

# FOXY



7+



1-5



15+

**SPIELREGEL**

# Foxy



## SPIELZIEL

Beobachtet wie gewiefte Füchse, welche Tiere euch auf euren Streifzügen begegnen. Ein scharfes Auge allein reicht aber nicht aus – um zu gewinnen, müsst ihr euch jedes einzelne Tier gut merken. Ein Bär, drei Katzen, fünf Hasen ... oder Moment mal, waren das jetzt schon sechs? Je höher die Zahl, die ihr notiert, desto mehr Punkte winken. Außer natürlich, ihr habt zu hoch gepokert ...

Nur wer sich nicht überschätzt und sein Gedächtnis unter Beweis stellt, wird am Ende zum schlausten Fuchs gekrönt!

## INHALT



### 49 Spielkarten:

48 Landschaftskarten, 1 Foxy-Karte



### 5 Filzstifte

mit Putzschwamm



### 5 Spielertableaus



### 1 Übersichtstabelle

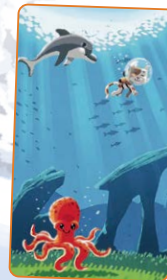


### 1 Comic-Karte

(wird nicht im Spiel verwendet)

## SPIELVORBEREITUNG

1. Gebt jedem Spieler einen Filzstift und ein Spielertableau.
2. Legt die Foxy-Karte zur Seite und mischt die 48 Landschaftskarten gut durch. Zieht davon 19 Karten und legt die restlichen 29 zurück in die Schachtel.
3. Mischt die Foxy-Karte in den Stapel von Landschaftskarten und legt diese 20 Karten als verdeckten Nachziehstapel in der Tischmitte bereit.
4. Legt das Übersichtstabelle für alle gut sichtbar bereit.



**DIE LANDSCHAFTSKARTEN** Es gibt Karten mit 4 verschiedenen Landschaften: **Bauernhof, Wald, Savanne und Ozean.** Jede Karte zeigt ein bis zwei Tiere, die in der jeweiligen Landschaft heimisch sind sowie manchmal auch eine Katze, die in allen 4 Landschaften vorkommen kann.



## SPIELABLAUF

Zu Beginn jedes Zuges deckt ein beliebiger Spieler die oberste Karte des Nachziehstapels auf und legt sie offen auf einen für alle Spieler gut sichtbaren Ablagestapel. Dabei sagt er laut an, um die wievielte Karte es sich handelt. Anschließend notiert jeder Spieler im entsprechenden Feld auf seinem Spielertableau seine **Schätzzahl**. Achtet darauf, dass die anderen Spieler eure Schätzzahl nicht sehen.

Sobald alle Spieler eine Schätzzahl notiert haben, wird eine neue Karte aufgedeckt. Jede nachfolgende Karte muss so auf den Ablagestapel gelegt werden, dass die vorhergehende Karte komplett verdeckt wird.

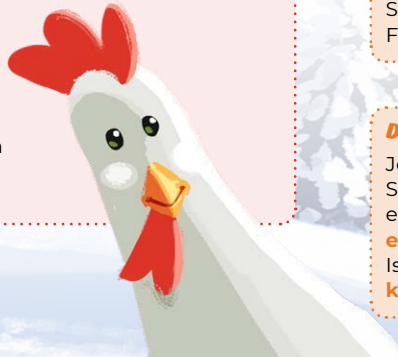
### DIE SCHÄTZZAHL

Jede Karte (außer die Foxy-Karte) zeigt 1 bis 3 verschiedene Tiere. Nach jeder aufgedeckten Karte notieren sich alle Spieler die gesamte Anzahl, wie oft alle diese verschiedenen Tiere auf den **bisher** aufgedeckten Karten (**einschließlich dieser**) bereits vorgekommen sind.

Jede Schätzzahl gibt bei Spielende nur dann Punkte, wenn sie tiefer oder gleich der korrekten Gesamtzahl ist.

### ACHTUNG:

- Es ist **nicht** erlaubt, die Karten auf dem Ablagestapel anzuschauen (außer der obersten).
- Ebenso ist es **nicht** erlaubt, andere Notizen als die Schätzzahl zu machen (egal ob auf dem Spielertableau oder anderswo).



**BEISPIEL:** Im siebten Zug wird eine Karte aufgedeckt, die einen Bär und eine Katze zeigt. Alle Spieler müssen sich nun in Feld 7 notieren, wie viele Bären und Katzen auf den 7 bisher aufgedeckten Karten vorgekommen sind.



### DIE FOXY-KARTE

Wenn die Foxy-Karte aufgedeckt wird, müssen alle Spieler notieren, wie viele **verschiedene** Tiere (den Fuchs nicht mitgezählt) bis dahin vorgekommen sind.



### DOPPELT ODER NICHTS!

Jeder Spieler darf genau **einmal** pro Partie auf eine Schätzzahl wetten. Dazu umkreist der Spieler die eben notierte Schätzzahl. Stimmt diese Schätzzahl **exakt** werden ihre Punkte bei Spielende verdoppelt. Ist sie aber falsch (egal ob höher oder tiefer) gibt sie **keine** Punkte.



