

FAMONDO

Regelheft v1.0 — 20. März 2026 · famondo.com

1 Spielvorstellung

FAMONDO ist ein strategisches Kartenspiel, bei dem jeder Spieler eine Familie zusammenstellt, indem er Karten sammelt. **Eltern**, **Kinder** und **Tiere**. **Spezial** sorgen für Tempo und Überraschungen im Spiel.

Ziel

- ✓ Eine Familie aus 5 Karten bilden, die die 5 Kontinente repräsentiert.
- ✓ Die Familie muss mindestens 1 Elternteil, 1 Kind und 1 Tier enthalten.
- ✓ Wer zuerst seine Familie vervollständigt, ruft „FAMONDO!“ und gewinnt die Runde (1 Punkt).

Parameter	Wert
Spieler	2 bis 6 Spieler
Alter	Ab 6 Jahren (vereinfachte Version) · 8 Jahre und älter (vollständige Version)
Dauer	5 bis 10 Minuten pro Runde

2 Spielmaterial

65 Total Karten	15 Eltern 3 / Kontinent	20 Kinder 4 / Kontinent	15 Tiere 3 / Kontinent
------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	-------------------------------------

+ 15 Spezialkarten (Adoption ×2, Besen ×3, Verschlafen ×4, Regenschirm ×6).

Kontinent-Kennzeichnung

Nr.	Kontinent	Tierbeispiele
1	Europa	Wolf, Braunbär, Wildschwein
2	Asien	Panda, Tiger, Orang-Utan
3	Ozeanien	Känguru, Koala, Grüne Meeresschildkröte
4	Afrika	Löwe, Elefant, Nashorn
5	Amerika	Bison, Lama, Papagei

Die Kontinentnummer steht oben links auf der Karte. Die Abzeichen oben rechts zeigen den Typ: 👤 Elternteil · 😊 Kind · 🐾 Tier.

Spezialkarten (15 Karten)

Werden bis zur Verwendung auf der Hand gehalten. **Ein Spieler kann pro Runde nur eine Spezialkarte spielen.** Jede Karte, die am Ende der Runde noch auf der Hand ist, geht verloren.



Adoption x2 Angriff

Stiehlt eine beliebige ausliegende Karte eines Gegners und legt sie vor sich selbst aus.



Besen x3 Angriff

Der gezielte Spieler wählt eine seiner ausliegenden Karten und legt sie ab.



Verschlafen x4 Angriff

Zwingt einen Gegner, seine nächste Runde auszusetzen (kein Ziehen, keine Spezialkarte).



Regenschirm x6 Verteidigung

Hebt einen Angriff auf (Besen, Verschlafen oder Adoption). Kann auch außerhalb der eigenen Runde gespielt werden.

3 Spielvorbereitung

- 1 Die Anzahl der zu spielenden Runden festlegen.
- 2 Die Karten mischen und in der Tischmitte einen verdeckten Nachziehstapel bilden.
- 3 Jedem Spieler 3 Karten austeilen.

- 4 Jeder Spieler legt seine Kontinent-Karten offen vor sich aus (in Nummernreihenfolge, von 1 bis 5) und behält seine Spezialkarten verdeckt auf der Hand.
- 5 Der jüngste Spieler beginnt.

4 Spielablauf

Das Spiel verläuft im **Uhrzeigersinn**. In jeder Runde führst du **eine verpflichtende Hauptaktion** und **eine optionale Aktion** aus.

Hauptaktion (verpflichtend)

Option A

Die oberste Karte des **gemeinsamen Nachziehstapels** ziehen.

Option B

Die oberste Karte des **Ablagestapels** aufnehmen — nur wenn es sich um eine Karte vom Typ **Kontinent** handelt.

Regeln zum Auslegen

- ✓ Es darf nur eine Kontinent-Karte pro Runde ausgelegt werden.
- ✓ Es dürfen maximal 5 Karten vor sich ausliegen.
- ✓ Eine bereits ausliegende Karte darf ausgetauscht werden, um die eigene Familie zu optimieren.
- ✓ Es dürfen maximal 3 Karten auf der Hand gehalten werden.



