

DIE REGELN IM KLARTEXT

SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle 60 Stresskarten. Teilt dann an alle Spielenden Karten aus. Bei 3 Spielenden je 7 Karten, bei 4 Spielenden je 6 Karten und bei 5 Spielenden je 5 Karten.

Den Rest der Karten legt ihr als Nachziehstapel mit der Rückseite nach oben in die Mitte. Deckt die oberste Karte vom Nachziehstapel auf und legt sie offen neben den Nachziehstapel. Der Aktionstext auf der Karte wird ignoriert. Hier entsteht der Ablagestapel.

Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, mischt ihr alle Karten des Ablagestapels außer der obersten, die liegen bleibt. Die gemischten Karten werden der neue Nachziehstapel. Wer zuletzt Schnapspralinen gegessen hat, beginnt. Oder spielt einfach Schnick-Schnack-Schnuck, um zu entscheiden, wer anfangen darf.

WITZIG-KARTEN

HALT MAL KURZ (6x)

Mische deine Karten. Zähle verdeckt die Hälfte ab (bei ungerader Anzahl abgerundet) und gib diese Hälfte jemand anderem.

Sage: »Halt mal kurz.«

DIE VOLLVERSAMMLUNG (6x)

Alle besprechen, machen Vorschläge und stimmen dann darüber ab, wer wem 1 Karte geben soll.

Findet sich keine Mehrheit, passiert nichts.

SCHNICK-SCHNACK-SCHNUCK (6x)

Fordere jemanden zum Duell.

Wer gewinnt, gibt 1 Karte an die Person, die verloren hat.

Bei einer Patt-Situation wiederholt ihr das Ganze so lange, bis klar ist, wer von euch beiden gewonnen hat. Brunnen ist erlaubt, wenn niemand vorher »Ohne Brunnen« sagt.

GRUPPEN-SCHNICK-SCHNACK-SCHNUCK (3x)

Du spielst Schnick-Schnack-Schnuck gleichzeitig gegen alle.

Wer dich besiegt hat, gibt dir 1 Karte.

Dann gib allen, die du besiegt hast, 1 Karte.

ACH - MEIN, DEIN ... (3x)

Tausche alle deine Karten mit den Karten einer oder eines anderen.

Sage: »Ach - mein, dein ... das sind doch bürgerliche Kategorien.«

DAS SPIEL

Die Spielenden legen im Uhrzeigersinn je eine Karte ab. Die abgelegte Karte muss in Kategorie (Witzig oder Nicht witzig) und/oder Symbol (Känguru, Pinguin, Kleinkünstler) mit der obersten Karte des Ablagestapels übereinstimmen. Dann wird die Aktion ausgeführt, die die Karte vorgibt. Die Aktion muss immer ausgeführt werden, auch wenn es die letzte Karte eines Spielenden gewesen sein sollte.

Wer keine passende Karte auf der Hand hat oder aus taktischen Gründen nicht legen möchte, muss eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Diese darf man **nicht** sofort ablegen.

Es gewinnt, wer (nach ausgeführter Aktion) keine Karten mehr auf der Hand hat.

DER KOMMUNISMUS (1x)

Wenn du den Kommunismus ausrufst, nimmst du die Handkarten aller Spielenden, mischst sie und teilst sie erneut aus.

Beginnend bei der Person links von dir, verteilst du reihum je eine Karte pro Person, und zwar so lange, bis die Karten alle wieder gleichmäßig verteilt sind.

Der Kommunismus löst die Polizei auf, das heißt, niemand muss mehr offen spielen.

DIE NOT-TO-DO-LISTE (6x)

Lege diese Karte normal ab und ignoriere den Aktionstext.

Oder als REAKTION:

Lege diese Karte als Zwischenwurf ab (Kategorie und/oder Symbol muss passen), um eine von anderen gegen dich gerichtete Aktion ungültig zu machen.

Sage: »Das steht auf meiner Not-to-do-Liste.«

Dann ziehe 1 Karte.

Das Spiel geht bei der Person weiter, die an der Reihe gewesen wäre.

Für die Krapotkes: Mit einer Not-to-do-Liste kannst du verhindern, dass du Karten ziehen musst (Nazi, Polizei, Kapitalismus), Karten von jemand anderem bekommst (Schnicks und Gruppen-Schnicks, Halt mal kurz, Vollversammlung), Karten tauschen musst (Ach - mein, dein ...), offen spielen musst (Polizei) oder dich an der Umverteilung (Kommunismus) beteiligen musst.

Das Ausspielen einer Not-to-do-Liste beendet die negierte Aktion.

So kann sich z. B. die Vollversammlung kein neues Opfer suchen, falls das erste eine Not-to-do-Liste gelegt hat.



Karten mischen. Hälfte (abgerundet) jemandem geben.
Sage: »Halt mal kurz.«

KATEGORIE

SYMBOL

AKTION

ERKLÄRUNG DER AKTION

NICHT-WITZIG-KARTEN

DER NAZI (15x)

Wer einen Nazi sieht, muss mit der flachen Hand draufschlagen. Wer zuletzt draufschlägt, muss 1 Karte vom Nachziehstapel ziehen.

Wer die Karte gelegt hat, muss natürlich nicht draufschlagen.

DIE POLIZEI (9x)

Jemand muss die eigenen Handkarten offen vor sich hinlegen und so lange offen spielen, bis die nächste Polizei gelegt wird. Du entscheidest willkürlich, wer. Es kann aber nicht die Person gewählt werden, die zuletzt offen gespielt hat.

Alle, die auf die Polizei draufschlagen, müssen 1 Strafkarte ziehen.

DER KAPITALISMUS (3x)

Wer die meisten Karten hat, muss noch 2 Karten ziehen.

Haben mehrere die meisten Karten, müssen sie alle 2 Karten ziehen.

SONDERKARTE

RAZUPALTUFF (2x)

Wenn du eine dieser Karten ziehst oder zugeschoben bekommst, sage: »Razupaltuff!«

Ausnahme: Du musst nichts sagen, wenn du sie beim Austeilen der Karten zu Spielbeginn erhältst.

Diese Karte darf nicht abgelegt werden. Du kannst sie nur aufgrund von Aktionskarten weitergeben.



Der Autor:
Marc-Uwe Kling singt Lieder in der Arbeitsgruppe Zukunft, erzählt Geschichten vom Känguru und hat jetzt auch noch zusammen mit ebendiesem Känguru ein Spiel erdacht.

Das Spiel wurde 2010 mit dem Deutschen Radionpreis und 2013 mit dem Deutschen

Gestaltung: Roman Klein
Redaktion: Marc-Uwe Kling, Bärbel Schmidts
Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

© 2016 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Pflzerstraße 5-7
70184 Stuttgart
Tel.: 07141 311-2200

info@kosmos.de
kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY