

**DAS
BESTE!**

MIST!

**EIN SKURRILER KARTENPASS
FÜR 3 UND MEHR SPIELER!**

Spielmaterial:

170 skurrile Bildkarten

60 doppelseitig beschriftete

Sprechblasenkarten

Spielanleitung

Eine Extra-Portion gute Laune
(zunächst unsichtbar)

Karten verteilen ...

Die Bildkarten werden gemischt und an jeden Spieler 7 Stück verdeckt ausgeteilt. Die restlichen Bildkarten kommen auf einen Stapel (Bildseite nach unten).

Die Sprechblasenkarten werden ebenfalls gemischt und als Stapel für alle Spieler gut zugänglich auf dem Tisch plaziert. Da die Sprechblasenkarten doppelseitig beschriftet sind, kommt als Abdenkung eine Blanko-Sprechblasenkarte oben auf den Stapel.

Erst mal vorlesen ...

Der Startspieler jeder Runde ist gleichzeitig auch Vorleser und Schiedsrichter. Er zieht zunächst eine Sprechblasenkarte irgendwo aus dem Stapel (ausgenommen natürlich die oberste Blanko-Abdeckkarte). Er liest sich den Text auf der Vorder- und Rückseite der Karte schnell durch und entscheidet sich für den Text, der ihm besser gefällt. Diesen Text liest er dann laut vor und legt die Karte in die Tischmitte, so daß sie jeder gut sehen kann.

Enthält der Text kursiv (schräg) gedruckte Textstellen, so darf der „Vorleser“ diese Textstellen nach eigenem Ermessen auswählen oder selbst ausgedachte Begriffe dafür einsetzen.



Bildkarte



Sprechblasenkarte

Handelt es sich z.B. um Namen, so können diese durch den Namen eines Mitspielers ersetzt werden (Ein wenig Phantasie und Boshaftigkeit schadet hier meist nicht.)

Auslassungen ergänzen ...

Jeder Vorgaben-Kartentext enthält eine Auslassung (durch Punkte dargestellt).

Aufgabe der anderen Spieler (nicht des „Vorlesers“) ist es nun, unter Ihren 7 Bildkarten diejenige Karte auszuwählen, die ihrer Meinung nach am besten in die Textlücke der Vorgabekarte passt, und die ausgewählte Karte verdeckt in der Tischmitte abzulegen. „Passen“ bezieht sich dabei auf den Text im unteren Balken der Bildkarte, nicht auf die Illustration. Diese ist „just for fun“.

Haben alle Spieler eine ihrer Bildkarten gespielt nimmt der "Vorleser" alle gespielten Bildkarten an sich und mischt diese solange durch, bis er ganz sicher NICHT mehr weiß, von wem welche Karte gespielt wurde.

Und nochmal vorlesen ...

Der „Vorleser“ dreht nun die Bildkarten um, und liest den Text der ausgewählten Sprechblasenkarte mehrmals vor, wobei er bei jedem Vorlesen in die Auslassung den Text einer anderen ausgespielten Bildkarte einfügt. (Je nach linguistische Fähigkeiten sollte der "Vorleser" versuchen, die Einfügungen grammatikalisch richtig vorzunehmen, bzw. sinngemäß „der“, „die“, „das“, „ein“, „eine“ usw. zu ergänzen.)

Vom „Vorleser“ zum „Schiedsrichter“ ...

Ist dies geschafft, wird der „Vorleser“ zum „Schiedsrichter“. Er hat nun nämlich die verantwortungsvolle Aufgabe, die seiner Meinung nach beste (was immer dieses kleine Wort bedeuten mag) Formulierung auszuwählen. Der Spieler der die Bildkarte zu dieser „besten“ Formulierung beigetragen hat, gibt sich dann sofort zu erkennen.

Er hat diese Runde gewonnen. Zur Belohnung darf er sich drei Punkte gutschreiben. Da die in dieser Runde gespielten Bildkarten nicht mehr benötigt werden, kann sich der Sieger der Runde drei dieser Karten nehmen und zur Dokumentation seines Punktestandes zur Seite legen (Achtung – auf keinen Fall mit den noch nicht benutzten Bildkarten vermischen!).

Sonderregel für Entscheidungsschwache ...

Leider liegt die „Schiedsrichterei“ nicht jedem im Blut, und unentschlossene „Schiedsrichter“ können schon einmal Probleme bekommen, sich für eine „beste“ Formulierung zu entscheiden. In diesem Fall dürfen die DREI Siegpunkte ausnahmsweise unter ZWEI Spielern verteilt werden. Für die „allerbeste“ Formulierung gibt's dann zwei Punkte (zwei Karten) und für die „zweitbeste“ Formulierung noch einen Punkte (eine Karte). – Eine Aufteilung in drei gleichgute „allerallerbeste“ Formulierungen ist nicht zulässig.

Ist der Verwaltungskram erledigt, füllt jeder Spieler seine „Bildkarten-Hand“ vom Stapel wieder auf 7 auf. (Eventuell „gewonnene“ Karten zählen hier natürlich nicht mit.)

Neue Runde neuer Schiedsrichter ...

Es beginnt eine neue Spielrunde mit dem nächsten Startspieler/Vorleser/Schiedsrichter. – Der alte Startspieler/Vorleser/Schiedsrichter wird nun wieder zum „normalen“ Spieler.