Optionale Aktion

Nach der Hauptaktion kannst du **eine einzige Spezialkarte spielen** von deiner Hand. Nach dem Einsatz wird sie abgelegt.

5 Spielende

Ende einer Runde



FAMONDO !

Sobald ein Spieler **5 Karten von 5 verschiedenen Kontinenten** vereint — mit mindestens **1 Elternteil, 1 Kind und 1 Tier** — ruft er „**FAMONDO!**“.

Die Runde wird normal bis zu dem Spieler zu Ende gespielt, der die Runde begonnen hat. Verliert dieser Spieler vor Ende der Runde eine Karte (Angriff durch Besen oder Adoption), wird sein Ausruf annulliert und das Spiel geht weiter.

Sonderfälle

- 👉 Gleichstand: Vervollständigen mehrere Spieler ihre Familie in derselben letzten Runde, erhält jeder 1 Punkt.
- 🔄 Nachziehstapel leer: Mischt den Ablagestapel, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden.

Gesamtsieg

Sieger ist, wer **die meisten Runden gewonnen hat**. Bei Gleichstand kann eine Entscheidungsrunde gespielt werden.

6 Vereinfachte Version

Einstieg · Ab 6 Jahren

Um das Spiel sanft mit den Jüngsten zu entdecken:

ZU ENTFERNEN

- ✗ Alle Spezialkarten.
- ✗ Die Vorgabe „1 Elternteil, 1 Kind, 1 Tier“.

NEUES ZIEL

- ✓ Als Erster 5 Karten von 5 verschiedenen Kontinenten auslegen.
- ✓ Keine Karte wird auf der Hand behalten: Jede gezogene Karte wird ausgelegt oder abgelegt.

7 Häufig gestellte Fragen

F: Was passiert, wenn ich 5 Kontinente habe, aber kein Tier?

A: Die Runde geht für dich weiter. Deine Familie muss unter den 5 Karten verschiedener Kontinente unbedingt mindestens 1 Elternteil, 1 Kind und 1 Tier enthalten, um „FAMONDO!“ rufen zu können.

F: Kann meine finale Familie zwei Elternteile enthalten?

A: Ja. Die einzige Vorgabe ist, alle 5 Kontinente zu haben und das Mindestkontingent (1 Elternteil, 1 Kind, 1 Tier) einzuhalten. Die beiden übrigen Karten können von beliebigem Typ sein.

F: Kann ich eine Adoption-Karte spielen, wenn ich bereits 5 Karten ausliegen habe?

A: Ja, aber du musst sofort eine deiner ausliegenden Karten (oder die gerade gestohlene) ablegen, um bei 5 zu bleiben.

F: Zählt die Regenschirm-Karte als meine Spezialaktion der Runde?

A: Nein. Der Regenschirm ist eine Verteidigungskarte, die als Reaktion auf einen Angriff gespielt wird, auch wenn du nicht am Zug bist. Das hindert dich nicht daran, während deiner eigenen Runde eine offensive Spezialkarte (z. B. Besen) zu spielen.

F: Kann ich eine Spezialkarte aus dem Ablagestapel ziehen?

A: Nein. Du kannst nur die oberste Karte des Ablagestapels aufnehmen, wenn es sich um eine Kontinent-Karte handelt. Abgelegte Spezialkarten sind für die laufende Runde endgültig verloren.

F: Was passiert, wenn ich vergesse, während meiner Runde eine Kontinent-Karte auszulegen?

A: Das Auslegen einer Karte ist eine Option im Rahmen deiner Hauptaktion. Wenn du deine Runde beendest, ohne eine Karte auszulegen, musst du bis zur nächsten Runde warten.

F: Hebt Verschlafen auch die Verteidigung auf?

A: Ein Spieler unter dem Effekt von Verschlafen kann während seiner Runde keine Spezialkarte spielen. Er behält jedoch das Recht, einen Regenschirm zu spielen, um sich zu verteidigen, falls ihn jemand während der Runde eines anderen Spielers angreift.