

Man, betrink dich nicht!





Spielanleitung

Suffgefahr:



Sechs von sechs auf der Saufspielshop-Sixpack-Skala

Dichtwürfel für 2-4 Spieler von 18-99 Jahren.

Spielmaterial:

- Ein „Mann, betrink dich nicht!“ Spielbrett
- 4 verschiedenfarbige Würfel
- 18 Schnapsgläser
- Markierungsgummis
- Markierungsticker
- Diese Spielanleitung
- Ihr benötigt Getränke eurer Wahl, bestimmt ist euch schon aufgefallen, dass diese nicht im Lieferumfang enthalten sind 😊

Ziel des Spiels:

Bei „Man, betrink dich nicht!“ gilt es, die eigenen Schnapsgläser so schnell wie möglich vom eigenen Schnapshäusle aus über das Spielfeld in die Zielgerade zu bringen. Gleichzeitig versucht man, die gefüllten Shotgläser der Mitspieler so oft es geht zu schlagen, damit sie trinken und wieder von vorne anfangen müssen. Die weißen Felder des Spielbrettes stellen den Weg dar, den alle Spieler zurücklegen müssen. Auf den farbigen Spielfeldern starten die jeweiligen Spielfiguren ihren Trinkweg. Wer seine 4 Schnapsgläser als erstes ins sichere Ziel seiner Farbe gebracht hat, gewinnt das Spiel.

Man, betrink dich nicht!



Spielvorbereitung:

Jeder schnappt sich 4 Schnapsgläser und markiert diese mit den Markierungsgummis in seiner gewählten Farbe und stellt sie auf sein Schnapshäusle. Wenn ihr Lust habt könnt ihr auch gerne vier verschiedenfarbige Getränke nutzen (Saufspielshop.de empfiehlt Schnaps 😊), um somit eure 4 Shotgläser zu bestimmen, anstatt die Gummis über zu ziehen. Aber ihr wisst ja „safety-first“. Gespielt wird im bekannten Uhrzeigersinn.

Spielablauf:

Der Weg ist das Ziel - und so begeben ihr euch auf die lange Trinkstrecke. Passt auf, dass ihr nirgendwo stolpert oder hängen bleibt, dies wird zu Schlangenlinien führen. Durstig geht definitiv keiner nach Hause!

Bei diesem Spiel dreht sich alles um Kurze/Shots, daher beginnt der/die Kleinste in der Runde (lieber klein, als dick, nur zur Info). Bist du an der Reihe, würfelst du und setzt bei einer gewürfelten „6“ dein Glas auf den farbigen Startpunkt. Die Gläser verlassen das Schnapshäusle nur dann, wenn ihr zuvor eine 6 gewürfelt habt! Beim nächsten Wurf setzt du dein Glas um die entsprechende Augenzahl auf dem Trinkweg nach vorne. Eigene und fremde Schnapsgläser könnt ihr hierbei überspringen, werden aber mitgezählt. Wenn du bereits mehrere Gläser auf der Laufbahn hast, darfst du dir aussuchen, mit welchem du den Pfad der Trinker weiterzieht. Wenn du deinen Spielzug auf einem Feld beendest, das von einem fremden Schnapsglas besetzt ist, muss dieses Glas den Trinkweg verlassen und von seinem Besitzer sofort geleert, neu befüllt und ins Schnapshäusle zurückgesetzt werden. Erst nach erneuter Befüllung des geleerten Glases ist der Spieler wieder dazu berechtigt mitzuspielen. Ist sein Glas nicht neu befüllt, bis er wieder am Zug ist, müssen alle seine Schnapsgläser zurück ins Schnapshäusle.

Es herrscht ein absoluter Schlagzwang. Wenn die Möglichkeit besteht, ein gegnerisches Glas zu schlagen, ist es Pflicht, dies zu tun. Hast du die Möglichkeit verpasst, musst du das Glas, welches den Gegner hätte schlagen können, selbst trinken, neu befüllen und an die gleiche Stelle auf dem Trinkweg zurückstellen – es muss NICHT zurück ins Schnapshäusle.

