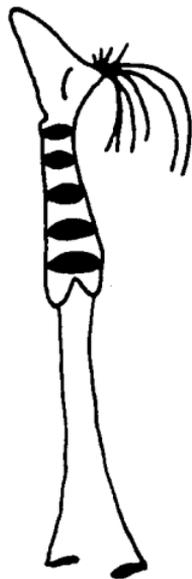




Ein  
Spiel für  
3-6 SpielerInnen  
von Friedemann Frieße

### **Spielmaterial**

- 19 grüne Karten (2-20)
- 15 rote Karten (2-16)
- 13 gelbe Karten (2-14)
- 9 blaue Karten (2-10)
- 4 Einsen
- 6 Übersichts- / Bietkarten
- 1 Holzstein
- 1 Spielanleitung



### **Spielgedanke**

Foppen ist ein Kartenspiel, bei dem die Person, die die „schlechteste“ Karte gelegt hat, im nächsten Stich nicht mitspielt; sie ist *gefoppt*.

Spielziel ist es, die Karten als Erster loszuwerden und nicht (wie üblich) Stiche zu sammeln.

## Spielvorbereitungen

Jeder Mitspieler erhält eine Übersichtskarte. Die Spielkarten werden gemischt und gleichmäßig unter den Spielern verteilt. Die Person links vom Geber ist Startspieler.

## Spielverlauf



Der Startspieler spielt eine beliebige Karte aus. Alle anderen Spieler müssen der Reihe nach eine Karte spielen.

Dabei müssen sie die ausgespielte Farbe bedienen, d.h. wenn sie eine Karte der gleichen Farbe haben, **müssen** sie diese legen.

Hat ein Spieler die ausgespielte Farbe nicht (mehr), muß er eine beliebige andere Karte spielen (sprich: abwerfen).

Die Person, die die **höchste** Karte in der ausgespielten Farbe gespielt hat, **gewinnt** die Runde und **startet** die nächste.

Die Person mit der **schlechtesten** Karte erhält den Holzstein und **setzt** die folgende Runde **aus**.

Die ausgespielten Karten werden zur Seite gelegt und die Person, die im letzten Stich die beste Karte hatte, also die Runde gewann, spielt neu aus.

→ Ermittlung der *schlechtesten* Karte eines Stiches:

Konnten alle Spieler bedienen, liegen nur Karten einer Farbe auf dem Tisch, dann ist die *schlechteste* Karte die niedrigste.

Haben ein oder mehrere Spieler abgeworfen, ist die niedrigste Abgeworfene die *schlechteste* Karte. Bei gleichhohen Karten ist die letztgespielte die *schlechteste*.

### • Einige Beispiele für Stiche

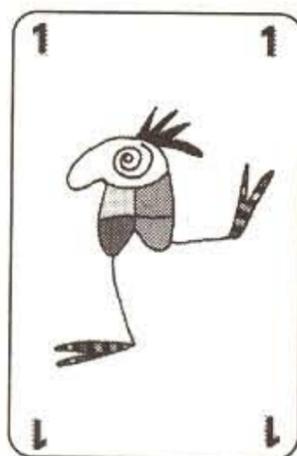
Bettina, Anja, Uwe und Ilja sind mitten im Spiel. Ilja ist gefoppt, er hat den Stein im letzten Stich bekommen.

**A)** Anja spielt: **Blau 8** Bettina: **Blau 5** Uwe: **Blau 10**  
Ilja spielt keine Karte, da er gefoppt ist.  
Bettina bekommt den Stein von Ilja, da alle bedient haben und sie die niedrigste Karte gespielt hat. Uwe spielt als nächstes die erste Karte, da er die Runde gewonnen hat.

**B)** Uwe: **Gelb 11** Ilja: **Rot 5** Anja: **Gelb 2**  
Ilja bekommt schon wieder den Stein, da er nicht bedienen konnte. Anjas Karte ist besser, da sie bedienen konnte. Uwe darf wieder ausspielen.

**C)** Uwe: **Blau 6** Bettina: **Grün 14** Anja: **Rot 11**  
Uwe gewinnt die Runde. Anja erhält den Stein, da sie die niedrigste abgeworfene Karte gespielt hat.

## Die Sonderfunktion der Einsen



Die vier Einsen sind keiner Farbe zugeordnet, sondern nehmen im Stich immer die Farbe der erstgespielten Karte an, d.h. mit einer Eins kann immer bedient werden.

Wird eine Eins als erste Karte ausgespielt, gilt als zu bedienende Farbe die nächstfolgende. Sollte dies ebenfalls eine Eins sein, gilt die nächste Karte. etc.

