



Das verflixte Kartenspiel für 2 - 6 Personen

SPIELZIEL

In jeder Runde von **FTW?!** versucht ihr eure Handkarten so auszuspielen, dass ihr möglichst nur 1 Karte mit einer hohen Zahl behaltet. Es kann aber passieren, dass ihr weniger Karten los werdet als die anderen. Sobald jemand nur noch 1 Karte auf der Hand hat, bekommt ihr für eure höchste Handkarte Pluspunkte, für alle weiteren Handkarten aber Minuspunkte.

INHALT

- 60 Karten (Zahlen von „1“ bis „60“)
- 2 Spielanleitungen (Deutsch & Englisch)



LASST UNS RONALD VORSTELLEN ...

FTW?! ist wirklich sehr einfach. Trotzdem habt ihr eventuell noch Fragen. Wie ihr gleich sehen werdet, hat Ronald die meisten davon bereits gefragt. Und wenn Ronald alles versteht, dann versteht ihr es sicherlich auch.

Ja, Ronald, **FTW?!** bedeutet „For the Win?!“

SPIELVORBEREITUNG

Abhängig von der Personenzahl benötigt ihr die folgenden Karten:

- 2 - 3 Personen:** Karten „1“ - „36“
- 4 Personen:** Karten „1“ - „48“
- 5 - 6 Personen:** Karten „1“ - „60“

Legt die übrigen Karten in die Schachtel, ihr benötigt sie nicht für diese Partie.

Legt einen Stift und Papier für die Wertung bereit.

SPIELABLAUF

Ihr spielt in **FTW?!** so viele Runden, wie es der Personenzahl entspricht. Bestimmt gemeinsam, wer von euch die erste Runde beginnt. In den folgenden Runden beginnt dann im Uhrzeigersinn jeweils die nächste Person.

Während einer Runde spielt ihr eure Handkarten reihum im Uhrzeigersinn auf einen gemeinsamen offenen Ablagestapel ODER legt sie offen vor euch aus. Hat jemand nur noch 1 Karte auf der Hand, endet die Runde sofort und ihr wertet eure Handkarten.

Ja, Ronald, es ist zwar keine Spielregel, aber für alle fair: Wenn du nur noch 2 Handkarten hast, kündigst du das an. Dann können die Anderen noch darauf reagieren und müssen nicht andauernd nachfragen, wie viele Handkarten du noch hast.

Karten verteilen

Zu Beginn einer Runde mischt ihr die Karten und verteilt sie alle wie folgt, bevor ihr sie auf die Hand nehmt:

- 2 Personen:** Beide bekommen je 12 Karten. Legt die übrigen 12 Karten unbesehen verdeckt beiseite.
- 3 - 5 Personen:** Alle bekommen je 12 Karten.
- 6 Personen:** Alle bekommen je 10 Karten.

Schaut eure Handkarten an und gebt dann gleichzeitig je 3 Karten nach rechts an die benachbarte Person weiter. Nachdem alle 3 Karten gewählt haben, nehmt die erhaltenen Karten auf die Hand.

Ja, Ronald, auf diese Weise kennst du 3 Karten, die von der Person vor dir gespielt werden können.



Beispiel: Nachdem du deine Handkarten angeschaut hast, wählst du 3 Karten und gibst sie nach rechts weiter ①. Anschließend nimmst du die 3 erhaltenen Karten auf die Hand ②.

Karten spielen

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn immer 1 Handkarte offen aus. Kommst du an die Reihe, hast du 3 Möglichkeiten:

A) Lege 1 Karte mit einer höheren Zahl auf den gemeinsamen Ablagestapel

Gibt es (noch) keinen Ablagestapel, wähle 1 beliebige Handkarte und beginne damit den **offenen** Ablagestapel. Liegen bereits eine oder mehrere Karten auf dem Ablagestapel, musst du 1 Karte mit einer höheren Zahl als die der obersten Karte wählen und darauf legen.

Ja, Ronald, du darfst eine Karte mit einer beliebigen höheren Zahl spielen, es muss nicht die nächsthöhere Zahl sein. Und ja, du darfst dir jederzeit alle Karten im Ablagestapel anschauen und musst dir die Zahlen nicht merken.



