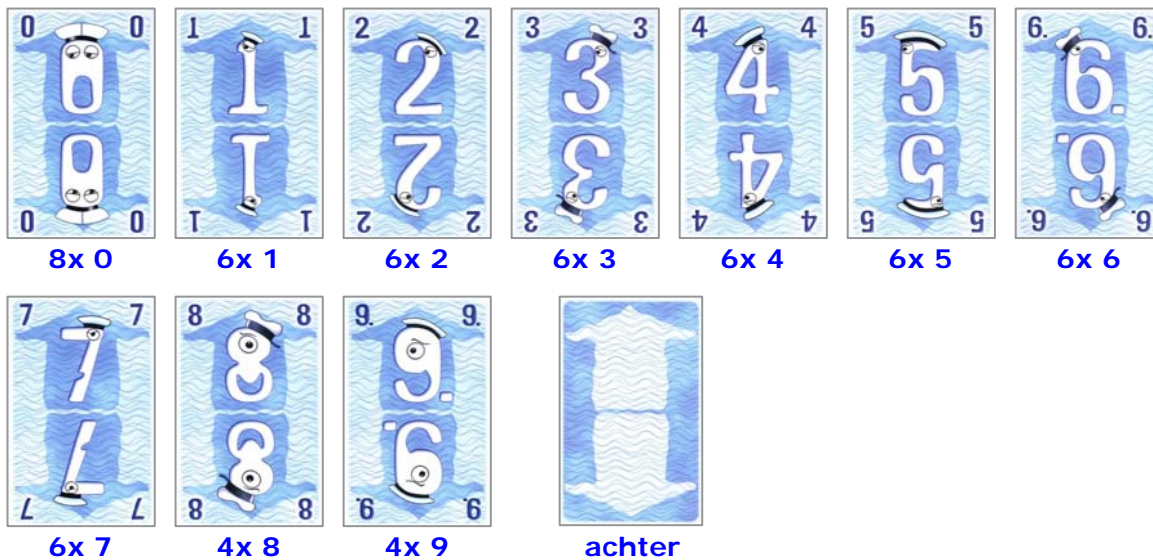


Fettnapf ... in Sicht  
Amigo, 2005  
Reinhard STAUBE  
2 - 5 spelers vanaf 7 jaar  
± 30 minuten

# Spelmateriaal

## 58 getalkaarten



## 21 eilandkaarten



## 17 vetpotkaarten (blunderkaart)



## 1 handleiding

### Spelidee

Om de beurt (met de wijzers van de klok mee) legt iedere speler een getalkaart in het midden van de tafel. De getalwaarde van de kaarten worden telkens opgeteld en door elke speler luid uitgesproken.

#### Voorbeeld

4, 10, 16, 16, 19, 22 ...

Zodra het getal 30 wordt overschreden, gaat het neerwaarts verder en de getalwaarde van de kaarten worden nu afgetrokken.

#### Voorbeeld

... 28, 29, 34 → 31, 27, 26, 26, 18, 15 ...

Zodra men onder het getal 10 komt, gaat het opnieuw opwaarts verder tot het getal 30 wordt overschreden en dan gaat het weer neerwaarts verder tot onder de 10 ... enzovoort.

#### Voorbeeld

... 12, 10, 4 → 7, 15, 19, 25, 29, 32 → 31, 28, 24, 20, 14, 9, → 12, 15, 18, 24, 27, 32 → 28, ...

Telkens een speler een getalkaart aflegt en de nieuwe waarde (opgeteld of afgetrokken van de vorige waarde) luidop meldt, moet hij proberen om geen waarde te vermelden die een andere speler, onder de vorm van een eilandkaart, in de hand heeft. Indien de speler toch een waarde vermeldt die een andere speler in de hand houdt, heeft hij geblunderd. Hij is als het ware in de vetpot getrapt van een medespeler en hij incasseert een vetpotkaart. De spelers moeten dus proberen getalkaarten te spelen die tot 'ongevaarlijke' waardes leiden.

