

# FINITA

(Esperanto für „fertig“)

## Karten:

• Karten in 4 Farben mit den Zahlenwerten 1 bis 9 jeweils doppelt =	72
• Karten in 4 Farben mit den Zahlenwerten 0 und 10 =	8
• Sonderkarten in 4 Farben : Aussetzen, Richtungswechsel, Zwei Ziehen; jeweils 2x =	24
• Sonderkarten schwarz: Farbwahlkarte, Vier-Ziehen-Karte, jeweils 4x =	8
• Superkräfte: Paul, Petra, Pia, Patrick, jeweils 2x =	8
• <b>SUMME</b>	<b>120</b>

---

## REGELN:

### Ziel des Spiels:

Ziel ist es alle Handkarten loswerden. Gewonnen hat, wer zuerst keine Handkarten mehr hat.

### Vorbereitung:

Die Karten werden gemischt, jeder Spieler erhält 7 Karten, die er verdeckt auf die Hand nimmt. Die verbleibenden Karten werden als ein Stapel verdeckt in die Mitte des Tisches platziert. Von diesem Kartenstapel wird die oberste Karte aufgedeckt und offen ausgelegt. Im Verlauf werden Karten ausgespielt, indem sie auf diese Karte gelegt werden, womit ein Ablagestapel entsteht. Ein Spieler wird ausgelost, der die Runde beginnt.

### Spielverlauf

Der erste Spieler legt eine Karte von seiner Hand auf den Ablagestapel. Dabei gilt: **Eine Karte kann nur auf eine Karte der gleichen Farbe oder der gleichen Zahl gelegt werden.** Die Aktionskarten (siehe folgender Abschnitt) haben besondere Regeln.

Kann ein Spieler **keine passende Karte** legen, so muss er eine Strafkarte vom verdeckten Stapel ziehen. Diese Karte kann er sofort ausspielen, sofern diese passt. Hat er keine passende Karte, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wer die **vorletzte Karte** ablegt, muss „**Finita!**“ rufen und signalisiert damit, dass er nur noch eine Karte auf der Hand hat. Vergisst ein Spieler dies zu rufen und ein anderer bekommt dies mit, so muss er 2 Strafkarten ziehen.

Sollte der Nachziehstapel leer sein, so wird die oberste Karte vom Ablagestapel zur Seite gelegt und bildet den neuen Ablagestapel. Die restlichen Karten des Ablagestapels werden neu gemischt und dann verdeckt als neuer Zugstapel bereitgestellt.

**Die Runde gewinnt derjenige Spieler, der seine letzte Karte abgelegt.** Die anderen Spieler ermitteln ihre (Minus-)Punkte. Eine neue Runde wird gespielt.

(optional) **Zwischenwerfen:** Normalerweise spielen die Spieler im Uhrzeigersinn. Hat ein Spieler jedoch die identische Karte (Farbe + Zahl bzw. Funktion, keine Aktionskarte!) auf der Hand, die gerade ganz oben auf dem Ablagestapel liegt, darf er sie auch außer der Reihe abwerfen. Er muss dabei jedoch schneller sein als der Spieler, der eigentlich am Zug ist, andernfalls ist sein Abwerfen ungültig. Im Zweifelsfall gilt die Karte als schneller gespielt, die weiter unten auf dem Stapel liegt. Das Spiel geht dann bei dem Spieler weiter, der nach dem zwischenwerfenden Spieler drankommt (es sei denn, der Zwischenwerfer war zu langsam). Somit werden die Spieler zwischen dem Spieler, der die erste Karte ausgespielt hat und dem, der zwischengeworfen hat, übergangen. Ist ein Spieler am Zug und hat zwei identische Karten auf der Hand, darf er sie beide gleichzeitig ablegen.

(optional) **Verlängerung:** Wenn der von einer +2-Karte oder +4-Karte betroffene Spieler selbst auch eine +2 legen kann, so wird addiert und der folgende Spieler muss 4 bzw. 8 Karten aufnehmen. Dasselbe gilt für weitere solche Karten.

(optional) **Klatschen:** Legt ein Spieler eine 9 ab, so muss jeder mit der Hand auf den Ablagestapel klatschen. Wer als letzter klatscht (d. h. wessen Hand am weitesten oben liegt), muss eine Strafkarte ziehen. Wer klatscht, obwohl keine 9 liegt (passiert leicht bei einer 6), zieht ebenfalls eine Strafkarte.

(optional) **Gedächtnis:** Jeder Spieler muss verdeckt eine Karte verdeckt zur Seite legen, die er erst ganz am Ende der Runde spielen darf. Man kann diesen Effekt erweitern, wenn die Spieler mehrere Karten verdeckt vor sich ablegen und ein Spieler, der eine 0 abschmeißt, die Karten beim Gegner verschieben darf.

Grundsätzlich gilt, dass ein Spieler, der eine verdeckte Karte aufspielt, diese aber nicht passt, eine Strafkarte erhält und der nächste Spieler an der Reihe ist.

(optional) **Poker:** Hat ein Spieler eine Zahlenfolge bestehend aus 5 aufeinanderfolgenden Karten einer Farbe auf der Hand (z.B. gelb 4-5-6-7-8), so darf er sie komplett ablegen, wenn er an der Reihe ist und die unterste Karte auf die Karte auf dem Ablagestapel passt (Zahl oder Farbe). Ebenfalls ist es möglich, einen vollständigen Satz eines Zahlenwertes in allen vier Farben (z.B. 5 in gelb, rot, grün, blau) in gleicher Weise abzuwerfen.

