

DIE FIESEN 7

... ein Versprecher kommt selten allein

Spieler: 2-6
Alter: ab 8 Jahren
Spieldauer: 15-20 min.

Spielmaterial:

- 110 Spielkarten
- Spielanleitung

Autor: Jacques Zeimet
Illustrationen: Rolf Vogt
Grafik: Johann Rüttinger
Redaktion: Kathi Kappler
© 2018 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

Geschichte

7 Ganoven sitzen im Hinterzimmer ihrer Stammkneipe und spielen um ihre Beute. Dabei wird gezählt, getuschelt und genuschelt, telefoniert, mit der Pistole jongliert und geschwiegen.

Wer schnell ist und den Überblick bewahrt – und im richtigen Moment schweigt, gewinnt!

Spielvorbereitung

Alle Karten werden verdeckt gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Überzählige Karten kommen in die Schachtel zurück. Die Spieler nehmen ihre Karten als verdeckten Stapel in die Hand.

Der jüngste Spieler beginnt. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Spielverlauf

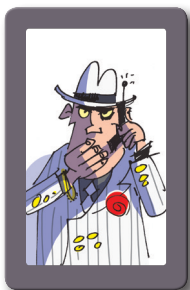
Jeder Spieler deckt reihum immer die oberste Karte zum Gegner hin auf und legt sie offen in die Mitte.*



Wird eine **Ganovenkarte** gespielt, ruft der Spieler blitzschnell „eins“. Legt der linke Nachbar ebenfalls eine Ganovenkarte, ruft er „zwei“. Der nächste ruft „drei“; das geht bis zur „sieben“. Dann wieder abwärts bis zur „eins“ und wieder hoch bis zur „sieben“, usw.



Wird eine **Doppel-Ganovenkarte** ausgespielt, muss der Spieler zwei aufeinander folgende Zahlen rufen – und der nächste Spieler wird übersprungen.



Legt der Spieler eine **Handykarte**, räuspert sich der Spieler „hmmrrr“, anstatt die Zahl zu rufen. Denn das Telefonieren lenkt ab, und der Ganove vertuscht so seine Unaufmerksamkeit.



Legt der Spieler eine **Doppel-Handykarte**, muss er sich zweimal räuspern, für jeden Ganoven einmal ... und der nächste Spieler wird ebenfalls übersprungen.



Deckt der Spieler eine **Pistolenkarte** auf, sagt der Spieler gar nichts, anstatt die Zahl zu rufen. Denn Ganoven, die in die Mündung einer Pistole blicken, können nichts mehr sagen.

*Alle abgelegten Karten bilden einen offen liegenden Stapel in der Tischmitte.



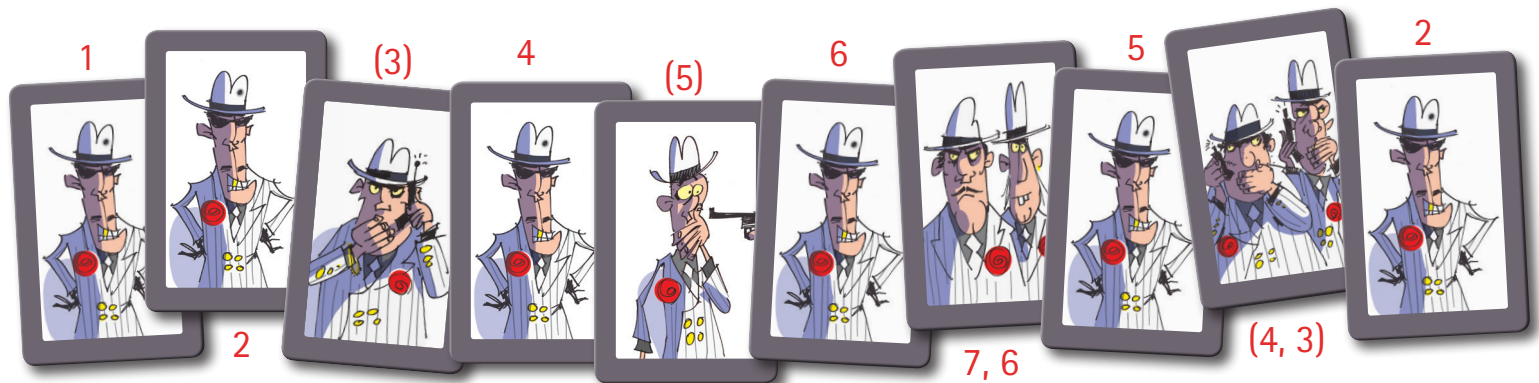
Achtung: Die Ganoven der Handy- und Pistolenkarten werden immer mitgezählt!

D.h.: Mit jedem abgelegten Ganoven wird um 1 weiter hoch- oder runtergezählt.

Beispiel:

Spieler A legt eine Ganovenkarte, sagt **1**, Spieler B legt eine Ganovenkarte, sagt **2**, Spieler C legt eine Handykarte, räuspert sich „hmmrrr“, (**3**), Spieler D legt eine Ganovenkarte, sagt **4**, Spieler A legt

eine Pistolenkarte, schweigt, (5), Spieler B legt eine Ganovenkarte, sagt 6, Spieler C legt eine Doppel-Ganovenkarte, sagt 7, 6, Spieler D muss aussetzen, Spieler A legt eine Ganovenkarte, sagt 5, Spieler B legt eine Doppel-Handykarte, räuspert sich zweimal „hmmrrr, hmmrrr“, (4, 3) Spieler C muss aussetzen, Spieler D legt eine Ganovenkarte, sagt 2.



Karten hier in der richtigen Reihenfolge aufgefächert.

Achtung: Wer einen Fehler macht oder länger als 3 Sekunden zögert, muss alle Karten aus der Mitte unter seinen Handstapel nehmen. Der Spieler, welcher den Fehler gemacht hat, startet die nächste Runde.

Fehler sind:

- falsche Zahl
- falsches Geräusch
- Karte ablegen, anstatt zu passen
- falsches Wort
- zu langes Zögern

Zweifelt ein Spieler an der gerufenen Zahl, wird der Ablagestapel (jeder Ganove) durchgezählt.

War die Zahl tatsächlich falsch, muss der Spieler, welcher falsch gerufen hat, den Stapel nehmen und die neue Runde beginnen.

War die Zahl richtig, muss der zweifelnde Spieler den Stapel nehmen. In diesem Fall beginnt dieser die neue Runde. (Hatten mehrere Spieler zu Unrecht Zweifel, wird der Stapel gleichmäßig unter allen Zweiflern ausgeteilt. Wer die letzte Karte bekommt, wird neuer Startspieler.)

Die Fiesenregel:

Spiele Sie die ersten Runden immer mit demselben Geräusch, „hmmrrr“!

Wenn die Regeln „sitzen“, kommt die Fiesenregel* dazu:

Der erste Spieler jeder Runde, der eine Handy- oder Doppel-Handykarte ausspielt, bestimmt ein neues Geräusch oder Wort, das immer bis zur nächsten Runde gilt!

***Erfinden Sie Ihre eigenen Wörter, kurze Sätze oder Geräusche!**

Hier einige Vorschläge:

- pfft, kuckuck, aua ...
- abwärts, acht, einzwedrei, weiter, aussetzen, 3/4 ...
- Hände hoch!, Wer ist dran?, Ich sag' nix ...

Oder für ein paar Runden Wörter aus *einem* Thema nehmen:

z.B. aus den Themen: Länder, Namen, Tiere / Tiergeräusche, Klingeltöne ...

noch fieser:

Macht der Startspieler bei seiner ersten abgelegten Karte einen Fehler, bekommt er von jedem Gegner eine Strafkarte.

Ende des Spiels und Sieger

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle Karten abgelegt hat. Dieser Spieler hat gewonnen!

Variante für jüngere Spieler

Man lässt alle „Doppelkarten“ weg.



Drei Hasen
in der Abendsonne GmbH
Mühlenstraße 10
D-91486 Uehlfeld
Tel ++ 09163-99990
Fax ++ 09163-99995
verlag@hasehasehase.de
www.dreihasenspiele.de
drei-hasen.blogspot.com