Zodra een speler zijn vierde vetpotkaart incasseert, eindigt het spel. De speler die nu de minste vetpotkaarten heeft, wint het spel.

## Spelvoorbereiding

De 58 getalkaarten worden zeer grondig gemixt. Iedere speler ontvangt 3 getalkaarten die hij in de hand neemt. De resterende getalkaarten worden als verdeckte voorraadstapel in het midden van de tafel gelegd. De bovenste getalkaart wordt blootgelegd. Deze kaart vormt het begin van de open aflegstapel.

De eilandkaarten worden eveneens zeer grondig gemixt en verdeeld. Iedere speler ontvangt twee eilandkaarten (bij 4 en 5 spelers slechts één eilandkaart). De spelers tonen kort hun eilandkaarten zodat iedere speler de waarde ervan kan memoriseren. Daarna neemt iedere speler zijn eilandkaarten opnieuw in de hand. De resterende eilandkaarten worden als verdeckte voorraadstapel naast de voorraadstapel van de getalkaarten gelegd. De vetpotkaarten worden eveneens klaargelegd.

## Spelverloop

De oudste speler begint, daarna gaat het om de beurt verder met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt komt, moet na elkaar de volgende **drie acties** uitvoeren:

- ⇒ Hij speelt naar keuze één van zijn drie getalkaarten uit en legt die open op de aflegstapel.
- ⇒ Hij zegt luid en duidelijk de nieuwe waarde (opgeteld of afgetrokken van de vorige).
- ⇒ Hij trekt één nieuwe getalkaart van de voorraadstapel.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en hij doet net hetzelfde.

### OPMERKING

Als een speler vergeet om een kaart te trekken van de voorraadstapel dan mag dat achteraf toch nog gebeuren. Alle spelers moeten er samen op letten dat iedere speler een nieuwe kaart van de voorraadstapel neemt. Iedere speler moet aan het einde van zijn speelbeurt drie getalkaarten in de hand hebben.