Falls nur Einsen gespielt werden, gewinnt die erste und gefoppt ist die Person mit der letzten Eins.

Man **darf** eine Eins auch dann spielen, wenn man noch Karten der ausgespielten Farbe besitzt.

Wurde eine Farbe ausgespielt, die man nicht (mehr) hat, **muß** mit der Eins **nicht** bedient werden.

### Die Eins hat immer den Wert 1.

- Hierzu Beispiele:

**D)** Uwe: **Gelb 8** Ilja: **Eins** Bettina: **Gelb 14**

Iljas **Eins** zählt als Gelb 1, aber er bekommt den Stein trotzdem, weil Bettina bedient hat. Bettina gewinnt die Runde.

**E)** Bettina: **Grün 9** Anja: **Eins** Uwe: **Gelb 3**

Uwe ist gefoppt, da Anjas **Eins** grün ist und sie somit bedient hat. Bettina gewinnt die Runde.

## Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn einer oder mehrere Spieler keine Karten mehr auf der Hand haben. (Der letzte Stich wird noch zu Ende gespielt und der Stein vergeben.)

## Abrechnung

Die Spieler, die noch Karten auf der Hand haben, bekommen die Summe der Kartenwerte als Minuspunkte angeschrieben. Jeder Spieler, der das Spiel ohne Karten auf der Hand beendet, bekommt 10 Pluspunkte. Wenn er den Holzstein im letzten Stich bekommt, gibt es keine Punkte.

Nach dem Spiel wird der Startspieler Geber und der Spieler links von ihm neuer Startspieler. Es wird so lange gespielt, bis jeder zweimal Startspieler war. Die Person mit den wenigsten Minuspunkten bzw. meisten Pluspunkten gewinnt.

## Wichtig!

Es ist verboten die Karten so zu halten, daß die anderen Mitspieler nicht erkennen, wieviel Karten man noch auf der Hand hat.

## Das Spiel mit den Bietkarten (für Foppfanatiker)



Nachdem man seine Karten bekommen und begutachtet hat, kann man die Übersichtskarte umdrehen, um anzuzeigen, daß man gewinnen will.

Dies hat keinen Einfluß auf den Spielverlauf, aber auf die Punktberechnung.

Wenn man auf Gewinn gesetzt hat und tatsächlich gewinnt, bekommt man zusätzlich 10 Punkte und gegebenenfalls 5 Pluspunkte für jede von den Mitspielern gesetzte Bietkarte.

Wenn man die Bietkarte nicht gespielt hat und trotzdem gewinnt, bekommt man für, die von den anderen gesetzten Bietkarten, nichts, sondern erhält nur die normalen 10 Pluspunkte, es sei denn er wurde in der letzten Stich noch gefoppt.(siehe Abrechnung)

Verliert man jedoch, werden die eigenen **Minuspunkte** dieser Spielrunde **verdoppelt**.

An dieser Stelle geht ein Dank an alle, die dazu beigetragen haben, daß dieses Spiel entstehen konnte:

**Unterstützung am Computer:** Uwe Hoppe mit freundlichen Gruß an Thomas Roeder

**Beratende Funktionen:** Ilja Landsberg, Bettina Märker, Partick Wilhelmi

**Spieltester:** Thomas Bremer, Bob Mathies, Andrea Meyer, Stefan Mibs, Joachim Onnen, Werner Oosterbeeck, Henning Schlüter, Birte Stüve, Lutz E. Hahn, Ottfried Glaser, Antek von Straelen, Martin Strodthoff, Tagungshaus Drübberholz

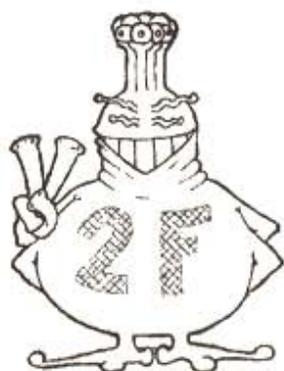
Im gleichen Verlag erschienen (jetzt mit neuer Regel):

## **Falsche FuFFziger**

Das spannende Wirtschaftspiel ums Falschmünzen. In diesem Spiel ist jeder Spieler Falschmünzer und muß über Falschgeld drucken, Geldwäsche und Silbermünzversteigerungen versuchen, den höchsten Status zu erlangen.

Das Spiel wird zuerst mit einer leicht erlernbaren Einstiegsversion gespielt und wird dann in zwei weiteren Stufen zum anspruchsvollen Gesellschaftspiel ausgebaut.

**Preis 45.- DM** plus Porto.



**2F - Spiele**  
**Friedemann Friese**  
**Bahnhofstr.1 / 28195 Bremen**  
**0421 / 1655232**