

Foxy - KSR

Vorbereitung:

- 1) Jeder Spieler erhält 1 Filzstift + 1 Tableau.
 - 2) Legt die FOXY-Karte abseits + mischt die 48 Landschafts-Karten gut durch. Zieht davon 19 Karten und legt den Rest in die Schachtel.
 - 3) Mischt die FOXY-Karte in die 19 Karten ein und legt diesen Stapel verdeckt bereit.
 - 4) Legt das Übersichts-Tableau für alle gut sichtbar bereit.
- Jede Karte zeigt 1 bis 2 Tiere und manchmal zusätzlich 1 Katze.

Ablauf eines Zuges:

- 1) Deckt die oberste Karte auf (durch beliebigen Spieler), der die laufende Nummer (1 ... 20) der Aufdeckung laut ansagt. Die Karte kommt auf einen offenen Ablagestapel.
- 2) Jeder Spieler notiert im entsprechenden Feld seines Tableaus seine SCHÄTZZAHL geheim.
- 3) Haben alle Spieler ihre Schätzzahl notiert, folgt wieder Schritt 1.

SCHÄTZ-ZAHL: Nach jeder aufgedeckten Karte notiert man sich, wie oft die auf der aktuellen Karte abgebildeten Tiere insgesamt bisher (inkl. aktueller) aufgedeckt wurden. Jede **Schätzzahl** gibt bei Spielende nur dann Punkte, wenn sie **kleiner oder gleich der korrekten Gesamtzahl ist**.
Es sind keine anderen Notizen außer Schätzzahlen erlaubt!

Beispiel: Im 7. Zug wird eine Karte mit Bär + Katze aufgedeckt. Jeder Spieler notiert im Feld 7 seine vermutete Summe von bisher erschienen Bären + Katzen.

FOXY-KARTE: Wird die FOXY-Karte aufgedeckt, müssen alle Spieler notieren, wie viele verschiedene Tiere (ohne Fuchs) ihrer Meinung nach bisher vorkamen.

Doppelt oder nichts: Jeder Spieler darf genau 1-mal pro Partie auf eine seiner Schätzzahlen wetten. Dazu **UMKREIST** er die gewählte Zahl. Stimmt sie zum Spielende **EXAKT**, gibt es doppelte Punkte dafür, bzw. bei Fehler null Punkte.

Spielende: Nach der 20. aufgedeckten Karte ist es soweit.
Ein beliebiger Spieler dreht das Übersichts-Tableau auf seine Rückseite.
Ein anderer Spieler dreht den Ablagestapel um.
⇒ Nun deckt er Karte für Karte auf und ihr prüft gemeinsam, wie oft jedes Tier darauf vorkommt. Für JEDES TIER wird ein STRICH gemacht.
⇒ Jeder Spieler prüft jeweils seine Schätzzahl des jeweiligen Feldes (1 ... 20). Ist diese kleiner oder gleich der Gesamtzahl der abgebildeten Tiere, gibt es so viele Punkte wie eingetragene Schätzzahl. Andernfalls wird die Zahl ausradiert.
⇒ Die umkreiste Schätzzahl bringt doppelte Punkte, wenn sie genau richtig ist. Andernfalls wird auch diese Zahl ausradiert.

Addiert alle Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Patt: Beteiligter mit mehr Punkten von umkreister Schätzzahl siegt. Bei weiterem Patt gewinnt der Beteiligte mit weniger leeren Feldern (radiert). Danach gilt der Sieg als geteilt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 12.07.25