

DIESE GESCHICHTE IST WIRKLICH PASSIERT... UND ZWAR NICHT NUR DEN AUTOREN DIESES STÜCKS, SONDERN AUCH VIELEN MÄNNER UND FRAUEN, DIE IN DIESER NACHT BESCHLOSSEN, DASS DIE STADT IHNEN GEHÖRT. UND SO MACHTEN SIE SICH GEMEINSAM AUF DEN WEG IN DIE BARS RÜBER. UND AUF DEM WEG DORTHIN HÖRTEN SIE NICHT AUF ZU WANDERN. DER GEWINNER DER NACHT IST DERJENIGE, DER ES SCHAFFT, WIEDER NACH HAUSE INS BETT ZU KOMMEN.

DIESES STÜCK IST ALSO NUR EINE ERINNERUNG AN LÄNGST VERGESSENE EREIGNISSE - EIN SPAZIERGANG AUF DEN STRASSEN DER LÄNGST VERGESSENEN ERINNERUNGEN. BEVOR SIE BEGINNEN, EMPFEHLEN WIR EINE DOSE BIER IN SICH ZU NEHMEN, DA DIES GUTE SPIELFIGUREN ERGIBT.

UND ES SCHADET NICHT, DIE STIMMUNG EIN BISSCHEN AUFZUHEITERN.

IN MAssEN TRINKEN



KURZLISTE DER REGELN.

 FIGURENZUG – SPIELFELDMUSTER = BEWEGUNG AUF SCHNAPSBECHER JE NACH SPIELFELDMUSTER.

 MAN KANN NICHT ZWEI FIGUREN AN EINEM ALKOHOLMUSTER HABEN. WENN EINE FIGUR AUF EINEN BEREITS BESETZTEN BECHER ZIEHEN SOLL, WIRFT SIE DIE DRAUFSTEHENDE FIGUR VON DORT RÜCKWÄRTS AUF DEN NÄCHSTEN BECHER MIT DEMSELBEN SCHNAPSMUSTER ZURÜCK.

 BESTE KNEIPE. JOKER UND DAMIT JEDES GLAS ALKOHOL.

 FAST FOOD. DIE FIGUR ZIEHT AN DEN RAND DES BECHERKREISES HIN UND VERBLEIBT DORT, BIS DER SPIELER EINEN GLEICHEN SCHNAPS WIE AN DER FIGUR WIRFT.

 HAUSPARTY. POSITIONSAUSTAUCH DER FIGUREN - IHRER GEGEN EINER DER ANDEREN SPIELER.

 FÄLLT DER WÜRFEL AN DIE GRENZE ZWEIER ODER MEHRERER MUSTER, DARF DER SPIELER WÄHLEN, WELCHES MUSTER ER DAVON HABEN MÖCHTE.

 FAST FOOD HAT VORRANG VOR HAUSPARTY, KNEIPE ODER MUSTER.

 ZWEI ODER DREI SPIELER HABEN JEWEILS ZWEI FIGUREN. VIER, FÜNF ODER SECHS SPIELER HABEN JEWEILS NUR EINE.

 DER GEWINNERWURF MUSS AUF EINER BELIEBIGEN STRASSE LANDEN.

SPIELZIELE

IN DIESEM SPIEL MUSST DU MIT ALL DEINEN SPIELFIGUREN ALS ERSTER DIE ZIELLINIE UM DEN KREIS DER ALKOHOLBECHER ERREICHEN.



VORBEREITUNG

AUCH AUF EINER REISE VON TAUSEND MEILEN MUSS MAN DEN ERSTEN SCHRITT MACHEN. UND DAS IST DIE **VORBEREITUNG**. (WENN SIE ÜBER 18 JAHRE ALT SIND, KANN ES WIE AUF DEM BILD UNTEN AUSSEHEN).



ALS ERSTES MUSST DU DIR EINEN GEGENSTAND BESORGEN, DEN DU WERFEN KANNST (WEITERHIN NUR „WÜRFEL“). DAS KANN EIN KIESELSTEIN ODER EINE KUGEL AUS ALUFOLIE ODER ETWAS ANDERES SEIN. ES SOLLTE SICH JEDOCH UM EIN OBJEKT MIT EINER AUSREICHEND UNREGELMÄSSIGEN FORM HANDELN. DER WÜRFEL IST WICHTIG, UM DIE BEWEGUNG IM SPIEL ZU BESTIMMEN, ALSO WÄHLE EINEN MIT EINEM HOHEN GRAD AN ZUFALLSBEWEGUNGEN AUS.



