

Passen

Du kannst auch passen, anstatt eine Karte zu spielen. Du kannst sogar passen, wenn du eine *Zocken-* oder *Schummeln-*Karte hast, die du eigentlich spielen könntest. Wenn du passt, bist du trotzdem **noch in der Zockrunde** und kannst später in der Runde *Zocken-* oder *Schummeln-*Karten spielen, falls die Runde nicht vorher endet.

Siegreiche Hand

Eine besondere *Zocken-*Karte ist *Siegreiche Hand*. Sie kann nur **mit einer Schummeln-Karte** übertrumpft werden. Wenn du *Siegreiche Hand* spielst, und jemand antwortet mit einer *Schummeln-*Karte, können danach wieder beliebige *Zocken-* und *Schummeln-*Karten gelegt werden.

Eine Runde verlassen

Einige Karten erlauben dir oder zwingen dich, die Zockrunde zu verlassen. Wenn du eine Zockrunde verlässt, kannst du für den Rest der Zockrunde keine *Zocken-* oder *Schummeln-*Karten spielen; du darfst aber trotzdem noch *Jederzeit-* und passende *Manchmal-*Karten spielen.

Natürlich ist es möglich, dass du eine Zockrunde startest oder *Ich erhöhe!* spielst und dann sofort anschließend mit einer weiteren Karte die Runde verlässt, um das Bezahlen zu vermeiden. Alle anderen Spieler, die sich noch in der Runde befinden, müssen normal Gold setzen. Wenn danach alle Spieler passen, geht das eingesetzte Gold an die Taverne.

Die Runde beenden

Wenn du eine *Zocken-* oder *Schummeln-*Karte spielst und **alle anderen passen**, endet die Zockrunde. Du gewinnst: Nimm nun das eingesetzte Gold und lege es auf deinen Stapel.

Es gibt **Manchmal-Karten**, die eine Runde beenden oder den Ausgang einer Runde verändern können, nachdem sie beendet wurde. Falls eine dieser Karte gespielt wird, folge den Anweisungen auf der Karte.

Wenn die Zockrunde vorbei ist, wird das normale Spiel fortgesetzt. Der Spieler, der die Runde begonnen hat, macht mit seiner *Getränke kaufen-*Phase weiter.

Wenn du kein Gold mehr hast

Wenn dir während einer Zockrunde das Gold ausgeht, **bleibst** du mindestens noch bis zum Ende der Runde im Spiel. Ignoriere alle Karten, die dich dazu zwingen, Gold zu bezahlen oder einzusetzen. Wenn du *Ich erhöhe!* spielst, müssen die anderen Spieler ebenfalls nichts einsetzen.

Falls du die Zockrunde nicht gewinnst, hast du kein Gold mehr, und scheidest aus dem Spiel aus.

Zockrunden-Beispiel

In seinem Zug spielt Fleck *Zocken? Ich bin dabei!* und eröffnet eine Zockrunde.

Gog spielt *Dieses Spiel dumm!*, um die Zockrunde zu verlassen. Er muss kein Gold einsetzen, kann aber für den Rest der Zockrunde keine *Zocken-* oder *Schummeln-*Karten spielen.

Fleck, Eve und Dimli setzen jeweils 1 Gold ein. Weil Fleck die Runde eröffnet hat, wäre er derzeit der Gewinner.

Als Nächste ist Eve dran, die links von Fleck sitzt. Eve passt.

Dimli spielt *Ich erhöhe!*, eine *Zocken-*Karte, die alle Spieler in der Runde zwingt, noch 1 Gold einzusetzen. Fleck, Eve und Dimli setzen jeweils noch 1 Gold ein, was den Pott auf 6 Gold erhöht. Die Karte *Ich erhöhe!* bringt Dimli gleichzeitig die Kontrolle über die Zockrunde; er wäre also derzeit der Gewinner.

Fleck passt. Eve spielt *Ups! Ich habe meine Karten verloren ...*, eine *Schummeln-*Karte. Eve wäre derzeit die Gewinnerin.