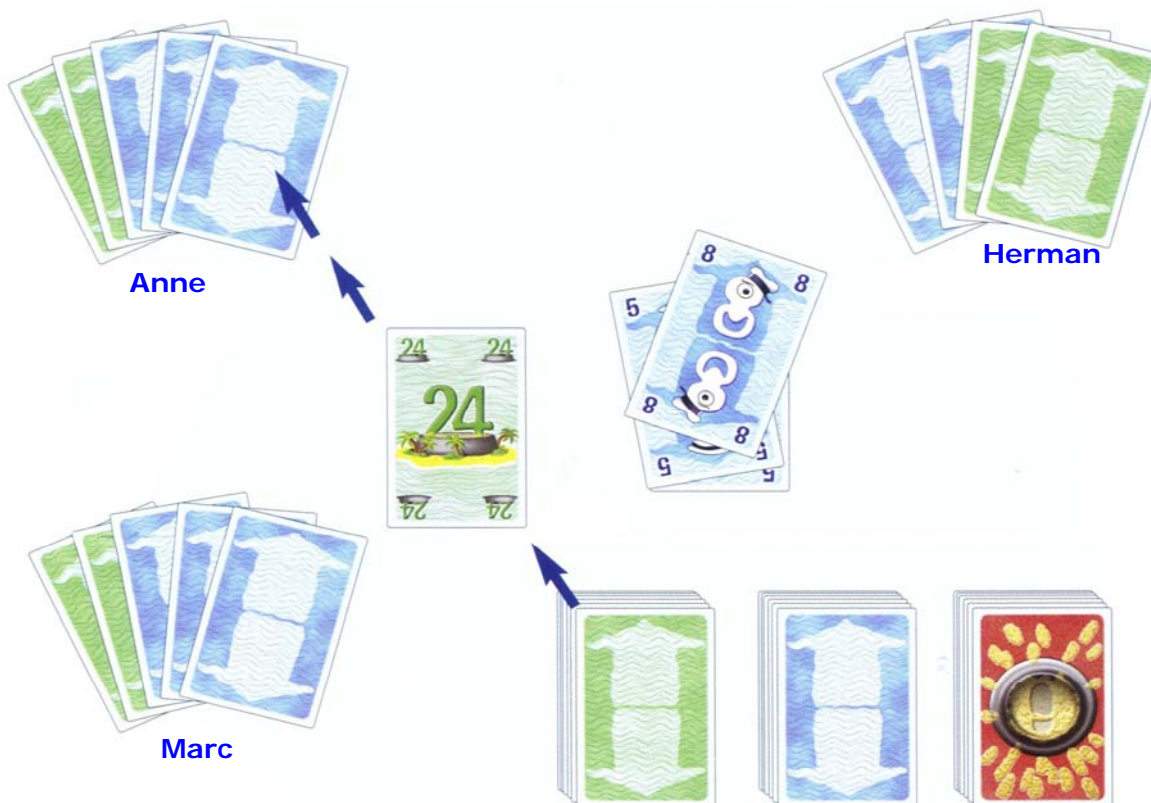
### Voorbeeld

Herman begint. In het midden van de tafel ligt de getalkaart met de waarde 4. Herman legt een getalkaart met de waarde 7 erbij, telt deze waarde er bij op en zegt luidop: "elf". Daarna trekt hij een getalkaart van de voorraadstapel. Marc legt een 9 op de aflegstapel, zegt: "twintig" en trekt een kaart van de stapel. Daarna legt Carl een 2 en zegt: "tweëntwintig" en trekt een kaart van de stapel ... enzovoort.

## Overschrijden van de waarde 30 of onder de waarde 10 gaan

Zoals al werd beschreven onder het hoofdstuk 'Spelidee', wordt in eerste instantie opwaarts gespeeld tot de waarde 30 is overschreden, daarna neerwaarts tot onder de 10, daarna weer opwaarts tot boven de 30 ... enzovoort.

Telkens een speler de 30 overschrijdt of respectievelijk onder de 10 gaat, wordt het spel even onderbroken. De **rechterbuurman** van deze speler trekt een **eilandkaart** van de verdeckte stapel, toont deze kaart even aan de medespelers (zodat iedereen de waarde van deze kaart kan memoriseren) en neemt daarna de kaart in de hand. Daarna wordt het spel gewoon verder gezet met de speler links van de speler die over één van de grenzen is gegaan.



### Voorbeeld

Er wordt neerwaarts gespeeld. Marc heeft de waarde 16 vermeld. Anne legt er een 5 bij en zegt: "elf". Herman legt een 8 af en zegt: "drie". Omdat er door Herman onder de tien wordt gegaan, ontvangt zijn rechterbuurman (Anne) een eilandkaart van de stapel. Anne toont de kaart aan iedereen en neemt daarna de kaart in haar hand. Daarna wordt het spel normaal verder gezet met Marc. Het gaat vanaf nu terug opwaarts. Marc legt een 6 af en zegt: "negen".

## Een vetpotkaart incasseren

Als een speler na het uitspelen van een getalkaart een waarde vermeldt waarvan een andere speler een eilandkaart in de hand heeft, meldt deze speler dit onmiddellijk. Hij toont zijn kaart even en neemt ze daarna terug in de hand.

De speler die deze waarde heeft vermeld, ontvangt een vetpotkaart (blunderkaart) die hij voor zich neerlegt. Daarna gaat het spel gans normaal verder.

