



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Fette Beute

Spielanleitung – kurz erklärt

3–6

SPIELER

ab 8

JAHREN

15

MINUTEN

Fette Beute ist ein schnelles Kartenspiel für 3 bis 6 Personen, in dem Waldtiere Futter horten und einander wegschnappen. Jede Runde wählt ihr zwei eurer fünf Tierkarten geheim aus und deckt sie nacheinander auf. Wer als Erster fünf identische Futterkarten vor sich liegen hat, gewinnt.

Spielziel

Sammelt fünf gleiche Futterkarten in eurem Vorratslager. Wer das schafft, beendet das Spiel als Sieger.

Vorbereitung

Jeder nimmt ein Set aus fünf Tierkarten mit gleicher Rückseite auf die Hand. Die Futterkarten werden gemischt und verdeckt als Vorrat in die Tischmitte gelegt. Davon zieht jeder drei Karten und legt sie offen als Startlager vor sich ab. Der hungrigste Mitspieler bekommt die Krone und eröffnet.

So spielt ihr

- 1 Alle wählen gleichzeitig und geheim zwei ihrer fünf Tiere und legen sie verdeckt vor sich ab.
- 2 Der Spieler mit der Krone deckt eines seiner beiden Tiere auf und führt dessen Fähigkeit sofort aus.
- 3 Im Uhrzeigersinn deckt jeder nacheinander je ein Tier auf, bis alle gewählten Tiere genutzt wurden.
- 4 Wer keine verdeckte Karte mehr hat, wird übersprungen.
- 5 Am Rundenende wandert die Krone im Uhrzeigersinn weiter, alle nehmen ihre fünf Tiere zurück auf die Hand.

So gewinnt ihr

Sobald jemand fünf gleiche Futterkarten im Lager hat, endet das Spiel sofort und diese Person gewinnt. Geht der Futtervorrat vorher aus, siegt, wer die meisten Futterkarten besitzt.

Spielziel

Ihr sammelt Futter für euer eigenes Vorratslager und versucht, fünf Karten derselben Futtersorte zusammenzubekommen. Dazu schickt ihr jede Runde zwei Tiere los, die Futter aus dem Vorrat holen, es bei anderen stehlen oder euer eigenes Lager verteidigen. Wer zuerst fünf gleiche Futterkarten offen vor sich liegen hat, wird zum König oder zur Königin des Waldes. Geht der Nachschub in der Tischmitte aus, entscheidet stattdessen die Gesamtzahl der gesammelten Futterkarten.

Spielmaterial

80 Futterkarten

30 Tierkarten

1 Krone

Spielaufbau

- Jeder nimmt sich ein komplettes Set aus fünf verschiedenen Tierkarten, dessen Rückseiten einheitlich sind, und nimmt es auf die Hand.
- Übrige Tiersets kommen zurück in die Schachtel.
- Mischt alle Futterkarten und legt sie als verdeckten Futternvorrat in die Tischmitte.
- Jeder zieht drei Futterkarten vom Vorrat und legt sie offen vor sich ab: das erste eigene Vorratslager.
- Sortiert gleiche Futterkarten im eigenen Lager nebeneinander, dann behaltet ihr den Überblick.
- Die Krone bekommt, wer am hungrigsten ist.

Spielbeginn

Wer die Krone erhalten hat, ist Startspieler der ersten Runde. Zunächst wählen aber alle gleichzeitig zwei Tiere aus. Erst danach deckt der Startspieler als Erster ein Tier auf.

Spielablauf

Rundenaufbau

Fette Beute läuft über beliebig viele kurze Runden. Jede Runde besteht aus zwei Phasen: dem geheimen Auswählen der Tiere und dem reihum Aufdecken.

A. Zwei Tiere geheim wählen

Ihr habt zu Beginn jeder Runde alle fünf Tierkarten auf der Hand. Sucht euch davon geheim zwei aus und legt sie verdeckt vor euch auf den Tisch. Das machen alle gleichzeitig.