Dimli hat keine weiteren *Zocken-*Karten und passt. Fleck passt auch. Eve gewinnt 6 Gold.

Reihenfolge von Ereignissen

Falls es Fragen zur Reihenfolge von Ereignissen gibt, weil beispielsweise 2 Spieler gleichzeitig *Jederzeit-*Karten spielen, werden die Ereignisse in der Zugreihenfolge abgearbeitet, beginnend mit dem Spieler, der derzeit am Zug ist.



Spieldesign: Geoff Bottone, Colleen Skadl und Cliff Bohm

Illustrationen: Kennon James, Rhonda Libbey, Doug Kovacs, Rose Besch, Cold FuZion Studios und Beth Trott

Art Direction und Layout: Cliff Bohm

Übersetzung: Niels Stephan

Layout und Satz der deutschen Ausgabe: Ralf Berszuck, Andreas Finkernagel

Pegasus Spiele, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von SlugFest Games, Inc.

© der deutschen Ausgabe 2011 bei Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

www.pegasus.de



Pegasus Spiele



Inhalt

- 4 Charakterstapel (Dimli, Eve, Fleck und Gog) á 37 Karten
- 1 Getränkestapel á 28 Trinkkarten
- 4 Spielertafeln in den Spielerfarben
- 4 Marker Trinkfestigkeit (rot)
- 4 Marker Alkoholgehalt (durchsichtig)
- 50 Goldstücke

Spielziel

Nach bestandem Abenteuer finden sich die vier Recken Dimli, Eve, Fleck und Gog in der Taverne *Zum Blaue Drachen* ein. Eine fröhliche Zecherei beginnt, und auch hier wollen sich alle natürlich als heldenhaft erweisen! Jeder Spieler übernimmt einen der vier Charaktere.

Behalte dein Gold und bleib bei Bewusstsein! Falls du kein Gold mehr hast oder dein Alkoholgehalt jemals gleich oder größer als deine Trinkfestigkeit ist, scheidest du aus dem Spiel aus. Der letzte Charakter, der sich noch im Spiel befindet, gewinnt.

Spielvorbereitung

Mische den Getränkestapel und lege ihn verdeckt so hin, dass jeder davon ziehen kann. Daneben muss etwas Platz für den Trinkkarten-Ablaststapel sein.

Jeder Spieler nimmt sich einen roten Marker, einen durchsichtigen Marker, 10 Goldstücke sowie einen Charakterstapel seiner Wahl mitsamt der dazugehörigen Spielertafel und legt sie vor sich. Wollen mehrere Spieler denselben Charakterstapel haben, muss gelost werden.

Das restliche Gold kommt beiseite. Dies ist die „Taverne“.

Lege den roten Marker auf die 20 deiner Spielertafel. Dies ist deine Trinkfestigkeit. Immer wenn du im Laufe des Spiels Trinkfestigkeit verlierst oder gewinnst, musst du den Marker entsprechend verschieben.

Lege den durchsichtigen Marker auf die 0 deiner Spielertafel. Dies ist dein Alkoholgehalt. Immer wenn du im Laufe des Spiels Alkoholgehalt verlierst oder gewinnst, musst du den Marker entsprechend verschieben.

Mische deinen Charakterstapel und lege ihn verdeckt vor dir hin. (Wenn du während des Spiels Karten deines Charakterstapels ablegen musst, lege sie daneben.) Ziehe die obersten **7 Karten** von deinem **Charakterstapel** und nimm sie auf die Hand. Zuletzt nimmst du **2 Trinkkarten** vom Getränkestapel und legst sie ebenfalls verdeckt vor dir hin. Dies ist dein *Trink mich!*-Stapel. Sieh dir die Karten in deinem *Trink mich!*-Stapel noch nicht an.

Wer zuletzt in einer Kneipe war, beginnt.