Beispiel: Du kommst an die Reihe und legst die „23“ auf den Ablagestapel ①.

B) Lege 1 Karte mit einer niedrigeren Zahl vor dir aus

Wähle 1 Handkarte mit einer niedrigeren Zahl als die oberste Karte des Ablagestapels und lege sie **offen** vor dir aus. Diese Karte gilt als gespielt und ist keine Handkarte mehr. Sie nun eine Hilfskarte, **die dir später hilft!**

Du musst nun 1 Karte aus dem offenen Ablagestapel wählen, sodass die Anderen deren Zahl sehen. Nimm die gewählte Karte auf die Hand und lege die übrigen Karten des Ablagestapels verdeckt beiseite. Die nächste Person spielt 1 beliebige Handkarte und beginnt damit einen neuen offenen Ablagestapel.

Ja, Ronald, du darfst in diesem Fall wirklich **keine** Karte mit einer höheren Zahl vor dir auslegen. Du darfst aber 1 Karte mit einer niedrigeren Zahl vor dir ausspielen, auch wenn du Handkarten hast, die hoch genug sind, um sie auf den Ablagestapel zu legen. Und ja, du hast danach wieder dieselbe Anzahl an Handkarten, aber hoffentlich eine bessere Auswahl als vorher.

Beispiel: Du möchtest keine Karte mit einer höheren Zahl spielen und legst stattdessen die „6“ offen vor dir aus ①. Du nimmst die „25“ aus dem offenen Ablagestapel auf die Hand ② und legst die übrigen Karten des Ablagestapels verdeckt beiseite ③. Du hast danach wieder 10 Handkarten.

C) Mit Hilfe – Lege 1 Karte mit einer niedrigeren Zahl auf den gemeinsamen Ablagestapel

Hast du eine oder mehrere Hilfskarten offen vor dir ausliegen, kannst du mit deren Hilfe auch 1 Handkarte mit einer niedrigeren Zahl auf den Ablagestapel legen.

Addiere die Zahlen einer oder mehrerer Hilfskarten zu der Zahl deiner gewählten Handkarte – ist die Summe größer als die Zahl der obersten Karte auf dem Ablagestapel, legst du deine niedrigere Karte darauf. Die genutzte(n) Hilfskarte(n) legst du verdeckt beiseite; du darfst sie nur einmal während der Partie nutzen.

Ja, Ronald, auf diese Weise wird die Zahl auf dem Ablagestapel ausnahmsweise kleiner.

Beispiel: Du möchtest die „34“ für die Wertung auf der Hand behalten. Dank deiner bereits vor dir liegenden Hilfskarten kannst du aber die „2“ spielen. Dank der „6“ und „11“ erreichst du als Summe 19 und legst die „2“ auf den Ablagestapel ①. Du legst die „6“ und „11“ anschließend verdeckt beiseite ②, da du sie für diesen Zwecks nur einmal nutzen darfst. Die ebenfalls vor dir ausliegende „19“ behältst du für später ③, um hoffentlich auch noch die „7“ oder „13“ spielen zu können.

RUNDENENDE & WERTUNG

Die Runde endet sofort, wenn 1 Person **nach ihrem Zug** nur noch 1 Handkarte hat.

Ja, Ronald, du kannst die Runde nicht beenden, wenn du deine vorletzte Karte vor dir auslegst. Du musst dann 1 Karte vom Ablagestapel nehmen und hast somit wieder 2 Handkarten.

Ihr bekommt Pluspunkte entsprechend eurer Handkarte mit der höchsten Zahl, müsst aber die Zahlen eurer anderen Handkarten von diesen Pluspunkten abziehen. Die offen vor euch liegenden Hilfskarten ignoriert ihr!

Notiert eure erreichten Pluspunkte. Ist das Ergebnis negativ, bekommt ihr stattdessen 0 Punkte.

Mischt alle Karten und beginnt die nächste Runde.

Beispiel: Du hast am Rundenende noch die „7“ und „34“ auf der Hand ①. Somit erhältst du 27 Pluspunkte: 34 Pluspunkte - 7 Punkte. Die offen vor dir ausliegende „19“ ignorierst du ②.

SPIELENDE

Nach der letzten Runde gewinnt ihr **FTW?!**, wenn ihr die meisten Pluspunkte gesammelt habt!

