KURZE SPIELVARIANTE:

Für ein schnelleres, taktischeres WHOT!-Spiel, solltet ihr nach den folgenden Regeln spielen:

Eine Straße legen

Ein Spieler kann bei einem Zug mehr als eine Karte ablegen, wenn er eine „Straße" legt. Dazu legt er mehrere Karten mit aufsteigenden oder absteigenden Zahlen auf den Ablagestapel. Die erste Karte der „Straße" muss dieselbe Zahl zeigen wie die oberste Karte des Ablagestapels, aber sie muss nicht dasselbe Symbol zeigen.

Beispiel: Die oberste Karte des Ablagestapels ist eine 3/Symbol Fussball. Der nächste Spieler kann eine 3, 4 und 5 egal welchen Symbols legen. Er kann so viele Karten wie gewünscht ablegen, es gibt keine Begrenzung. Allerdings darf jede Zahl nur einmal in der „Straße" vorkommen (also keine „Straße" mit bspw. 3, 4, 4, 5). Auch darf man die Reihenfolge der „Straße" nicht ändern (also nicht 3, 4, 5, 4, 3).

Doppeltes Trikot

Wird die kurze Variante des Spiels gespielt, sollten die Karten mit dem Trikot so schnell wie möglich abgelegt werden. Sobald ein Gegner alle seine Karten abgelegt hat und man selbst noch eine Trikot-Karte auf der Hand hat, werden alle Punkte der Karten verdoppelt, nicht nur die Punkte auf denTrikot-Karten.

Beispiel: Hast du die Karten 10/Trikot und 5/Trikot auf der Hand, werden die Punkte addiert 10 + 5 = 15 und das Ergebnis verdoppelt 15 x 2 = 30. Wenn du 2 oder mehr Trikot-Karten auf der Hand hast, werden deine gesamten Punkte ein weiteres Mal verdoppelt.
Also 10/Trikot, 5/Trikot und 2/Trikot sind 10+5+2 = 17, dann verdoppelt 17 x 2 = 34 und zum Schluss noch einmal verdoppelt 34 x 2 = 68.

Um die Trikots schneller loszuwerden, ist es bei dieser Variante erlaubt, entweder die große Zahl neben dem Symbol oder die kleine Zahl daneben abzulegen. Das heißt, 2/Trikot kann entweder als 2 oder als 4 abgelegt werden.

Number 1

Winning Moves

© 2019 Winning Moves International Ltd. WHOT! is a registered trademark of Winning Moves UK Ltd. Hergestellt in Polen.
Hergestellt von Winning Moves International Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK. Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf. **www.winningmoves.co.uk, www.winningmoves.de**

5+ | 2+

WHOT!®

Das Ziel des Spiels ist einfach:
werde als Erster alle deine Karten los!

INHALT: (53 Karten)
Pfeife – 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14 (Erwin liegend)
Fußball – 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14 (Erwin kniend)
Medaille – 1, 2, 3, 5, 7, 10, 11, 13, 14 (Erwin Schal)
Fußballschuh – 1, 2, 3, 5, 7, 10, 11, 13, 14 (Erwin - Ich bin ein Schalker)
Trikot – 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8 (Erwin Fahne – Punkte zählen doppelt)
2 x rote WHOT!-Karten (Stoppuhr – zählt 20 Punkte)
2 x gelbe WHOT-Karten (Pokal – zählt 20 Punkte)

DAS KLASSISCHE WHOT!-SPIEL:

Mische die Karten und teile je 6 an jeden Spieler aus. Die übrigen Karten werden verdeckten als Ziehstapel zwischen alle Spieler gelegt. Der Kartengeber deckt die erste Karte des Ziehstapels auf und legt sie daneben ab. Das ist der Ablagestapel.

Der Spieler links vom Kartengeber fängt an und legt eine Karte von seiner Hand auf den Ablagestapel. Das kann er nur, wenn:

1) das Symbol seiner Karte mit dem Symbol der Karte auf dem Ablagestapel übereinstimmt, die Zahl ist dabei egal.
2) die Zahl seiner Karte mit der Zahl auf dem Ablagestapel übereinstimmt, das Symbol ist dabei egal.
3) seine Karte eine WHOT!-Karte ist (s. WHOT!-Karten weiter unten).

Wenn ein Spieler keine passende Karte hat, muss er die oberste Karte des Ziehstapels ziehen und sie behalten. Sein Zug ist damit beendet, er kann die Karte nicht im selben Zug auf den Ablagestapel legen.

Man muss keine Karte ablegen, auch wenn man es könnte – trotzdem muss man in dem Fall die oberste Karte des Ziehstapels ziehen. Diesen Zug kann man anwenden, wenn man der Meinung ist, dass ein Ablegen einer Karte dem nachfolgenden Spieler den Sieg ermöglichen würde.

Wenn der Ziehstapel aufgebraucht ist, verbleibt die oberste Karte des Ablagestapels auf dem Tisch. Die restlichen Karten werden ohne Mischen verdeckt daneben gelegt und bilden den neuen Ziehstapel.

WHOT!-KARTEN:

Die roten und gelben WHOT!-Karten dienen als Joker und können auf jedes Symbol und jede Zahl gelegt werden.

Legt der Spieler eine gelbe WHOT!-Karte (Pokal), muss er das Symbol benennen, das nach dieser Karte gelegt werden muss. Es ist ratsam, entweder ein Symbol zu wählen, das man selbst legen kann oder eins, das den Nachfolger am Ablegen einer Karte hindert.

Wird die rote WHOT!-Karte (Stoppuhr) abgelegt, kann der Spieler entscheiden, ob der Nachfolger eine Runde aussetzt oder ob die Spielrichtung geändert wird.

Jede WHOT!-Karte kann auf eine andere WHOT!-Karte gelegt werden – um den Effekt der vorherigen Karte rückgängig oder gleichbleibend zu machen.

GEWINNER:

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler seine letzte Karte ablegen konnte – dieser Spieler gewinnt das Spiel!

LANGE SPIELVARIANTE:

Wenn ihr länger spielen wollt, spielt nach den folgenden Regeln:

Sobald ein Spieler alle seine Karten abgelegt hat, endet die Runde. Die anderen Spieler zählen die Punkte aller Karten, die sie noch auf der Hand haben, zusammen. Das Trikot zählt doppelt (addiere einfach die kleinere Zahl auf dem Trikotsymbol). Die roten und gelben WHOT!-Karten zählen beide jeweils 20 Punkte.

Die jeweiligen Strafpunkte werden auf dem Punkteblock notiert und die nächste Runde beginnt. Sobald ein Spieler 100 oder mehr Punkte erreicht (oder einen anderen vorher festgelegten Wert), ist er raus aus dem Spiel! Die anderen spielen solange weiter, bis nur noch ein Spieler übrig bleibt. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.