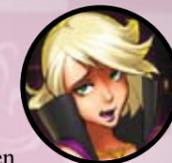
Wenn du auch *Zum Roten Drachen* besitzt, kannst du beide Spiele kombinieren und eine riesige Kneipensause mit bis zu acht Spielern feiern!1

Eve, die Illusionistin

Eve spottet jeder Beschreibung, was im Wesentlichen daran liegt, dass niemand so genau weiß, wie sie ohne ihre Illusionen aussieht. Ihre Künste haben die Helden ein ums andere Mal vor extrem leichtgläubigen Monstern bewahrt.

Das Gute: Eve ist eine sehr fähige Illusionistin.

Das Schlechte: Wenn ihr langweilig ist, testet sie ihre Magie schon mal an ihren Mithelden ...



Fleck, der Barde

Fleck ist ein schneidiger Halbfelf, der immer ein Lächeln im Gesicht und ein Lied auf den Lippen hat. Seine heroischen Geschichten und sein mitreißendes Lautenspiel heben stets die Stimmung seiner Gefährten, wenn diese den Schrecken der tiefen Dungeons gegenüberreten.

Das Gute: Frauen wollen ihn. Männer wollen so sein wie er.

Das Schlechte: Manchmal ... nun gut, sehr oft ... steigt ihm das zu Kopf.



Dimli, der Zwerg

Dimli liebt Gold, Äxte und Bier, und er scheint immer irgendwo noch ein geheimes Goldversteck zu haben. Er ist wirklich richtig gut mit seinen zwergischen Äxten. Jedoch ist er nicht so gut, wenn es ans Dartsspielen geht. Wenn er damit anfängt, sollte man sich ducken.

Das Gute: Er hat eine Menge Gold und kann so ziemlich jeden unter den Tisch trinken.

Das Schlechte: Manchmal ist er ein richtiger kleiner Stinkstiefel ...



Gog, der Halboger

Gog, der Halboger, ist groß, grün und dumm. Aber er bemüht sich. Wenn man ihn mal kennen gelernt hat, ist er ein richtig netter Kerl ... wenn man sich an den Geruch gewöhnt hat sowie an die Tatsache, dass er zwei linke Füße besitzt. Tanze niemals mit ihm! Wie du dir vorstellen kannst, tut es möglicherweise weh, mit ihm rumzuhängen.

Das Gute: Gog ist richtig stark!

Das Schlechte: „Tschuldigung! Gog nicht kennen eigene Kraft.“



Spielaufbau



In deinem Zug

Dein Zug besteht aus **4 Phasen**, die in folgender Reihenfolge durchlaufen werden:

1. Ablegen und Ziehen
2. Aktion ausführen
3. Getränke kaufen
4. Trinken

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran. Phase 1 wird in der ersten Runde übersprungen.

1. Ablegen und Ziehen

Du darfst **beliebig viele** Karten von deiner Hand ablegen, die du nicht gebrauchen kannst, und nimmst dann so viele Karten von deinem Charakterstapel, bis du wieder 7 Karten in deiner Hand hast. Du kannst keine Karten spielen, bis du das Ziehen beendet hast. Sobald du die letzte Karte von deinem Charakterstapel genommen hast, mische deine abgelegten Charakterkarten und lege sie wieder verdeckt vor dich hin. Hattest du vorher noch nicht auf 7 Handkarten aufgezogen, tust du es jetzt.

2. Aktion ausführen

Du kannst **1 Aktionskarte** spielen. Um eine Aktionskarte zu spielen, lies den Namen der Karte laut vor, folge ihren Anweisungen und lege sie dann auf dein Ablagefeld.



Wenn du *Zocken? Ich bin dabei!* gespielt hast, beginnst du eine Zockrunde. (Einzelheiten dazu findest du im Abschnitt *Zocken*.)

Falls du keine Aktionskarte spielen kannst oder willst, lässt du diese Phase aus.

3. Getränke kaufen

Nimm die oberste Trinkkarte vom Getränkestapel und lege sie verdeckt auf den *Trink mich!*-Stapel eines beliebigen Spielers, ohne sie dir vorher anzusehen.

Wenn du auf diese Weise Getränke kaufst, bezahlst du dafür zunächst nichts. Die Taverne schreibt an, und du musst später für diese Getränke bezahlen. (Einzelheiten dazu findest du im Abschnitt *Weitere Regeln zu Getränken*.)

