

# DIE FIESEN



## 7 GANOVEN

sitzen im Hinterzimmer ihrer Stammkneipe  
und spielen um ihre Beute.

Dabei wird gezählt, getuschelt und  
genuschelt, telefoniert, mit der Pistole  
jongliert und geschwiegen.

Wer schnell ist, den Überblick bewahrt – und  
im richtigen Moment schweigt, gewinnt!

## INHALT

110 Spielkarten

1 Spielregel

## SPIELVORBEREITUNG

Alle Karten werden verdeckt gemischt und gleichmäßig an  
die Spieler verteilt.

Überzählige Karten kommen in die Schachtel zurück.

Die Spieler nehmen ihre Karten als verdeckten  
Stapel in die Hand. Der jüngste Spieler beginnt.  
Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.



# SPIELVERLAUF

Jeder Spieler deckt reihum immer die oberste Karte zum Gegner hin auf und legt sie offen in die Mitte.\*



Wird eine **Ganovenkarte** gespielt, ruft der Spieler blitzschnell „eins“. Legt der linke Nachbar ebenfalls eine Ganovenkarte, ruft er „zwei“. Der nächste ruft „drei“; das geht bis zur „sieben“. Dann wieder abwärts bis zur „eins“ und wieder hoch bis zur „sieben“, usw.



Legt der Spieler eine **Handykarte**, räuspert sich der Spieler „hmmrrr“, anstatt die Zahl zu rufen. Denn das Telefonieren lenkt ab, und der Ganove vertuscht so seine Unaufmerksamkeit.



Deckt der Spieler eine **Pistolenkarte** auf, sagt der Spieler gar nichts, anstatt die Zahl zu rufen. Denn Ganoven, die in die Mündung einer Pistole blicken, können nichts mehr sagen.



Wird eine **Doppel-Ganovenkarte** ausgespielt, muss der Spieler zwei aufeinander folgende Zahlen rufen – und der nächste Spieler wird übersprungen.



Legt der Spieler eine Doppel-Handykarte, muss er sich zweimal räuspern, für jeden Ganoven einmal ... und der nächste Spieler wird ebenfalls übersprungen.

\* Alle abgelegten Karten bilden einen offen liegenden Stapel in der Tischmitte.



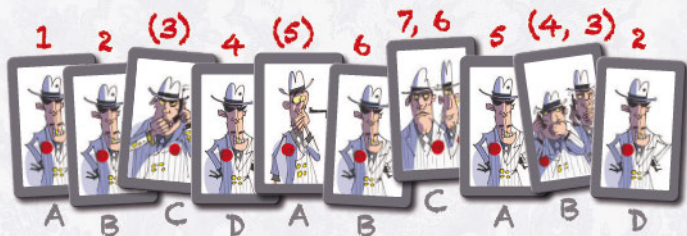
## ACHTUNG

Die Ganoven der **Handy- und Pistolenkarten** werden **immer mitgezählt!** D.h.: Mit jedem abgelegten Ganoven wird um 1 weiter hoch- oder runtergezählt.

### Beispiel:

Spieler **A** legt eine **Ganovenkarte**, sagt **1**, Spieler **B** legt eine **Ganovenkarte**, sagt **2**, Spieler **C** legt eine **Handykarte**, räuspert sich „hmmrrrr“ (**3**), Spieler **D** legt eine **Ganovenkarte**, sagt **4**, Spieler **A** legt eine **Pistolenkarte**, schweigt (**5**), Spieler **B** legt eine **Ganovenkarte**, sagt **6**, Spieler **C** legt eine **Doppel-Ganovenkarte**, sagt **7, 6**, Spieler **D** muss aussetzen, Spieler **A** legt eine **Ganovenkarte**, sagt **5**, Spieler **B** legt eine **Doppel-Handykarte**, räuspert sich zweimal „hmmrrrr, hmmrrrr“ (**4, 3**) Spieler **C** muss aussetzen, Spieler **D** legt eine **Ganovenkarte**, sagt **2**.

Karten hier in der richtigen Reihenfolge aufgefächert.



