

Spielanleitung

Fifty

Übersicht

FIFTY bringt neuen Schwung in das Spielprinzip von Bingo.

Notiere fünf Zahlen, fange an laut zu zählen und rücke auf deiner Punkteleiste vor. Je länger du die Zahlen ansagen darfst, desto mehr Punkte erhältst du. Nennst du aber eine Zahl, die eine andere Person notiert hat, darf diese ab sofort weiterzählen und Punkte machen.

Wähle deine Zahlen clever und zähle soweit du kannst!

Inhalt

10 Zahlenplättchen



1 Spielblock



7 Bleistifte



5 Gefahrenkarten
(für die Variante
von Seite 11)



7 Punkteleisten



7 Glasperlen



Aufbau

1

Nehmt euch jeweils:

- ★ 1 Zettel vom Spielblock
- ★ 1 Punkteleiste
- ★ 1 Glasperle
- ★ 1 Bleistift

2

Legt die
Glasperle
jeweils auf das
Feld 0 eurer
Punkteleiste.

3

Mischt
verdeckt
die **Zahlenplättchen**
und legt
sie bereit.

Spielablauf

Eine Partie *FIFTY* geht über 4 Runden.
Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

1 AUFDECKEN

2 AUFSCHREIBEN

3 AUFZÄHLEN

1 AUFDECKEN

Deckt eine bestimmte Anzahl von Zahlenplättchen auf. Die Anzahl ist abhängig davon, wie viele Personen mitspielen:



Anzahl von Personen	3	4	5	6	7
Anzahl der Zahlenplättchen	4	3	2	1	0

Die aufgedeckten Zahlenplättchen geben an, welche Zahlen ihr in Phase 2 **NICHT** aufschreiben dürft.



2 AUFSCHREIBEN

Nun schreibt ihr jeweils 5 Zahlen in die Reihe eures Zettels, die der aktuellen Runde entspricht.

Beachtet dabei folgende Regeln:

- ★ Es dürfen nur ganze Zahlen von 1 bis 49 verwendet werden, keine Kommazahlen.
- ★ Schreibt die Zahlen in aufsteigender Reihenfolge in die Felder der aktuellen Reihe.
- ★ Die Zahlen dürfen nicht mit einer Ziffer enden, die eines der aufgedeckten Zahlenplättchen zeigt. Liegt beispielsweise das Zahlenplättchen 2 offen, dürft ihr nicht 2 oder 12 oder 22 oder 32 oder 42 aufschreiben.

Beispiel:

							PUNKTE
1	4 ¹	15 ¹	26 ²	37 ¹	44 ¹		



Ihr seid zu fünft, daher habt ihr 2 Zahlenplättchen aufgedeckt. Ihr dürft jetzt keine Zahlen aufschreiben, die auf 2 oder 8 enden. Ella schreibt auf: 4, 15, 26, 37 und 44. Sie notiert die Zahlen in aufsteigender Reihenfolge, soweit ist alles richtig. Viel Glück, Ella!



3 AUFZÄHLEN

Wer am jüngsten ist, zählt langsam und laut, beginnend mit der 1.

Noch darf niemand seine Glasperle weiterrücken.

Sobald eine Zahl aufgezählt wird, die jemand aufgeschrieben hat, sagt diese Person laut **„STOP“ und hebt die Hand**. Es wird erst einmal nicht weitergezählt.

Es gibt nun zwei Möglichkeiten:

★ **Falls nur eine Person die Hand gehoben hat:** Ab sofort zählt diese Person laut weiter. Für jede Zahl die sie nennt, rückt sie die Glasperle jeweils 1 Feld auf ihrer Punkteleiste weiter (also auch, wenn bei einer Zahl jemand STOP ruft).



★ **Falls mehrere Personen die Hand gehoben haben:** Diese Personen streichen diese Zahl auf ihrem Zettel durch. Wer bisher gezählt hat, zählt dann auch weiter. Allerdings darf momentan niemand Glasperlen weiterrücken (auch die zählende Person nicht).

Wenn dann weiter gezählt wird, kann jede Person wieder STOP rufen und die Hand heben, wenn eine ihrer notierten Zahlen aufgerufen wird.



