

FKK-Spielregeln für 2–8 Spielende

Ziel: Wer am Ende die geringste Punktzahl hat, gewinnt.

Alle Karten haben den aufgedruckten Wert von 0–9.

Aktionskarten haben den Wert 20.

Vorbereitung: Alle Spielenden erhalten je vier Karten und legen sie unangesehen und verdeckt nebeneinander vor sich auf den Tisch. Der Rest der Karten bildet den Nachziehstapel. Eine Karte wird vom Nachziehstapel gezogen und aufgedeckt daneben gelegt (Ablagestapel). Nun dürfen sich alle Spielenden einmalig zwei der vier ausliegenden Karten ansehen.

Ablauf: Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Spielende können eine von drei Optionen wählen:

1. Die oberste Karte des Ablagestapels nehmen und durch eine Karte der eigenen Auslage ersetzen.
2. Die oberste Karte des Nachziehstapels ziehen, sie ansehen und dann entweder:
 - direkt auf den Ablagestapel werfen oder
 - mit einer Karte der eigenen Auslage ersetzen und die getauschte Karte auf den Ablagestapel werfen oder,
 - wenn es sich um eine Aktionskarte handelt, die Aktion ausführen und die Karte auf den Ablagestapel werfen.

Abwerfen: Nach jedem Zug habe alle Spielenden die Möglichkeit, eine Karte mit dem gleichen Wert abzuwerfen.

Ist die falsche Karte gegriffen, muss eine zusätzliche Karte aufgenommen werden.

Aktionen: Beim Ziehen einer Aktionskarte vom Nachziehstapel gelten folgende Regeln:

 **Sehen:** Eine Karte der eigenen Auslage ansehen.

 **Tauschen:** Eine Karte auf dem Spieltisch mit einer beliebigen anderen Karte tauschen.

 **Plus:** Eine zusätzliche Karte aufnehmen.

Nach Abwerfen dürfen auch gleiche Aktionskarten in den Auslagen der Mitspielenden abgeworfen werden. Ist der Nachziehstapel leer, werden die Ablagestapelkarten gemischt und bilden den neuen Nachziehstapel.

Ende: Wer zuerst keine Karten mehr hat, beendet die Spielrunde. Alle anderen Spielenden decken ihre Karten auf und addieren die Punkte. Die Punkte werden notiert. Danach werden die Karten gemischt und die nächste Runde startet. Die Anzahl der Spielrunden kann variabel festgelegt werden. Wer am Ende die geringste Punktzahl hat, gewinnt das Spiel.

Alternativ: Spielende können die Karten auch verdeckt im Raster auslegen und durch Aufdecken Paare finden.