	11				
8	12				
9	13				

Runde	Karten	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
1	5				
2	6				
3	7				
4	8				
5	9				
6	10				
7	11				
8	12				
9	13				

Runde	Karten	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
1	5				
2	6				
3	7				
4	8				
5	9				
6	10				
7	11				
8	12				
9	13				

Runde	Karten	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
1	5				
2	6				
3	7				
4	8				
5	9				
6	10				
7	11				
8	12				
9	13				