(BITTE TEILEN SIE UNS MIT, WELCHES DER VERRÜCKTESTE GEGENSTAND WAR, DEN SIE ALS "WÜRFEL" BENUTZT HABEN)

NATÜRLICH, DIE GRÖSSE DES "WÜRFELS" IST WICHTIG. DIE RICHTIGE GRÖSSE IST GEGEN EIN SONDERFELD AUF DEM T-SHIRT ZU PRÜFEN. SIE KÖNNEN DIESES AUF DER KARTE FINDEN: ES IST DER PLATZ MIT DER BIERSTATUE.

DER WÜRFEL DARF DIE GRÖSSE DES FELDDES NICHT ÜBERSCHREITEN.

DER MESSRAUM FÜR DEN WÜRFEL



MUSTERKENNZEICHNUNG



DER ZWEITE SCHRITT IST DIE VORBEREITUNG DER SPIELFIGUREN.

AUCH HIER SOLLTEN SIE IHRE FANTASIE UND IHR IMPROVISATIONSTALENT EIN WENIG ANSTRENGEN. DAS WICHTIGSTE BEI DER "HERSTELLUNG" DER FIGUREN IST, DASS SIE LEICHT VONEINANDER ZU ERKENNEN SIND UND DASS ES WÄHREND DES SPIELES ZU KEINEN VERWECHSLUNGEN KOMMT... LETZTENDLICH SIE REPRÄSENTIEREN DICH. UND IHRE GRÖSSE SOLLTE DEM VERLAUF DER FELDER AUF DEM SPIELBRETT ENTSPRECHEN... IM IDEALFALL IST EINE FIGUR SO GROSS WIE DAS ÖFFNUNGSTEIL EINER GETRÄNKEDOSE, ODER EINE PISTAZIENSCHALE.



HABEN SIE KEINE ANGST, IHRER FANTASIE FREIEN LAUF ZU LASSEN UND FIGUREN ZU SCHAFFEN, AUF DIE SIE STOLZ SEIN WÜRDEN. UND DANN MACHEN SIE NACH IHREN MÖGLICHKEITEN UND IHRER FANTASIE FIGUREN, DIE SIE TREFFEND REPRÄSENTIEREN WERDEN.

ACHTUNG! BEI SPIELEN ZU ZWEIT ODER ZU DRITT HAT JEDER SPIELER ZWEI FIGUREN ZUR VERFÜGUNG. WENN DIE UMGEBUNG ES NICHT ZULÄSST (MAN BEFINDET SICH IN DER WÜSTE ODER AUF EINEM BOOT MITTEN IM MEER), KANN MAN DIESES SPIEL MIT PRAKTISCH ALLEM SPIELEN, WAS VORHANDEN IST. (ZUM BEISPIEL EIN FLASCHENVERSCHLUSS, EIN STÜCK MUSCHEL, EINE MÜNZE USW.)

ABER WENN DU ES GESCHAFFT HAST, EINE WIRKLICH ORIGINELLE SPIELFIGUR ZU ERFINDEN, DANN SCHICK UNS UNBEDINGT EIN FOTO.

DER DRITTE SCHRITT IST DIE **VORBEREITUNG DES SPIELFELDS**. LEGEN SIE DAS SPIEL-T-SHIRT AUF EINE EBENE FLÄCHE DRAUF. (ZERTRAMPELTER BODEN, NIEDRIGES GRAS, EINE MATRATZE USW.) WENN SIE DAS T-SHIRT MIT DER VORDERSEITE NACH UNTEN LEGEN, ENDET DAS SPIEL SOFORT UND ALLE HABEN VERLOREN ;) WENN DAS BILD OBEN LIEGT, KANN MAN MIT DER VORBEREITUNG FORTFAHREN. DER LETZTE SCHRITT VOR DEM EIGENTLICHEN SPIEL BESTEHT DARIN, DIE SPIELFIGUREN NEBEN DEM START-ZIEL-FELD AUSSERHALB DES SPIELFELDS ZU PLATZIEREN. UND DAS WAR'S.

DAS SPIEL KANN LOSGEHEN.



