



Futschikato



Ein flinkes Spiel für 3-8 Personen

Spielidee

Das Ziel des Spiels ist es, zuerst alle Karten loszuwerden.

Verbündet euch, um die Karten der Anderen zu schlagen. Oder spielt selbst die höchste Karte, um alle Anderen 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 gebt allen je 6 Handkarten. Mit 7-8 Personen gebt ihr allen nur je 5 Handkarten. Legt die übrigen Karten als verdeckten Nachziehstapel bereit, so dass ihn alle gut erreichen können. Neben dem Nachziehstapel benötigt ihr ein wenig Platz für einen offenen Ablagestapel.

Entscheidet euch, wer anfängt, und schon geht es los!

Spielablauf

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

In eurem Zug spielt ihr eine eurer Handkarten offen vor euch aus. Es gibt keine Beschränkungen, so dass ihr immer frei wählt, welche Zahl ihr spielt. Ihr dürft den Anderen aber keine Informationen über eure Handkarten geben.

Spielt ihr eine Karte mit einer höheren Zahl als auf einer oder mehreren anderen ausliegenden Karten, schlägt ihr diese Karten. Alle Betroffenen 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 eure gespielte Karte bleiben liegen.

Liegt eure Karte zu Beginn eures nächsten Zugs noch vor euch, da niemand eine höhere Zahl gespielt hat, habt ihr eure Karte „durchgebracht“. Werft sie ab, OHNE eine Ersatzkarte zu ziehen. Ihr besitzt nun eine Karte weniger und seid dem Sieg ein Stück näher gekommen! Spielt nun eine eurer restlichen Handkarten offen vor euch aus.

Gemeinsam seid ihr stärker!

Spielt ihr eine Zahl, die einer oder mehreren anderen ausliegenden Karten entspricht, addiert ihr alle diese Zahlen, so dass sie gemeinsam einen höheren Wert besitzen. Ist dieser Wert nun höher als die Zahlen von einer oder mehreren anderen Karten, schlägt ihr diese Karten und die Betroffenen müssen je eine Ersatzkarte ziehen. Um eure vereinten Karten zu schlagen, muss deren gemeinsamer Wert übertroffen werden.

Spielt jemand eine Zahl, die dem Wert eurer vereinten Karten entspricht, wird diese 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.

Habt ihr eure Karte „durchgebracht“ und werft sie zu Beginn eures Zugs ab, dürfen alle Anderen 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 ihr eure letzte Karte „durchgebracht“ habt, also KEINE Karte mehr vor euch liegt und ihr KEINE Handkarten mehr besitzt, gewinnt ihr sofort das Spiel.

Ihr könnt das Spiel auch im Zug einer anderen Person gewinnen oder den Sieg zusammen 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 zusammern 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.





Fuji Flush

A fast card game for 3-8 players



Aim of the Game

Be the first player to get rid of all of your cards.

Join forces with fellow players to beat cards played by other players... or independently play the highest card to annoy all your opponents, flushing their cards down the drain!

Contents

- 90 playing cards (16x"2", 12x"3", 9x"4", 8x"5", 6x"6" to "7", 5x"8", 4x"9" to "11", 3x"12" to "14", 2x"15", 1x"16" to "20")

Game Preparation

Shuffle all 90 cards and deal 6 cards to each player, which you take to your hands. With 7-8 players deal only 5 cards to each player. Place the remaining cards as a face down stack in the center of the table. You will need some space next to this stack for a face-up discard pile.

Choose a starting player and you are ready to play!

Playing the Game

Players take turns in clockwise direction, until the game ends.

When it is your turn, you play any card from your hand in front of you. There are no rule restrictions limiting which card number you may play! Then, the next player in turn plays any card from his hand in front of him, and so on.

If you play a card with a higher number than the played numbers of one or more cards of the other players, you beat these cards. All players whom have played a lower-numbered card must "flush these cards down the drain" and draw a replacement card into their hand from the stack. All played cards with the same or higher numbers as your card are not affected.

If your card is still in front of you at the beginning of your next turn, as no higher number was played, you "pushed the card through" and discard it WITHOUT drawing a replacement. You have one less card and are closer to winning the game! You should now play one of the remaining cards from your hand.

Join forces to be stronger!

If you play a card with a number, which is already in front of one or more fellow players, you add all these numbers, giving them a combined higher value. If this value is higher than the numbers of one or more of the other players' cards, you beat them and they must flush their card and draw a new one from the stack. You must flush your cards, if the combined value is beaten by other player cards. You may never share information about your cards in hand with other players.

If another player plays a number, which only matches the value of your combined cards, his number is NOT added!

Example: If Anne and Paul both play "5s", these numbers are added and have a value of 10. If Camille now plays a "10", that number is not added to both "5s"!

If you "pushed your card through" and discarded it at the beginning of your turn, all fellow players with the same number also discard their cards without drawing a replacement, too. Together, you helped each other by adding your your numbers, so together you also get rid off your cards!

Winning the Game

If you "pushed your last card through", so you have NO cards left in front of you AND in your hand, you immediately win the game.

You may win during another player's turn or share the win with several players, if you played the same numbers and together "pushed them through".

Example of several player turns

- 1 Anne plays a "6" as her first card.
- 2 Next, Paul plays an "8", which beats the "6". Thus, Anne must discard her card card, flushing it down the drain, and draws a replacement.
- 3 Rachel plays a "7". Nothing happens, as "7" is not higher than Paul's "8".
- 4 Camille plays a second "7". Now, both "7s" are added and together have a value of 14. Thus, both cards together beat the "8". Paul must discard his card, flushing it down the drain, and draws a replacement.
- 5 Anne plays a "9", which does not beat both "7s".
- 6 Paul plays a "14". Even if that card has the same value as both "7s", it is not added to them! He still beats Anne's "9", flushing it down the drain.
- 7 At the beginning of her turn, Rachel still has her "7" in front of herself and "pushed this card through". As Rachel and Camille helped each other by playing the same number, they both discard their "7s" without drawing a replacement. They are one step closer to winning the game. Then, Rachel plays a "6" and only has 4 cards left in her hand.



Author: Friedemann Friese

Graphics & Layout: Harald Lieske

English Rules Editor: Paul M. Incao

Editing & Realization: Henning Kröpke

Copyright 2024, 2F-Spiele, Bremen/Germany

2F-Spiele
Fedelhöfen 64
D-28203 Bremen
www.2f-spiele.de

