

EINLEITUNG

Du und deine Mitbewohner führen im Geheimen einen gnadenlosen Psychokrieg. Niemand verliert je ein Wort darüber oder unternimmt etwas Offensichtliches ... aber wenn es darum geht den Müll rauszubringen, dann haben alle sofort eine Ausrede parat! Jede geschickt aufgestapelte Bananenschale stellt bei dieser Schlacht einen kleinen Sieg dar. Und jedes gut versteckte Bonbon-Papier ist ein stiller Erfolg.

Doch dieser grünliche Joghurtbecher, den du unter dem Bett deines Mitbewohners versteckt hast, der war ein wahrer Geniestreich! Es bleibt jedoch nur einer, solange du nicht dabei erwischt wirst, wie du dieses Chaos anrichtest, während alle anderen so tun, als wären sie niemals so kindisch – so kindisch, erwischt zu werden.

Sei vorsichtig und gerissen zugleich! Nur der Sieger kann hämisch in einer Hängematte liegen, während alle anderen zur Müll-Party den Müll rausbringen.

ÜBERBLICK

Bei Müll-Party wechseln sich die Spieler damit ab, eine Müllkarte nach der anderen geschickt auf den überlaufenden Mülleimer aufeinanderzustapeln oder Müll in ihrem Zimmer zu verstecken. Aber sobald das Zimmer eines Spielers zu voll wird, muss er/sie es aufräumen, indem er alle Karten aus diesem Raum vorsichtig und einzeln nacheinander auf den Mülleimer stapelt.



Falls Müllkarten während des Zuges eines Spielers vom Mülleimer fallen, müssen diese in den Überfluss-Stapel des jeweiligen Spielers gelegt werden. Sobald der Überfluss-Stapel eines Spielers zu groß wird, scheidet dieser Spieler aus. Der letzte verbliebene Spieler gewinnt.

INHALT



77 Müllkarten



13 Unflugkarten



5 Zimmerkarten



1 Mülleimer

SPIELAUFBAU

1. Der **Mülleimer** wird geöffnet und alle Karten entnommen. Der **Deckel** wird umgedreht und auf den Mülleimer gelegt. Er sollte passend aufliegen. Anschließend wird der Mülleimer in die Mitte des Tisches und in Reichweite aller Spieler gestellt.
2. Jeder Spieler erhält eine **Zimmerkarte**, die er so vor sich ablegt, dass die „ERWISCHT“-Seite verdeckt ist. Dazu erhält er eine **Durcheinander-Karte**. Diese wird aufgedeckt links neben die Zimmerkarte gelegt. Die übrigen Durcheinander-Karten werden zurück in den **Müllstapel** gemischt und dieser in Reichweite aller Spieler platziert.
3. Als **Starthand** bekommt jeder Spieler **verdeckt zwei Karten**. Der Rest des Stapels wird in Reichweite aller Spieler abgelegt.
4. Der **Startspieler** ist derjenige, der zuletzt den Müll rausgebracht hat. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Jetzt seid ihr bereit, eure ganz eigene Müll-Party zu schmeißen!

Mülleimer mit umgedrehtem Deckel



Mülldeck

Durcheinander-Karte



Zimmerkarte



Bereich des Überflusstapels

2-5
30
8

MÜLL-PARTY

Deutsche Ausgabe
Spielauteur: Shane Willis
Illustration: Jonathan Pitcher & Benjamin Shulman & Heiko Eller
Grafische Bearbeitung und Layout: Allison Litchfield
Redaktion: Heiko Eller
Produktionsmanagement: Heiko Eller
Fiona Carey & Anika Brünig
Unter Mitarbeit von: Sven Biberstein, Jasmin Ickes
Spielfeige: Paula Hiatt & Shane Willis
Spielregeln: Paula Hiatt & Shane Willis
Spieltestler: Jeff Briggs, Matt Allen, Robert Bolton, Adam Drew, Kenny Mon-
tano, Jordan Feld, Leo Wild, Kurt Nagy, Nataly Lenox, Kevin McDonald, Dennis
Noll, Peter Gill, Melody Lenox, Paul & Mary Burston, Joseph Hodgson
www.heidelberg.de | www.maydaygames.com
Garbage Day © 2015 Mayday Games, Inc.
German version published by Heidelberg
Heidelberg
Spielverlag
Spielverlag, All Rights Reserved.

SO GEHT'S

Ein Zug besteht aus den folgenden **4 Schritten**.

1. ZIEHEN

Es werden solange Karten vom Stapel gezogen, bis man **3 Karten** auf der Hand hat. Dieser Schritt wird übersprungen, wenn man bereits drei oder mehr Karten auf der Hand hat.

2. EINE KARTE SPIELEN

Der aktive Spieler muss eine Handkarte ausspielen. Die Symbole auf den Karten zeigen an, wohin man diese spielen kann. Es gibt folgende Orte:



Auf den Mülleimer: Die Karte wird vorsichtig auf den Mülleimer gelegt (siehe unten).

Ins eigene Zimmer: Die Karte wird auf die linke Seite der eigenen Zimmerkarte gelegt.

Ins Zimmer eines Mitbewohners: Die Karte wird auf die linke Seite der Zimmerkarte eines Mitbewohners gelegt.