(optional) **Dumme Frage:** Wer überflüssige Fragen stellt (z.B. Wer ist dran?), muss eine Strafkarte ziehen.

(optional) **Chaos:** +2 und +4 Karten können gegenseitig gespielt werden

### **Mastermind Aktionskarten**

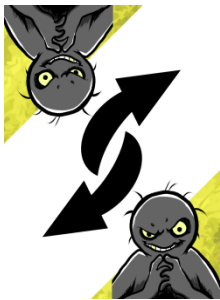
Im Spiel gibt es Mastermind Aktionskarten (erkennbar an dem grauen Fiesling) mit unterschiedlichen Funktionen, welche nachfolgend erklärt werden:

### **ZIEH ZWEI KARTEN**



Wenn diese Karte abgelegt wird, muss der nächste Spieler 2 Karten ziehen. Diese Karte kann nur auf eine Karte mit entsprechender Farbe oder andere Zieh-Zwei-Karten gelegt werden. Wenn sie zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, gelten dieselben Regeln. Der Effekt kann dadurch weitergegeben werden, dass der betroffene Spieler noch eine solche Karte ablegt. Dann muss der folgende Spieler 4 Karten ziehen usw.

### UMKEHR KARTE



Bei dieser Karte ändert sich die Spielrichtung. Wenn bisher im Uhrzeigersinn gespielt wurde, wird dann gegen den Uhrzeigersinn gespielt und umgekehrt. Die Karte kann nur auf eine entsprechende Farbe oder eine andere Umkehr-Karte gelegt werden.

### AUSSETZEN KARTE



Nachdem diese Karte gelegt wurde, wird der nächste Spieler „übersprungen“. Die Karte kann nur auf eine andere mit entsprechender Farbe oder eine andere Aussetzen-Karte gelegt werden. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen wird, wird der Startspieler „übersprungen“.

### FARBENWAHLKARTE



Der Spieler, der diese Karte legt, entscheidet welche Farbe als nächstes gelegt werden soll. Auch die schon liegende Farbe darf gewählt werden.

### ZIEH VIER FARBENWAHLKARTE



Der Spieler, der diese Karte ablegt, entscheidet, welche Farbe als nächstes gelegt werden soll. Zudem muss der folgende Spieler 4 Karten von dem Kartenstapel nehmen. Der Effekt der Karte kann dadurch weitergegeben werden, dass der betroffene Spieler noch eine solche Karte ablegt. Dann muss der folgende Spieler 8 Karten ziehen usw.

### Powerkarte PAUL

Wähle eine Zahl 0 bis 10. Dies ist eine neue Zahl, die die übrigen Spieler jetzt sofort bedienen müssen. Wer die Zahl nicht bedienen kann, muss eine Strafkarte ziehen. Danach geht es normal weiter.



### Powerkarte PETRA

Nachdem Petra ausgespielt wurde, nenne eine Zahl zwischen 0 und 10 und entscheide dich für „größer“ oder „kleiner“. Alle anderen müssen jetzt sofort eine Karte bedienen, deren Zahl eben größer oder kleiner als die gewählte Zahl ist. Wer das nicht kann, muss eine Strafkarte ziehen.

Dabei muss NICHT geschaut werden, dass Farbe und/oder Wert übereinstimmen. Es geht rein um Einhaltung der Vorgabe.



### Powerkarte PIA

Du kannst die Pia Karte spielen, wenn du vom Effekt einer Sonderkarte betroffen bist. Du bist dann nicht betroffen und kannst eine **beliebige** Karte spielen **oder** leitest den Effekt auf den nachfolgenden Spieler weiter. Ansonsten kannst du Pia als eine Farbe oder Zahl deiner Wahl spielen.



### Powerkarte PATRICK

Jeder Spieler wählt verdeckt eine Zahlenkarte von der Hand. Vergleicht diese Zahlenkarten offen. Wer die höchste Karte gespielt hat, zieht 3 Strafkarten. Die Spieler, die die gleiche Zahl haben, ziehen ebenfalls 3 Strafkarten. Alle nehmen ihre verglichenen Zahlenkarten wieder auf die Hand, danach geht es normal weiter.



## Strafen

Wenn ein Spieler sich nicht an die Regeln hält, so muss er ein oder mehrere Strafkarten ziehen. Die Regelungen sind wie folgt:

- **Finita:** Vergisst ein Spieler nach dem Legen seiner vorletzten Karte Finita zu rufen und hat der nächste Spieler seine Karte noch nicht ausgespielt, so muss er eine Strafkarte ziehen.
- **Vorschläge:** Wer seinen Mitspielern Vorschläge macht, was sie spielen sollten, muss zur Strafe zwei Karten ziehen.
- **Falsch gelegt:** Wer eine Karte legt, obwohl er nicht dran ist, oder eine falsche Karte gelegt hat, muss diese wieder aufnehmen und erhält zusätzlich eine Strafkarte.

## Spielende und Punkte

Sobald ein Spieler all seine Karten abgelegt hat, endet die Runde und alle anderen Spieler erhalten Minuspunkte für die Karten, die sie noch auf der Hand halten:

- Alle Nummernkarten                      Wert (z.B. 9 = 9 Minuspunkte)
- Sonderkarten                              20 Punkte
- Sonderkarten (schwarz)                50 Punkte

Das Spiel endet, wenn ein Spieler 500 Minuspunkte erreicht hat. Es gewinnt derjenige, der die wenigsten Minuspunkte gesammelt hat.