B. Tiere aufdecken und nutzen

- 1 Der Spieler mit der Krone deckt genau ein Tier auf.
- 2 Die Fähigkeit dieses Tieres wird sofort ausgeführt.
- 3 Danach ist der nächste im Uhrzeigersinn dran und deckt ebenfalls ein Tier auf.
- 4 Hat jemand keine verdeckte Karte mehr vor sich liegen, wird er übersprungen.
- 5 Sind alle gewählten Tiere aufgedeckt und genutzt, endet die Runde.
- 6 Die Krone wandert einen Platz im Uhrzeigersinn weiter, alle nehmen ihre fünf Tiere zurück auf die Hand.

Die Tierfähigkeiten

Eichhörnchen: Du ziehst eine Futterkarte vom verdeckten Vorrat und legst sie offen in dein Lager.

Waschbär: Du nimmst dir eine beliebige Futterkarte aus dem Lager eines Mitspielers deiner Wahl und legst sie offen in dein eigenes Lager.

Hamster: Er bringt kein Futter, sondern schützt dein Lager. Will jemand mit einem Waschbären bei dir stehlen, darfst du deinen Hamster sofort aufdecken, auch außerhalb deines Zuges. Der Diebstahl verpufft dann komplett. Hamster und Waschbär bleiben offen liegen, anschließend ist der Spieler links vom Waschbären-Besitzer an der Reihe. Ist der Hamster deine letzte verdeckte Karte und du bist am Zug, musst du ihn wirkungslos aufdecken. Ein bereits aufgedeckter Hamster wehrt in derselben Runde keinen weiteren Waschbären mehr ab.

Murmeltier: Es kopiert die Fähigkeit des Tieres, das du in dieser Runde zuerst aufgedeckt hast. Deshalb deckst du es immer als deine zweite Karte auf. Nach einem Waschbären darfst du erneut klauen, wahlweise beim selben oder bei einem anderen Mitspieler. Nach einem Hamster kannst du das Murmeltier genauso wie einen Hamster einsetzen und einen weiteren Waschbären abwehren. Den Biber kann das Murmeltier nicht kopieren: Hast du Murmeltier und Biber gewählt, bleibt das Murmeltier wirkungslos.

Biber: Deckst du deinen Biber auf, müssen alle Mitspieler, die den Biber ebenfalls für diese Runde gewählt haben, ihn sofort mit aufdecken. Bist du der einzige Biber, ziehst du drei Futterkarten vom Vorrat in dein Lager. Liegen zwei oder mehr Biber, geht jeder Mitspieler ohne Biber leer aus? Nein, umgekehrt: Dann zieht jeder Spieler, der keinen Biber aufgedeckt hat, eine Futterkarte vom Vorrat. Ziehen mehrere Personen, beginnt der Startspieler und es geht im Uhrzeigersinn weiter.

Der Spielzug

- 1 Warte, bis du an der Reihe bist (Start beim Kronenträger, dann im Uhrzeigersinn).
- 2 Decke genau eine deiner beiden verdeckten Tierkarten auf.
- 3 Führe die Fähigkeit dieses Tieres sofort aus.
- 4 Hast du keine verdeckte Karte mehr, wirst du übersprungen.
- 5 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.

Sonderregeln

- Den Hamster darfst du auch außerhalb deines Zuges aufdecken, um einen Waschbären abzuwehren.
- Nach einer abgewehrten Waschbären-Aktion setzt das Spiel beim linken Nachbarn des Waschbären-Spielers fort.
- Ein einmal aufgedeckter Hamster schützt in derselben Runde nicht mehr.
- Bleibt dir nur noch der Hamster verdeckt, musst du ihn in deinem Zug ohne Wirkung aufdecken.
- Das Murmeltier wird immer als zweites Tier aufgedeckt und kopiert dein erstes Tier.
- Der Biber lässt sich vom Murmeltier nicht kopieren.
- Spieler ohne verdeckte Karte werden in der laufenden Runde übersprungen.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet augenblicklich, sobald jemand fünf gleiche Futterkarten in seinem Vorratslager liegen hat. Diese Person gewinnt und wird als König oder Königin des Waldes gefeiert. Noch verdeckte Tierkarten werden nicht mehr aufgedeckt oder gewertet. Ebenfalls sofortiges Ende gibt es, wenn die letzte Karte vom Futtervorrat gezogen wird: Dann gewinnt, wer insgesamt die meisten Futterkarten besitzt. Bei Gleichstand teilen sich die Betroffenen den Sieg.