BEISPIEL AM START DER PHASE 3:

1, 2, 3, 4...

Andrea beginnt laut zu zählen, allerdings ohne dafür Punkte zu erhalten.

STOP!

Ella hat ja auf ihrem Zettel 4 notiert. Sie ruft STOP und hebt die Hand, sobald Andrea die 4 genannt hat.

5, 6, 7...



Ab sofort zählt Ella laut weiter und bekommt für jede Zahl, die sie aufzählt, 1 Punkt, indem sie ihre Glasperle weiterschiebt.

STOP!

Jakob und Theo haben beide 7 aufgeschrieben, daher rufen beide STOP als Ella bei der 7 ankommt. Jakob und Theo streichen die 7 auf ihrem Zettel durch.

STOP!



8, 9...

Ella zählt weiter, allerdings ohne Punkte dafür zu erhalten.

STOP!

Josefine hat die 9. Sie übernimmt also ab der 10 das Aufzählen und erhält für jede weitere Zahl 1 Punkt.

10, 11, 12...





EINE KRONE ERREICHEN

Anzahl von Personen	3	4	5	6	7
Punkte	19	15	12	10	9

Erreichst du mit deiner Glasperle das Feld mit der Krone, das bei eurer Personenzahl steht, darfst du sofort eine Krone auf deinem Zettel ausmalen. Sobald du eine zweite Krone ausmalen darfst, hast du das Spiel gewonnen!

Den Wert, den du auf der Punkteleiste erreichen musst, ist auch entsprechend hervorgehoben.

Beispiel: Im Spiel zu fünft erhältst du eine Krone, wenn du das Feld mit der 12 erreichst.



Sobald die zählende Person bei **50** angekommen ist, endet die Runde.



Ende der Runde

1 WERTUNG

Addiere zu der Punktzahl, die du auf der Punkteleiste erreicht hast, für jede deiner durchgestrichenen Zahl die jeweiligen Punkte. Sie stehen im entsprechenden Feld rechts oben in der Ecke. Notiere deine Punktzahl für diese Runde im letzten Feld der aktuellen Reihe.



Ella musste 2 ihrer aufgeschriebenen Zahlen durchstreichen. Sie erhält 2 Punkte für die Zahl im dritten Feld und 1 Punkt für die Zahl im vierten Feld. Auf der Punkteleiste hat sie Feld 14 erreicht. Sie notiert für diese Runde also 17 Punkte.

2 RUNDENVORBEREITUNG

Dreht die Zahlenplättchen wieder um und mischt alle Zahlenplättchen erneut. Setzt dann eure Glasperlen zurück auf Feld 0 eurer Punkteleiste. Nun beginnt ihr die nächste Runde wieder mit Phase 1 **AUFDECKEN**.

Am Ende der 4. Runde braucht ihr keine weitere Runde vorbereiten. Geht direkt weiter zum *Ende des Spiels*.



Ende des Spiels

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

NACH 4 RUNDEN

Zählt jeweils die Punkte eurer Runden zusammen. Wer am meisten Punkte erreicht hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt von den Beteiligten, wer eine Krone hat. Besteht dann immer noch ein Gleichstand, gewinnen alle Beteiligten gemeinsam.

VORZEITIGER SIEG

Sobald jemand eine zweite Krone erhält, gewinnt diese Person sofort!

Hinweise und Anmerkungen

-  Notiert am besten in jedem Zehnerbereich eine Zahl. Dies erhöht eure Chance, viele Zahlen hintereinander aufzuzählen.
-  Entscheidend ist, die anderen Personen richtig einzuschätzen. Traust du dich, direkt die 1 zu notieren, um sofort aufzählen zu dürfen? Oder notierst du die 2, um direkt zu übernehmen? Zahlen vor geblockten Zahlen können lukrativ sein, aber das wissen auch die Anderen.
-  Erreichst du auf der Punkteleiste Feld 20, setze die Glasperle zurück auf 0 und rücke von dort aus weiter. Notiere bei der Wertung 20 Punkte mehr als die Glasperle anzeigt.



