



**Wirst du es
packen oder
verkacken?**

INHALT:

85 Aufgaben-Karten, 1 Würfel, 1 Arschkeks-Karte (+ 2 Ersatzkarten)

SONDERKARTEN:

5 Joker-Karten, 5 Aussetzen-Karten, 5 Kreativ-Karten,
5 „Zieh 2 Karte“-Karten, 5 Duo-Karten, 6 „All in one“-Karten

ALTER:

ab 18 Jahren

SPIELER:

ab 3 Personen

SPIELANLEITUNG:

Jeder würfelt 1-mal. Die höchste Zahl beginnt. Wer die höchste Zahl gewürfelt hat, nimmt den Arschkeks und gibt ihn einem Mitspieler seiner Wahl. Dieser beginnt, zieht eine Karte und muss die Aufgabe sofort ausführen. Sollte die zuerst gezogene Karte eine Sonderkarte sein, muss eine weitere Karte gezogen werden.

Besteht er die Aufgabe, darf er den Keks beliebig weitergeben und erhält die auf der Karte stehenden Punkte. Besteht er die Aufgabe nicht, gibt es keine Punkte.

Weigert sich der Spieler, eine Aufgabe auszuführen, dann gibt er den Arschkeks an einen Mitspieler seiner Wahl weiter und dieser erhält die Punkte für die nicht erfüllte Aufgabe und zieht ganz normal eine neue Karte des Stapels.

**Das ultimative
Partyspiel
für alle ab
18 Jahren**

SPIELDAUER:

So lange ihr Bock habt.

BEDEUTUNG DER KARTEN:

Aufgaben-Spielkarten

Auf diesen Karten befinden sich die auszuführenden Aufgaben.

Joker-Karten

Der Spieler, der eine dieser Karten zieht, darf sich innerhalb des Spieles einer Aufgabe entziehen. Wenn er den Joker einsetzt, bekommt er keine Punkte. Beide Karten werden in den Stapel gemischt.

Aussetzen-Karten

Der Spieler, der eine dieser Karten zieht, muss so lange aussetzen (aber in der Liegestütz-Position auf dem Boden), bis der nächste Spieler in der Runde seine Aufgabe ausgeführt hat.

Kreativ-Karten

Der Spieler, der eine dieser Karten zieht, darf sich eine Aufgabe ausdenken und 1 bis 3 Spieler bestimmen, der/die sie ausführen muss/müssen.

„Zieh 2 Karte“-Karten

Der Spieler, der eine dieser Karten zieht, muss noch 2 weitere Karten ziehen und muss alle Aufgaben sofort ausführen. Sollten 2 Sonderkarten gezogen werden, muss eine der beiden Sonderkarten unter den Stapel gemischt werden und durch eine Aufgaben-Karte ersetzt werden (außer Joker, die dürfen behalten werden).

MÖGLICHKEITEN:

Aufgaben-Karte + Aussetzen

Aufgabe ausführen, dann aussetzen.

Aufgaben-Karte + Joker

Aufgabe ausführen, Joker behalten oder Joker einsetzen, Aufgabe ablehnen, keine Punkte.

Aufgaben-Karte + Kreativ-Karte

Aufgabe ausführen, Kreativ-Karte ausführen.

Aufgaben-Karte + „All in one“

Die Aufgabe auf der Aufgaben-Karte müssen alle ausführen.

Aufgaben-Karte + Duo-Karte

Aufgabe muss zusammen mit einem Mitspieler, der frei bestimmt werden kann, ausgeführt werden.

Aufgaben-Karte + „Zieh 2 Karte“

„Zieh 2 Karte“ muss ausgetauscht werden, erst dann wird die Aufgabe/werden die Aufgaben ausgeführt.

Sonderkarte + Sonderkarte

Eine der beiden Sonderkarten wird durch eine Aufgaben-Karte ersetzt.

Duo-Karten

Der Spieler, der eine dieser Karten zieht, muss sich einen Partner nehmen und muss, bevor er die 2. Karte aufdeckt, die Aufgabe mit ihm ausführen. Beide müssen die Aufgabe bestehen. Besteht einer der beiden Spieler die Aufgabe nicht, bekommen beide Spieler keine Punkte.

„All in one“

Wird diese Karte gezogen, müssen alle Mitspieler die Aufgabe ausführen.

Arschkeks-Karte

Der Spieler, der diese Karte besitzt, ist an der Reihe.

SPIELZIEL:

Der Spieler mit den meisten Punkten hat das Spiel gewonnen. Der Spieler mit den wenigsten Punkten bekommt vom Gewinner, als Ansporn für das nächste Spiel, 5 aufmunternde Klapse auf sein Hinterteil.

Schadenfreude, Spaß und evtl. Muskelkater.

SPIELVORBEREITUNG:

Vorher noch mal aufs Klo ... Händewaschen nicht vergessen!

Die Arschkeks-Karte wird von den restlichen Karten getrennt und separat mit dem Würfel abgelegt. Die restlichen Karten werden gut durchgemischt und verdeckt in die Mitte gelegt. Jetzt kann es losgehen!

SPIELREGELN:

Zunächst würfelt jeder Spieler 1-mal. Der Spieler, der die höchste Zahl gewürfelt hat, darf beginnen. Haben 2 oder mehrere Spieler die höchste Zahl gewürfelt, so müssen diese Spieler nochmals gegeneinander würfeln. Der Spieler, der zuletzt die höchste Augenzahl würfelt, nimmt sich den Arschkeks und gibt ihn einem Spieler seiner Wahl.

Dieser ausgewählte Spieler muss nun eine Karte von dem Stapel abheben und die darauf beschriebene Aufgabe sofort ausführen. Besteht der Spieler diese Aufgabe, gibt er den Arschkeks beliebig weiter.

Besteht er diese Aufgabe nicht, muss er die Karte auf einem neuen Ablagestapel (Stapel nicht bestandener Aufgaben) ablegen und zur Strafe 25 Liegestütze oder Kniebeugen machen. Danach gibt er den Arschkeks im Uhrzeigersinn einer beliebigen Person weiter.

Der Arschkeks darf keiner Person 2-mal hintereinander verabreicht werden.

Der Empfänger der Karte muss wieder eine Karte von dem Kartenstapel ziehen und die Aufgabe sofort ausführen.

SPIELENDENDE:

Wenn ihr KEINEN Bock mehr habt.

Gefragt sind Ausdauer, Kraft, Witz und Kreativität. Viel Spaß beim Blamieren.

SONDERREGELN FÜR „ZIEH 2 KARTE“

Wird die „Zieh 2 Karte“ gezogen, muss der Spieler 2 neue Karten aufdecken.

Werden Aufgaben-Karte und „All in one“-Karte gleichzeitig gezogen, ist die Aufgaben-Karte als Erstes auszuführen. Dann wird eine neue Aufgaben-Karte gezogen und diese Aufgabe müssen alle ausführen. Wenn keine Aufgaben-Karte gezogen wird, sondern eine Sonderkarte, gilt diese nicht und muss wieder unter den Stapel gemischt werden.

**Das ultimative Partyspiel aus dem
legendären Recover Fight-Club
www.recoverfight-club.com**



Das ultimative
Partyspiel
für alle ab
18 Jahren

Art.-Nr. 09994408001



RECOVER
★ FIGHT-CLUB ★
-EST.1963-



NÜRNBERGER-
SPIELKARTEN-
VERLAG GMBH



Dieses Spiel wurde im „Haus des guten Geschmacks“ gestaltet.
www.hausdesgutengeschmacks.de