Varianten

- Variante für 5 und 6 Spieler: Nur die Biber-Regel ändert sich. Bist du der einzige Biber, ziehst du weiterhin drei Futterkarten. Deckt genau ein weiterer Spieler seinen Biber auf, erhalten beide Biber-Spieler je zwei Futterkarten. Bei drei oder mehr Bibern bekommen alle Spieler ohne Biber je eine Futterkarte. Alle übrigen Regeln bleiben gleich.

Tipps

- Sortiere dein Lager nach Futtersorten, dann siehst du sofort, welche Sorte dir zum Sieg fehlt.
- Wer schon vier gleiche Karten offen liegen hat, ist ein offensichtliches Ziel für Waschbären – rechne mit Diebstahl.
- Halte den Hamster als Schutz zurück, solange du damit rechnest, bestohlen zu werden.
- Das Murmeltier lohnt sich als zweites Tier hinter Eichhörnchen, Waschbär oder Hamster, mit dem Biber zusammen ist es wirkungslos.
- Der Biber bringt drei Karten nur, wenn ihn sonst niemand wählt. Je mehr Mitspieler, desto größer das Risiko.

Häufige Fragen

Wie viele Tiere wähle ich pro Runde aus?

Genau zwei aus deinen fünf Tierkarten. Alle wählen gleichzeitig und legen die beiden Karten verdeckt vor sich ab.

Darf ich den Hamster aufdecken, obwohl ich nicht am Zug bin?

Ja. Nutzt ein Mitspieler einen Waschbären gegen dein Lager, darfst du den Hamster sofort aufdecken, auch außerhalb deines Zuges. Der Diebstahl bleibt dann wirkungslos.

Wer ist nach einer geblockten Waschbären-Aktion dran?

Der Spieler links von demjenigen, der den Waschbären aufgedeckt hat. Hamster und Waschbär bleiben offen liegen.

Was passiert, wenn ich nur noch den Hamster verdeckt habe?

Du musst ihn in deinem Zug aufdecken, ohne dass er etwas bewirkt. Danach schützt er dich in dieser Runde nicht mehr.

Kann das Murmeltier den Biber kopieren?

Nein. Hast du Murmeltier und Biber für die Runde gewählt, bleibt das Murmeltier beim Aufdecken wirkungslos.

Muss ich mit dem kopierten Waschbär beim selben Mitspieler stehlen?

Nein. Du darfst mit dem Murmeltier auch das Vorratslager eines anderen Mitspielers auswählen.

Was passiert, wenn mehrere Spieler den Biber wählen?

In der Grundregel gehen alle Biber-Spieler leer aus. Stattdessen zieht jeder Mitspieler ohne Biber eine Futterkarte, beginnend beim Startspieler im Uhrzeigersinn.

Was gilt, wenn jemand an der Reihe ist, aber keine verdeckte Karte mehr hat?

Dieser Spieler wird einfach übersprungen und die Reihe geht weiter.

Wer gewinnt, wenn der Futternvorrat leer geht?

Das Spiel endet sofort mit der letzten gezogenen Karte. Es gewinnt, wer insgesamt die meisten Futterkarten hat, bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Werden verdeckte Tierkarten beim Spielende noch ausgeführt?

Nein. Sobald eine Endbedingung eintritt, bleiben verdeckt liegende Tierkarten unberücksichtigt.

Informationen zum Spiel

Verlag	AMIGO
Autor	Andy Niggles
Erscheinungsjahr	2021
Edition / Regelstand	Version 1.0
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Regelstand Version 1.0, zuletzt geprüft am 21.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/fette-beute/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/fette-beute/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026