Mit mehr als 7 Personen spielen

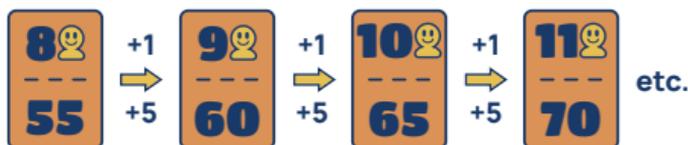
Wollt ihr zu acht oder mit noch mehr Personen spielen, braucht ihr mehrere Exemplare von *FIFTY*. Ihr braucht davon die Punkteleisten und Glasperlen. Beachtet folgende Regelanpassungen:



Spielt ohne **Zahlenplättchen**.



Zählt für jede Person ab der 8. Person um 5 pro Person weiter.



Während der Phase **AUFSCHREIBEN** könnt ihr Zahlen notieren bis zur Zahl direkt vor der Endzahl. *Beispiel: Zu zehnt zählt ihr bis 65. Ihr könnt also 5 Zahlen von 1 bis 64 notieren.*



Auch bei mehr als 7 Personen erhältst du eine Krone bei Feld 9 der Punkteleiste.

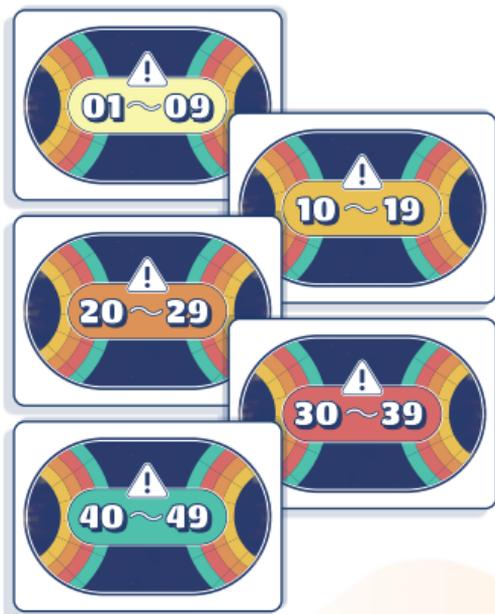


Du kannst die Zettel des Spielblocks auf huttertrade.com herunterladen. Falls du eine Wertungsleiste und eine Markierung wie die Glasperlen für zusätzliche Personen organisieren kannst, benötigst du kein zusätzliches Exemplar für Partien zu acht.

Vielleicht organisierst du die Partie mit den meisten Personen weltweit. Teile das mit uns und wir werden euren Rekord veröffentlichen!



Variante: Gefahrkarten



-  Mischt beim Spielaufbau die Gefahrkarten zu einem verdeckten Stapel.
-  Während der Phase **AUFDECKEN** deckt ihr 1 Gefahrkarte auf. Jede Zahl im Bereich der beiden Zahlen der Gefahrkarte (also von der ersten Zahl bis zu der zweitgenannten) ist im Gefahrenbereich.
-  Während der Phase **AUFZÄHLEN** gilt für die Zahlen im Gefahrenbereich: Haben mehrere Personen die selbe Zahl im Gefahrenbereich notiert (rufen also gemeinsam STOP und heben die Hand), streichen sie nicht nur die Zahl durch, sondern auch die Punkte des entsprechenden Feldes. Es gibt also keine Punkte für durchgestrichene Zahlen im Gefahrenbereich.

Impressum

Autor:

JinWoo SEO

Projektmanager:

Rémi MATHIEU

Grafikdesigner:

Charlie METZ

Deutsche Ausgabe

Grafikdesignerin:

Sabine Kondirolli

Redakteur:

Stefan Stadler



FIFTY wurde erstmals als Count UP beim südkoreanischen Verlag Gemblo veröffentlicht. IELLO hat die Regeln leicht modifiziert.

© 2019 Gemblo company
© 2025 IELLO SAS.
Alle Rechte vorbehalten.
IELLO - 9, avenue des
Érables, lot 341, 54180
Heillecourt, Frankreich

GEMBLO
COMPANY



Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
DEUTSCHLAND
www.hutter-trade.com

HUTTER
Trade GmbH + Co KG