AUSFÜHRLICHE BESCHREIBUNG DER REGELN

ES IST SEHR EINFACH, SICH IM SPIEL ZU BEWEGEN, UND ALLES HÄNGT VON DEN MUSTERN AB, DIE MAN WÜRFELN KANN.



WENN SIE ZUM BEISPIEL EIN MUSTER MIT MISCHGETRÄNKEBECHERN WÜRFELN, ZIEHEN SIE IHRE FIGUR ZUM NÄCHSTEN MISCHGETRÄNK, AUCH WENN SIE NOCH EINE FIGUR AUS DEM SPIEL HABEN.



BEFINDET SICH JEDOCH BEREITS EINE FIGUR AUF DIESEM FELD, WIRFT MAN SIE RÜCKWÄRTS AUF EIN ALKOHOLFELD GLEICHEN MUSTERS ZURÜCK. WENN ZWISCHEN DEM STÜCK UND DEM START KEIN ALKOHOLFELD GLEICHEN MUSTERS MEHR VORHANDEN IST, SO GEHT DAS STÜCK AUS DEM SPIEL RAUS. (NEBEN DEM STARTFELD)

WAS IST, WENN DER "WÜRFEL" AN EINE MUSTERGRENZLINIE FÄLLT UND ZWEI ODER DREI MUSTERN ÜBERSCHNEIDET? IN DIESEM FALL WÄHLT DER SPIELER, DER DEN "WÜRFEL" GEWORFEN HAT, EINES DER MUSTER, DIE DER "WÜRFEL" BERÜHRT, UND ZIEHT ZUM GETRÄNK HIN, WIE JENES DAS AUF DIESEM MUSTER STEHT. (BEISPIEL: DU WÜRFELST EINEN KIESELSTEIN UND ER ÜBERSCHNEIDET SICH MIT DEN MUSTERN FÜR BIER, SCHNAPS UND WEIN, ALSO WÄHLST DU DAS GETRÄNK, DAS DICH AM WEITESTEN BRINGT ODER ANDERWEITIG VON VORTEIL IST, Z. B. EIN DOPPELSPRUNG)



=



UNIVERSAL PUB (3 HÄUSER AUF DER KARTE, DIE EIN BILD MIT ALLEN GETRÄNKEN ENTHALTEN)

IST DER BESTE ORT ZU TRINKEN, WEIL DORT ALLE UND NUR DIE BESTEN ALKOHOL-SORTEN IM ANGEBOT STEHEN. WENN SIE SICH WÄHREND IHRER REISE DORTHIN VERIRREN, IST DAS WIE EIN JOKER, UND SIE KÖNNEN ZU DIESEM ZEITPUNKT JEDEN BELIEBIGEN ALKOHOL WÄHLEN.



=



FAST FOOD ES IST EIN SPIELFELD MIT EINEM BILD EINES SAFTIGEN BURGERS MIT POMMES FRITES. (BILD) DIE PERFEKTE MAHLZEIT, WENN MAN EIN PAAR PINTS UND BIERE IN SICH HAT. WENN DAS FAST FOOD MIT EINEM BELIEBIGEN TEIL AUF DEN "WURF" TRIFFT, MUSS MAN ES SPIELEN (MAN KANN ZU DIESEM ZEITPUNKT KEIN ANDERES MUSTER WÄHLEN, UND ES HAT SOGAR VORRANG VOR EINEM UNIVERSAL PUB ODER TAUSCH).



=



>

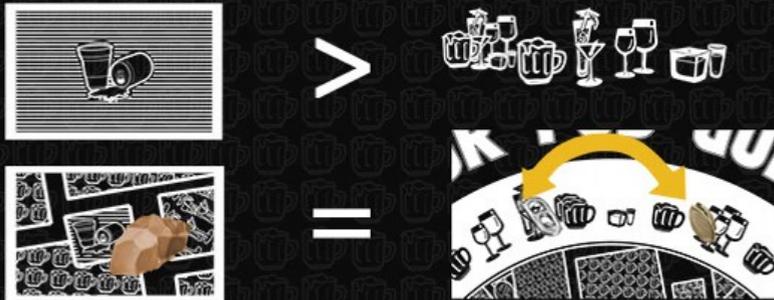


DU BLEIBST DANN SO LANGE DRIN, BIS ES DIR GELINGT, IN DEINEM NÄCHSTEN ZUG DAS GLEICHE MUSTER ZU WÜRFELN WIE DAS FELD, AUF DEM DU DICH GRAD VOLLFÜTTERST. (IN UNSEREM BEISPIEL STEHT DAS BIER-MUSTER FÜR BIER)