4. Trinken

Decke die oberste Trinkkarte **deines eigenen** *Trink mich!*-Stapels auf, folge ihren Anweisungen und lege sie dann auf den Ablagestapel des Getränkestapels.

Wenn du keine Trinkkarten auf deinem *Trink mich!*-Stapel hast, obwohl du trinken musst, reduziere deinen Alkoholgehalt um 1.



Gewinnen und verlieren

Du gewinnst das Spiel, wenn alle anderen Charaktere bis auf deinen aus dem Spiel ausgeschieden sind. Ausscheiden kann man auf 2 Arten: Ein Charakter hat kein Gold mehr, oder ein Charakter fällt in einen Alkoholrausch und wird bewusstlos.

Kein Gold mehr

Wenn du kein Gold mehr hast, wirft die Bedienung dich aus der Taverne, und du musst den Rest der Nacht im Pferdestall verbringen. Du scheidest aus dem Spiel aus.

Bewusstlos werden

Falls dein Alkoholgehalt jemals **gleich oder größer** deiner Trinkfestigkeit ist, wirst du bewusstlos, und die Bedienung schleppt dich hoch in dein Zimmer, damit du deinen Rausch ausschlafen kannst. Die Taverne und die Spieler, die noch im Spiel sind, **teilen dein Gold** untereinander auf: Die Taverne bekommt die Hälfte (aufgerundet). Die andere Hälfte wird gleichmäßig an die Mitspieler im Spiel verteilt; eventuell überzähliges Gold bekommt die Taverne. Hast du noch Trinkkarten übrig, lege sie unter den Getränkestapel. Du scheidest aus dem Spiel aus.

Manchmal- und Jederzeit-Karten

Manchmal-Karten

Manchmal-Karten kannst du nur **unter bestimmten Bedingungen** ausspielen, die in ihrem Kartentext beschrieben werden. Du darfst nicht mehr als 1 *Manchmal*-Karte auf einmal spielen. Spielst du eine *Manchmal*-Karte und wird ihr Effekt durch eine andere Karte aufgehoben, darfst du eine weitere *Manchmal*-Karte spielen.



Jederzeit-Karten

Jederzeit-Karten kannst du **jederzeit** ausspielen, selbst während des Zuges eines Mitspielers oder wenn sie eine andere Phase unterbrechen.



Weitere Regeln zu Getränken

Wenn die Getränke alle sind

Wenn du die letzte Trinkkarte des Getränkestapels genommen hast, muss **jeder** Spieler 1 Gold an die Taverne bezahlen, damit die Bedienung neue Getränke bringt. Mische dann die abgelegten Karten des Getränkestapels und lege sie als neuen Getränkestapel bereit. Es liegen also **immer** Trinkkarten im Getränkestapel.

Trinkkarten, die auf *Trink mich!*-Stapeln liegen, bleiben dort liegen.

Geteilte Getränke

Mit Hilfe mancher Karten kannst du ein einzelnes Getränk in 2 Getränke aufteilen – etwa etwa mit Flecks *Ich mag es überhaupt nicht, allein zu trinken*. Eine anschließend gespielte Karte, die ein Getränk beeinflusst – beispielsweise *Nebenbei gesagt, ist das Drachenodem-Bier* –, bezieht sich nur auf eines dieser beiden Getränke.

Trinkspiele

Einige Karten im Getränkestapel sind Trinkspiel-Karten. Wenn du eine Trinkspiel-Karte aufdeckst, folge ihren Anweisungen. Karten, die den Alkoholgehalt eines Getränks erhöhen oder reduzieren, können den Ausgang eines Trinkspiels **beeinflussen**. Karten, die ein Getränk teilen, eine Trinkkarte ignorieren oder das Getränk einem anderen Spieler geben lassen, können zwar gespielt werden, beeinflussen den Ausgang aber nicht.