Die folgenden Symbole auf den Karten könnten noch Bedeutung erlangen, jedoch nicht in diesem Grundspiel:



Gestank: Diese Karte gilt als stinkend.



Ekelhaft: Diese Karte gilt als ekelhaft.

Regeln für das Legen von Karten auf den Mülleimer:

- Es darf immer nur eine Karte allein gelegt werden.
- Die Karten müssen so gelegt werden, dass man den vollständigen Kartennamen lesen kann.
- Die **Löcher** oben auf der Karte dürfen nicht durch den Mülleimer oder eine andere Karte blockiert werden. Man muss in der Lage sein, den Tisch durch beide Löcher sehen zu können. Ist irgendein Teil eines Lochs blockiert, nachdem die Karte gelegt wurde, gilt diese als ungültig. Man muss es erneut mit ihr versuchen.
- Karten, die auf dem Mülleimer liegen, dürfen generell nicht bewegt werden.



- Man darf nur eine Hand benutzen.
- Die Karte MUSS auf den anderen Karten platziert werden, NICHT unter oder zwischen den anderen Karten.
- Legt man Karten auf den Mülleimer, kann dies dazu führen, dass andere Karten sich bewegen oder verschieben. Muss man mehrere Karten legen, muss man **3 Sekunden** warten, bis die Karten auf dem Mülleimer sich nicht mehr bewegen, um die nächste Karte zu legen.

Unfugkarten spielen:

Unfugkarten werden ins Zimmer eines Mitbewohners gelegt (außer, es ist anders auf der Karte vermerkt). Die Aktionen auf den Unfugkarten werden **vorgelesen und durchgeführt**, wenn diese gespielt werden. Die Karte bleibt im Zimmer, bis dieses aufgeräumt wird. Die Karten werden dann mit den anderen Karten auf den Müll gelegt. Ein Spieler kann sich auch dafür entscheiden, den Text auf der Karte NICHT anzuwenden, nachdem er eine Unfugkarte in das Zimmer eines Mitbewohners gelegt hat.

3. ZIMMER KONTROLLIEREN

Die **Kartenwerte** in der unteren linken Ecke der Karten im Zimmer werden zusammengezählt. Sind es insgesamt 10 oder mehr, ist das Zimmer voll und **muss aufgeräumt werden**. Nun wird eine Karte nach der anderen vom Zimmer auf den Mülleimer gelegt. Man kann das Zimmer nicht „freiwillig“ aufräumen, sondern nur, wenn es voll ist oder eine Unfugkarte dies erlaubt.



4. ÜBERFLUSS

Immer wenn beim Aufräumen, während des Unfug-Machens oder durch ein Versehen (Stoß gegen den Tisch o.ä.) eine Karte vom Mülleimer herunterfällt, legt der verantwortliche Spieler diese auf seinen **Überflusstapel**. Überschreitet die Anzahl der Karten auf dem Überflusstapel das zulässige Maximum, wird man „**Erwischt**“. Das Maximum ist abhängig von der Anzahl an Spielern: Bei zwei Spielern beträgt es fünf, bei drei vier usw. Die Zimmerkarte wird auf die Erwischt!-Seite gedreht und der Spieler scheidet aus dem Spiel aus.

2	5
3	4
4	4
5	3

ÜBERFLUSS OHNE EIGENE SCHULD

Falls Karten vom Mülleimer fallen und es nicht die Schuld eines Spielers ist, sondern z. B. die eines Haustiers, eines Ventilators etc., dann bleiben die Karten liegen, wo sie sind. Der nächste Spieler, der Karten zum Fallen bringt, legt alle heruntergefallenen Karten zu seinem/ihrer Überfluss.

KEINE KARTEN ZUM ZIEHEN MEHR

Ist der Müllstapel leer, wird Schritt 1 (Ziehen) übersprungen. Die Spieler führen die anderen Schritte dennoch weiter durch: eine Karte spielen, Zimmer kontrollieren und Überfluss. Hat man keine Karten auf der Hand, darf man eine Müllkarte vom eigenen Zimmer auf den Mülleimer bewegen. Sind im Zimmer keine Karten mehr, dann hat man ein aufgeräumtes Zimmer und muss warten, bis alle übrigen Spieler ebenfalls ein aufgeräumtes Zimmer haben.

SPIELENDE

Die Müll-Party ist zu Ende, wenn es nur **noch einen Spieler gibt**, der die Überfluss-Begrenzung noch nicht erreicht hat. Dieser Spieler feiert seinen Sieg zum Beispiel mit einem Tag in der Hängematte, während alle anderen den Müll rausbringen. **ODER ...**

Alle Karten wurden auf dem Mülleimer platziert und es befinden sich noch mindestens zwei Spieler im Spiel. Sieger ist der Spieler mit den wenigsten **Karten** in seinem **Überflusstapel**. Bei einem Gleichstand hängen die Gewinner zwei Hängematten auf und stoßen an, während die anderen den Müll rausbringen.

Hat kein Spieler Überfluss und alle Karten wurden auf den Mülleimer gelegt (*Gut gemacht!*), ist die Müll-Party vorbei und der Müll wurde nicht herausgebracht. Alle Spieler verlieren das Spiel, aber gewinnen eine weitere Woche vollmundigen Geruchs der Thunfisch-Dose von letztem Dienstag.

Viel Spaß beim Spielen von Müll-Party!