DAS PARTYHAUS. AUF DER KARTE MIT DEM PLASTIKBECHER UND DEM BIERSYMBOL (🍺) IST DIE PARTYWOHNUNG, IN DIE DU GEGANGEN BIST. MAN TRIFFT DORT AUF SO VIELE FREMDE, DASS MAN DEN ÜBERBLICK VERLIERT, WER EIGENTLICH WER SEIN SOLL... DAS KANN NUR EINES BEDEUTEN. SIE WÄHLEN AUS, MIT WELCHEM SPIELER SIE DIE FIGURENPOSITIONEN TAUSCHEN.

WARNUNG: DIES IST OBLIGATORISCH UND SIE MÜSSEN SIE AUSTAUSCHEN, AUCH WENN ES FÜR SIE RECHT UNGÜNSTIG IST.

DU TAUSCHST NICHT MIT EINEM SPIELER AUS, DER NOCH KEINE FIGUR AUF DEM SPIELFELD HAT ODER SICH GERADE HEILT.



🍷 WENN DAS ALKOHOLFELD, AUF DEM DU STEHST, DOPPELT DARGESTELLT IST, DARFST DU ERNEUT WÜRFELN. (SIE MACHEN EINEN DOPPELSPRUNG) DIES GILT JEDOCH NICHT, WENN SIE DARAUFRÜCKGEWORFEN WERDEN ODER WENN SIE VON EINER MAHLZEIT AUF SIE HERABSTEIGEN.

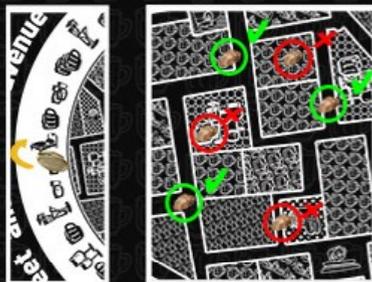
BEI SPIELEN MIT ZWEI ODER DREI SPIELERN ZIEHT EIN SPIELER MIT JENER FIGUR HERUM, DIE IHM AM BESTEN PASST. DER SPIELER MUSS MIT SEINEN FIGUREN DAS ZIEL ERREICHEN. (WENN SIE MIT MEHR ALS EINER PERSON SPIELEN, MÜSSEN SIE ZUERST MIT ALL IHREN FIGUREN AM ZIEL ANKOMMEN)

GRUNDREGEL: ES KÖNNEN NIE ZWEI FIGUREN AM DEMSELBEN FELD STEHEN.

WENN ALLE SPIELFIGUREN IN DER FASTFOOD-POSITION SIND, ENDET DAS SPIEL NICHT – ES WIRD WEITER GEWÜRFELT, BIS SIE DAS FASTFOOD VERLASSEN HABEN.

DAS SPIEL IST VORBEI

DER SPIELER, DER DEN WÜRFEL AUF DEM LETZTEN FELD VOR DEM TOR (DEM BETTSYMBOL) SO WIRFT, DASS EIN TEIL DES WÜRFELS EINE BELIEBIGE STRASSE BERÜHRT, GEWINNT DAS SPIEL. DAS BEDEUTET EINFACH, DASS ER/SIE ES GESCHAFFT HAT, AUS DER KNEIPE HERAUSZUKOMMEN UND NACH HAUSE ZU GEHEN. (INS BETT)



SONDERSITUATIONEN

STOPFT SICH DIE FIGUR EINES SPIELERS IN EINEM FASTFOOD VOLL UND DIE EINES ANDEREN SPIELERS STEIGT AUF DEN ALKOHOLBECHER DARUNTER AB, SO KANN SIE DORT VERBLEIBEN, BIS DIE FASTFOOD-FIGUR INS SPIEL ZURÜCKKEHRT. WENN ER BEI SEINER RÜCKKEHR NOCH DA IST, WIRD DIE FIGUR AUF DEM ALKOHOLBECHER RÜCKWÄRTS AUF DAS NÄCHSTE FELD MIT GLEICHEM ALKOHOLMUSTER ZURÜCKGEWORFEN.