Beispiel: Während eines Trinkspiels deckt Dimli *Drachenodem-Bier* (Alkoholgehalt 4) auf. Gog dagegen zieht ein *Dunkles Bier* (Alkoholgehalt 1). Dimli spielt jetzt *Das hier kannst du haben! Ich warte auf den guten Stoff!* und gibt sein Getränk an Gog weiter. Gogs Alkoholgehalt erhöht sich um 5, aber Dimli ist nach wie vor Gewinner des Trinkspiels.

Wenn dir während eines Trinkspiels das **Gold** ausgeht, hat dies zunächst keine Auswirkungen. Ignoriere bis zum Ende des Trinkspiels alle Karten, die dich zum Einsetzen von Gold aufordern. Falls du das Trinkspiel nicht gewinnst, hast du jedoch kein Gold mehr und scheidest aus dem Spiel aus.

Nachspülen

Wenn du eine Trinkkarte aufdeckst, deren Name auf „mit Nachspülen“ endet, decke die **nächste** Karte deines *Trink mich!*-Stapels auf. Falls es eine Trinkkarte ist, füge ihren **Effekt** dem ursprünglichen Getränk **hinzu**.



Falls es ein weiteres Getränk mit Nachspülen ist, füge dem ursprünglichen Getränk ihren Effekt hinzu und decke erneut die nächste Trinkkarte auf.

Falls keine Karten mehr auf deinem Stapel liegen oder wenn du eine Trinkspiel-Karte ziehst, gibt es keinen zusätzlichen Effekt. Du ziehst nicht weiter und reduzierst auch deinen Alkoholgehalt nicht um 1. Der Getränkestapel dagegen kann niemals leer werden (siehe oben *Wenn die Getränke alle sind*).

Das ursprüngliche Getränk und alles mit Nachspülen zählen zusammen als **1 Getränk**. Eine Karte, die dir erlaubt, ein Getränk zu ignorieren, wird das ursprüngliche Getränk und alles mit Nachspülen ignorieren.

Nachspül-Beispiel 1: Eve trinkt von ihrem *Trink mich!*-Stapel und zieht *Wein mit Nachspülen*. Sie deckt die nächste Karte von ihrem *Trink mich!*-Stapel auf: *Drachenodem-Bier*. Sie addiert die Effekte beider Getränke zusammen und erhält einen Gesamt-Alkoholgehalt von 6. Eve spielt *Was soll ich trinken? Der hier ist leer!*, um den Effekt des Getränks zu ignorieren; ihr Alkoholgehalt ändert sich also nicht. Was für eine Verschwendung!

Nachspül-Beispiel 2: Dimli zieht *Helles Bier mit Nachspülen*. Er deckt nun die nächste Karte vom Getränkestapel auf und erhält *Eine Runde aufs Haus!* Da *Eine Runde aufs Haus!* eine Trinkspiel-Karte ist, hat sie keinen Effekt. Dimli erhöht seinen Alkoholgehalt um 1.

Zocken

Eine Zockrunde wird eröffnet, wenn ein Spieler sich entschließt, die Karte *Zocken? Da bin ich dabei!* während der Aktionsphase seines Zuges zu spielen.

Wenn eine Zockrunde beginnt, wird das normale Spiel **unterbrochen**, und jeder Spieler muss **1 Gold einsetzen**. Um dies zu tun, muss er 1 Gold in die Mitte der Spielfläche legen. (Sei vorsichtig, dass dieses Gold nicht mit dem der Taverne durcheinander kommt.)

Der Spieler, der die Zockrunde gestartet hat, ist **derzeit** der Gewinner. (Er hat „die Kontrolle“.)

Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter. In deinem Zug kannst du entweder eine *Zocken*- oder *Schummeln*-Karte spielen oder passen.

Eine Zocken- oder Schummeln-Karte spielen



Das Spielen eines dieser beiden Kartentypen lässt dich die Kontrolle über diese Zockrunde **übernehmen**. Auf *Zocken*- oder *Schummeln*-Karten steht unten im Text, welche Arten von Karten sie **übertrumpfen**. Du darfst eine Karte nur spielen, falls sie die zuletzt gespielte Karte übertrumpfen kann.