## SPIELEND & WERTUNG

Nachdem die letzte Karte des Nachziehstapels aufgedeckt wurde und alle Spieler ihre 20. Schätzzahl notiert haben, endet das Spiel. Die Wertung funktioniert wie folgt:

Ein beliebiger Spieler nimmt das Übersichtstableau und dreht es auf die Rückseite. Dann dreht ein anderer Spieler den Ablagestapel um und legt ihn (ohne die Reihenfolge zu ändern) wieder als Nachziehstapel bereit. Dieser Spieler deckt eine Karte nach der anderen davon auf – prüft gemeinsam, wie oft jedes Tier dabei vorkommt: Für jedes Tier auf der aufgedeckten Karte macht der Spieler mit dem Übersichtstableau in der entsprechenden Zeile einen Strich.

**BEISPIEL:** Die vierte Karte zeigt ein Schwein, ein Huhn und eine Katze. Bei jedem dieser Tiere wird ein Strich auf dem Übersichtstableau gemacht. Um zu prüfen, was die Gesamtzahl der in dieser Runde abgebildeten Tiere ist, werden die Striche bei diesen gezählt. In diesem Fall sind das 4.



Dann prüft jeder Spieler seine Schätzzahl des entsprechenden Zuges:

- Ist die Schätzzahl **tief**er oder **gleich** der Gesamtzahl der abgebildeten Tiere, erhält der Spieler diese Anzahl Punkte. Ist die Schätzzahl höher, muss sie ausradiert werden und gibt keine Punkte.
- Ist die Schätzzahl umkreist und stimmt **genau**, erhält der Spieler doppelt so viele Punkte. Ist sie jedoch umkreist und höher oder tiefer, muss die Schätzzahl ausradiert werden und gibt keine Punkte.

Sobald alle Schätzzahlen geprüft wurden, zählen alle Spieler ihre Punkte zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

Im Falle eines Gleichstands gewinnt von den daran beteiligten Spielern derjenige, der am meisten Punkte von einer umkreisten Schätzzahl erhalten hat. Im Falle eines weiteren Gleichstands gewinnt von den daran beteiligten Spielern derjenige, der die wenigsten leeren Felder hat. Herrscht auch da Gleichstand, teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

## SPIELVARIANTEN

**Bevor ihr das Spiel beginnt, könnt ihr euch auch entscheiden, eine oder mehrere der folgenden Varianten zu verwenden:**

- Wenn die Foxy-Karte aufgedeckt wird, muss stattdessen notiert werden, wie oft jenes Tier bis zu diesem Punkt aufgetaucht ist, das am häufigsten vorgekommen ist.
- Wenn die Foxy-Karte aufgedeckt wird, muss stattdessen notiert werden, wie viele verschiedene Tiere bis zu diesem Punkt nur ein einziges Mal aufgetaucht sind.
- Schätzzahlen geben nur dann Punkte, wenn sie genau stimmen.

## SOLO-MODUS

**Um Foxy allein zu spielen, musst du nur folgende Anpassungen beachten:**

Statt der normalen Wertung darf die Gesamtabweichung deiner Schätzzahlen **nicht mehr als 5 betragen**, um das Spiel zu gewinnen. Ob deine Schätzzahl höher oder tiefer liegt, spielt für die Abweichung keine Rolle. Im Solo-Modus wird ohne „Doppelt oder Nichts“ gespielt.

**BEISPIEL:** Wenn du in einem Feld eine **5** notiert hast, die korrekte Gesamtzahl jedoch **7** ist, hast du eine Abweichung von 2. Du darfst in allen anderen Feldern also maximal eine Abweichung von 3 haben, um das Spiel zu gewinnen.





Weitere spannende Spiele findest du hier:  
[gamefactory-games.com](http://gamefactory-games.com)



Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.

#### Unter Lizenz von:

GateOnGames  
[www.gateongames.com](http://www.gateongames.com)

Foxy © 2024 Zerosem S.R.L.  
Via per Camaiore, 2 55064  
San Martino in Freddana (LU) – Italia

**Autor:** David Spada  
**Illustration:** Stefano Tartarotti  
**Entwicklung:** Christian Giove  
**Supervision:** Mario Cortese  
**Grafik:** Margherita Cagnola,  
**Zusätzliches Bildmaterial:** Freepik.com

**Game Factory Version © 2025**  
**Grafik:** Melanie Friedli  
**Redaktion:** Lorenz Vollenweider

**GOO**  
GATEONGAMES



**Exclusive Distribution:**  
Carletto Deutschland GmbH  
Kressengartenstr. 2  
D-90402 Nürnberg | [www.carletto.de](http://www.carletto.de)  
Carletto AG | Industriestr. 10  
CH-6440 Brunnen | [www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)  
[www.gamefactory-games.com](http://www.gamefactory-games.com)