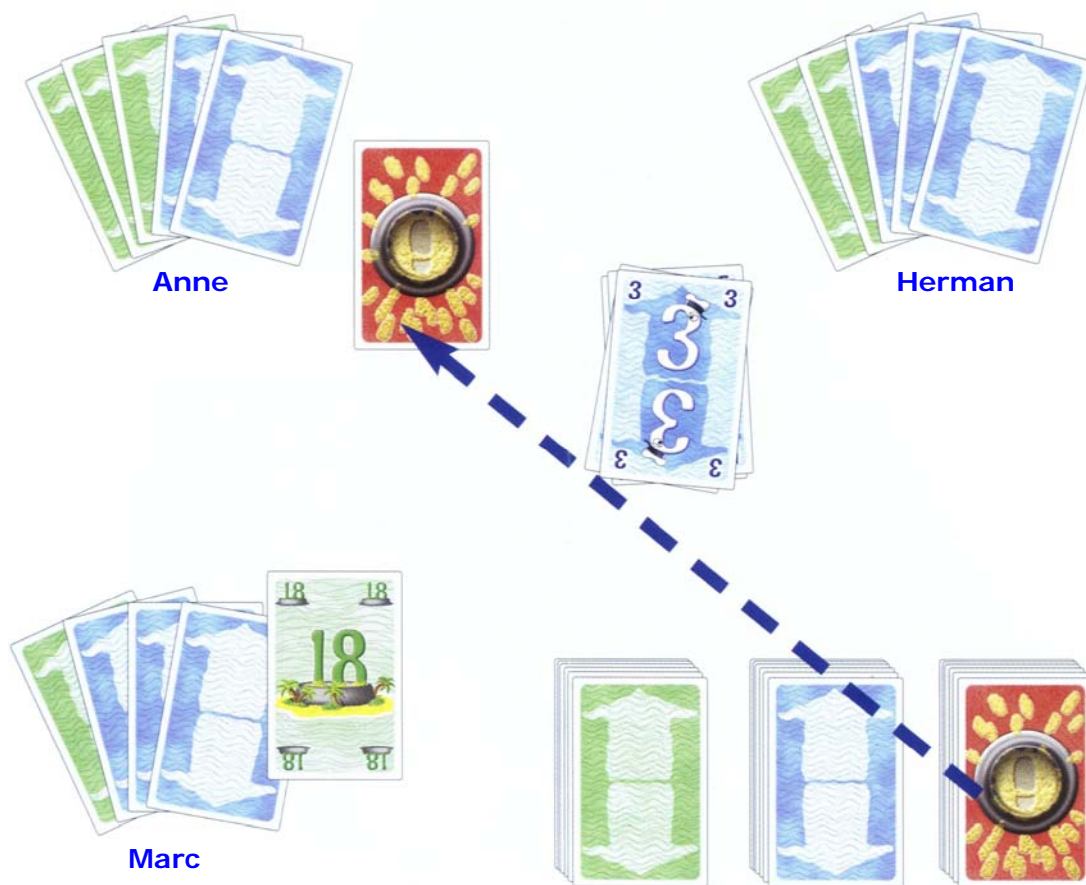
### AANDACHT

Het is toegelaten dat een speler een waarde vermeldt waarvan hij zelf de eilandkaart bezit. Uiteraard zegt hij dit niet en het spel gaat gewoon verder.



#### Voorbeeld

Anne legt een 3 op de aflegstapel en zegt de waarde: "achttien". Omdat Marc de eilandkaart met de waarde 18 in de hand heeft, zegt hij: "STOP". Hij toont de eilandkaart en Anne ontvangt een vetpotkaart.



Herman zet het spel verder, speelt een 2 uit en zegt: "twintig". Omdat hij zelf de eilandkaart met de waarde 20 in de hand heeft, is hij zeker dat hij niet in de vetpot van een medespeler trapt. Het spel gaat normaal verder.

## Einde van het spel

Zodra een speler zijn vierde vetpotkaart incasseert, eindigt het spel. De andere spelers tellen hun vetpotkaarten. De speler met de minste vetpotkaarten wint het spel. Als twee of meerdere spelers de minste vetpotkaarten hebben, zijn er meerdere winnaars.

### UITZONDERING

Als de laatste eilandkaart van de voorraadstapel wordt genomen voor een speler zijn vierde vetpotkaart incasseert, eindigt het spel onmiddellijk. De speler met de minste vetpotkaarten wint het spel. Als twee of meerdere spelers de minste vetpotkaarten hebben, zijn er meerdere winnaars.



31 oktober 2006