Wer gewinnt ?

Das Spiel endet wenn jeder 3 mal Startspieler/Vorleser/Schiedsrichter gewesen ist. Oder es wird vorab eine bestimmte Spieldauer z.B. 45 Minuten festgelegt. Ist die Zeit abgelaufen, wird – der Chancengleichheit wegen – die Runde zu Ende gespielt, d.h. es wird so lange weitergespielt, bis jeder Mitspieler gleich oft Startspieler/Vorleser/Schiedsrichter war.

Es hat der Spieler gewonnen, der insgesamt am meisten Punkte erhalten hat. (Nachzählen der „gewonnen“ Bilderkarten ist hier hilfreich!)

Anmerkung:

Die Blankokarten (außer der Abdeckkarte) stören beim Spiel (wenn sie unbeschrieben bleiben), und müssen vorab aussortiert werden.

Wenn Sie gewinnen wollen (was übrigens unserer Meinung nach bei "Das isses" nicht unbedingt oberste Priorität hat.), ist es sehr wichtig, zumindest eine schwache Vorstellung davon zu haben, was der jeweilige „Schiedsrichter“ unter „beste“ Bildkarte versteht - die realistischste, verrückteste, unappetitlichste, blödeste ??????!!!!

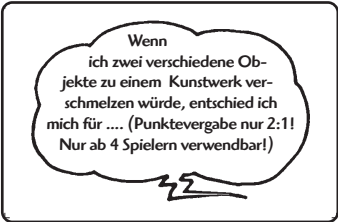
Und bei nur 3 Mitspielern ?

„Das Isses“ spielt sich am besten mit 4 und mehr Spielern. Es geht auch zu dritt, allerdings mit folgenden Regeländerungen:

Der Schiedsrichter muß sich für eine der beiden Formulierungen entscheiden und dafür gibt es genau einen Punkt (eine Karte).

Eine Aufteilung der Punkte gibt es nicht (wäre auch schwer bei einem Punkt – Sie wollen dem Spiel doch nicht mit der Schere zu Leibe rücken).

Die nebenstehende Sprechblasenkarte funktioniert natürlich nicht bei nur 2 gespielten Bildkarten. Der Vorleser muß sich bei 3 Spielern folglich mit dem Text der Rückseite begnügen, falls er diese Karte zieht.



Wenn
ich zwei verschiedene Objekte zu einem Kunstwerk verschmelzen würde, entschied ich mich für (Punktevergabe nur 2:1! Nur ab 4 Spielern verwendbar!)

Autor und Grafik: KROKOSPIEL, Frank Stark
© Heidelberger Spielverlag 2000
www.heidelberger-spielverlag .de
Produktion: Nürnberger Spielkarten

NICHTS ALS ÄRGER

Das Kartenspiel zum Würfelspiel-Klassiker

KEIN LANGWIERIGES REGELSTUDIUM

Die Grundregeln des Würfelspiels kennt fast jeder. Neu bei Nichts als Ärger: Entweder ganz normal Würfeln und Ziehen und danach eine Karte vom Stapel ziehen, oder nicht Würfeln und dafür eine Karte ausspielen. Und was dann genau passiert, steht auf der Karte. Einfach, nicht?

EIN JUNGBRUNNEN FÜR ANGESTAUBTE WÜRFELSTRATEGEN

Bei Nichts als Ärger toben die Pöppel in Siebenmeilenstiefeln über das Spielbrett, werfen mit Bomben, feiern Geburtstag oder führen eine Polonaise auf. Trotz gemeiner Boshaftigkeit, scheinbar allgegenwärtigem Chaos und irrwitziger Geschwindigkeit, bleiben ein Menge taktischer Möglichkeiten.

EINFACH WUNDERSCHÖN

Die Illustrationen von Frank Stark, dem ungekrönten König der Pöppelzeichner, sind einfach wunderschön anzuschauen. Und da Frank Stark gleichzeitig auch Autor und Cheftester von Nichts als Ärger ist, sind die Abbildungen derart intuitiv gestaltet, daß man vielfach den Kartentext kaum noch lesen muß.

ECHTES RECYCLING

Denn mit Nichts als Ärger entgeht die eingemottete Spieleammlung dauerhaft Ihrem drohenden Schicksal, als Papiermüll entsorgt zu werden.

FÜR SCHOTTEN UND SCHWABEN AUCH OHNE

Nichts als Ärger ist klein und kompakt. Ist im Rucksack kein Platz mehr für ein Würfelspiel mit Plan, tut es auch ein Blatt Papier, ein Stift, ein Paar Münzen und ein Würfel. (Tipp: Vorher die Anordnung der Felder grob skizzieren)

Nicht als Ärger gib't's in Ihrem Spielwarenladen.

Info: Heidelberger Spieleverlag • Mosbacher Str. 18 • 74834 Elztal

www.heidelberger-spieleverlag.de • Email: info@heidelberger-spieleverlag.de



Hinweis: Um **NICHTS ALS ÄRGER** spielen zu können, benötigen Sie ein Standard-Würfelspiel mit Plan und Figuren für 2-4 (6) Personen, wie es in nahezu jeder Spieleammlung zu finden ist.