UND UMGEKEHRT, WENN DIE FIGUR AUF DEM ALKOHOLMUSTER UNTER DER FIGUR IM FASTFOOD AUCH AUF FASTFOOD WÜRFELT, WIRFT SIE DIE FIGUR, DIE IM FASTFOOD BEREITS STEHT, AUF DAS NÄCHSTE ZURÜCKLIEGENDE SPIELFELD DESSELBEN ALKOHOLBILDES ZURÜCK. (GENAU WIE BEIM KLASSISCHEN RAUSWERFEN, AUSSER DASS DIE EINZIEHENDE SPIELFIGUR NACHHER IM FAST FOOD BLEIBT).

WENN EIN SPIELER ZWEI FIGUREN IM SPIEL HAT, DARF ER MIT EINER BELIEBIGEN VON DIESEN ZIEHEN. ER DARF AUCH IN JEDER RUNDE DIE GLEICHE FIGUR ZIEHEN. (ABER NICHT VERGESSEN: MAN KANN NUR GEWINNEN, WENN MAN ALLE EIGENEN SPIELFIGUREN INS ZIEL GEBRACHT HAT).

TRIFFT DER WÜRFEL AUF EIN ALKOHOLFELD AUF, SO ZÄHLT ES, ALS HÄTTE ER DAS ENTSPRECHENDE MUSTER GETROFFEN, UND DER SPIELER DARF MIT SEINER FIGUR AUF DAS NÄCHSTE ENTSPRECHENDE ALKOHOLFELD ZIEHEN.

LANDET DER WÜRFEL AUSSERHALB DES SPIELBEREICHES, SO IST DER NÄCHSTE SPIELER DRAN. (ER DARF WÄHREND DER AKTUELLEN RUNDE NICHT WIEDERWERFEN). WENN DER WÜRFEL AUFGRUND SEINER FORM EINES DER MUSTER TRIFFT, ABER NICHT AUF IHM LIEGT, (D.H. EIN TEIL DAVON WIRD IM LUFTRAUM ÜBER DEM MUSTER ÜBERBRÜCKT), SO DÜRFEN SIE DIESES MUSTER NICHT WÄHLEN. EIN SPIELER MUSS AUCH SEINE EIGENE FIGUR RAUSWERFEN, WENN SEINE AKTIVE FIGUR AUF DAS GLEICHE FELD EINZIEHT.



ERWEITERTE REGELN

WENN SIE DAS SPIEL BEREITS SOWEIT GEMEISTERT HABEN, DASS ES IHNEN ZU LEICHT FÄLLT, KÖNNEN SIE ES SICH ETWAS ERSCHWEREN. WIR HABEN EINIGE TIPPS FÜR SIE, WIE SIE DIE REGELN ÄNDERN KÖNNEN.

☞ NUR DER SPIELER DARF DAS SPIEL GEWINNEN, DER AUF DIE UNIVERSALTAVERNE WÜRFELT.

☞ SIND ALLE SPIELFIGUREN IM FASTFOOD DRIN, SO MÜSSEN SIE AUTOMATISCH WIEDER VON VORNE STARTEN.

☞ WENN DU DEN WÜRFEL SO WIRFST, DASS ER MEHRERE MUSTER ÜBERSCHNEIDET, MUSST DU DASJENIGE WÄHLEN, DAS DEINER FIGUR AM NÄCHSTEN LIEGT.

☞ WENN SIE EINE ANDERE STRENGE REGEL IM SINN HABEN, SCHICKEN SIE UNS EINE E-MAIL MIT IHRER IDEE. (DIE ADRESSE BEFINDET SICH AUF DER LETZTEN SEITE)



SPIEL-KATEGORISIERUNG

ALTER: 18-99

ART: DAS SPIEL BASIERT AUF GLÜCK UND EIN WENIG GESCHICK

SPIELDAUER: 15-45 MINUTEN

ANZAHL DER SPIELER: 2-6 OPTIMAL, MEHR IST NACH ABSPRACHE MÖGLICH

FIGURENBESCHAFFUNG: 5-7 KLEINE OBJEKTE

SCHWIERIGKEITGRAD DES SPIELS: SEHR LEICHT



ANDERE T-SHIRT-SPIELE:



COPYRIGHT WEARGAMES S.R.O.
 AUTOR DER ZEICHNUNG: WEARGAMES©
 SPIELEDISIGN: WEARGAMES©
 E-MAIL: PUBGUIDEMONO@WEAR-GAMES.COM