## ACHTUNG

Wer einen Fehler macht oder länger als 3 Sekunden zögert, muss **alle** Karten aus der Mitte unter seinen Handstapel nehmen. **Der Spieler, welcher den Fehler gemacht hat, startet die nächste Runde.**

### Fehler sind:

- falsche Zahl
- falsches Geräusch
- zu langes Zögern
- falsches Wort
- Karte ablegen, anstatt zu passen

Zweifelt ein Spieler an der gerufenen Zahl, wird der Ablagestapel (jeder Ganove) durchgezählt.

**War die Zahl tatsächlich falsch,** muss der Spieler, welcher falsch gerufen hat, den Stapel nehmen und die neue Runde beginnen.

**War die Zahl richtig,** muss der zweifelnde Spieler den Stapel nehmen. In diesem Fall beginnt dieser die neue Runde. Hatten mehrere Spieler zu Unrecht Zweifel, wird der Stapel gleichmäßig unter allen Zweiflern ausgeteilt. Wer die letzte Karte bekommt, wird neuer Startspieler.

## DIE FIESENREGEL

Spielen Sie die ersten Runden immer mit demselben Geräusch, „hmmrrr“!

Wenn die Regeln „sitzen“, kommt die **Fiesenregel**\* dazu:

Der **erste** Spieler jeder Runde, der eine **Handy-** oder **Doppel-Handykarte** ausspielt, bestimmt ein neues Geräusch oder Wort, das immer bis zur nächsten Runde gilt!

\* Erfinden Sie Ihre eigenen Wörter, kurze Sätze oder Geräusche!

### Hier einige Vorschläge:

- pfft, kuckuck, aua ...
- abwärts, acht, einzweidrei, weiter, aussetzen, 3/4 ...
- Hände hoch!, Wer ist dran?, Ich sag' nix ...

Oder für ein paar Runden Wörter aus **einem** Thema nehmen. Zum Beispiel aus den Themen: Länder, Namen, Tiere / Tiergeräusche, Klingeltöne ...

## NOCH FIESER

**Macht der Startspieler bei seiner ersten abgelegten Karte einen Fehler**, bekommt er von jedem Gegner eine Strafkarte.

## ENDE DES SPIELS UND SIEGER

Das Spiel endet, sobald ein Spieler **alle** Karten abgelegt hat. Dieser Spieler hat gewonnen!

## VARIANTE FÜR JÜNGERE SPIELER

Man lässt alle „Doppelkarten“ weg.

# CREDITS

**Autor:** Jacques Zeimet

**Illustrationen:** Rolf Vogt

**Grafik:** Johann Rüttinger

**Originalausgabe und Gestaltung:**

Drei Hasen-Werkstatt

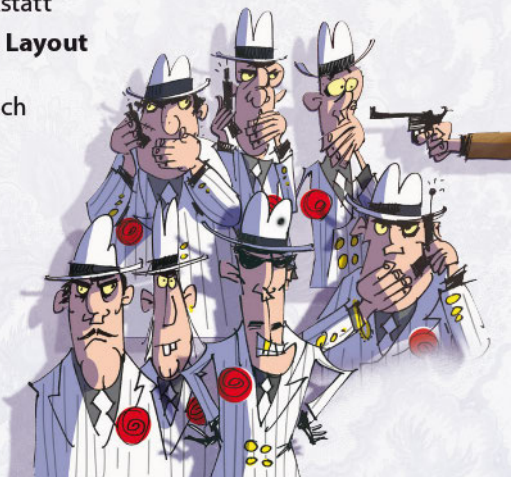
**Gestaltung und Layout**

**Neuauflage:**

Marina Fahrenbach

**Herausgeber:**

Heiko Eller-Bilz



Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollte etwas fehlen oder ersetzt werden müssen, helfen wir dir gerne weiter unter:

[service.heidelbaer.de](http://service.heidelbaer.de)

DREI HASEN  
in DER ABENDSONNE



[www.heidelbaer.de](http://www.heidelbaer.de)

© 2026 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH. DIE FIESEN 7, the HeidelBär Games logo and HeidelBär Games are TMs of HeidelBär Games GmbH. Hersteller: HeidelBär Games GmbH, Hauptstr. 107, 63897 Milttenberg, GERMANY. Hergestellt in Deutschland. Nicht geeignet für Kinder unter 8 Jahren. Spielmaterial kann von Abbildung abweichen. Diese Information bitte aufbewahren!