ABER, auch hier gilt: ist dein Glas nicht neu befüllt, bis du wieder am Zug bist, müssen alle deine Gläser zurück in dein Schnapshäusle. Keine Angst, ihr könnt euch nicht selbst schlagen. Solltet ihr auf ein Feld treffen, das ihr selbst besetzt, sucht euch ein anderes Glas raus und zieht mit diesem. Sollte auch das nicht möglich sein – legt eine Pause ein... sie wird dir guttun.

Man, betrink dich nicht!



Vor dem Schnapshäusle darf kein Schnaps parken, wenn noch andere Shots im Haus warten. Vergisst du, deinen Startplatz frei zu räumen muss dieser Shot sich wieder zu seiner Glasfamilie ins Häusle bewegen. Natürlich gilt auch hier die Regel: erst leeren, dann befüllen und beim nächsten Zug wieder mitspielen.

Sex! Sorry ich meine die Zahl 6:

Besonderheiten gibt es nur bei der Zahl 6. Würfelst du eine „6“, hast du nach deinem Zug einen weiteren Wurf frei. Erzielst du dabei wieder eine „6“, darfst du nach dem Ziehen erneut würfeln. Bei einer „6“ musst du eine neue Figur ins Spiel bringen, solange noch Schnapsgläser im Häusle stehen. Ist dein Startfeld noch von einem anderen DEINER Gläser besetzt, muss dieses Glas erst mit der „6“ weitergezogen werden. Steht dagegen eine fremde Figur auf deinem Startfeld, wird sie geschlagen. Würfelst du eine „6“ und hast keine Gläser mehr in deinem Schnapshäusle, darfst du dir aussuchen, mit welchem deiner Gläser du auf dem Trinkweg weiterziehen möchtest.

Betreten der Zielgerade:

Wenn du mit deinem Glas den gesamten Trinkpfad durchlaufen hast, ziehst du damit auf die Zielfelder deiner Farbe vor und trinkst zum letzten Mal das Glas leer – es muss nicht wieder befüllt werden. Auch die Zielfelder werden beim Vorrücken einzeln gezählt. Gläser können im Ziel übersprungen werden. Fremde Zielfelder darfst du nicht betreten. In die 4 Zielfelder kannst du nur mit einem passenden Wurf hineinziehen.

Ende des Spiels:

Der Spieler, der als erster alle seine Schnapsgläser auf seine Zielfelder gebracht hat, gewinnt und beendet das Spiel. Alle anderen müssen Ihre vollen Gläser leer trinken.

Man, betrink dich nicht!



Mann, betrink dich nicht!

Spielvariation (Gohstshots):

Anstatt den Markierungsgummis verwendet ihr die im Lieferumfang enthaltenen Markierungsaufkleber und klebt sie auf die Unterseite eurer vier Schnapsgläser. Bitte füllt eure Gläser bei dieser Variante mit dem gleichen Inhalt – alle Gläser sehen nun genau gleich aus.

Die Grundregeln sind die gleichen. Jeder stellt seine am Boden markierten Shotgläser in sein eigenes Schnapshäusle. Noch weiß jeder wo die eigenen Gläser stehen-aber das wird sich bald ändern.

Wichtig: Alle sich auf dem Trinkweg befindlichen Schnapsgläser, dürfen von jedem Spieler bewegt werden - schließlich sehen sie ja alle gleich aus. In dieser Variante gilt die Regel: man muss den Gegner NICHT schlagen. Solltet ihr euch aber dafür entscheiden, ein Glas auf dem Feld zu schlagen, gelten folgende Regeln:

1. Du schlägst den Gegner mit einem deiner Gläser – der geschlagene muss austrinken, befüllen und zurück ins Häusle
2. Du schlägst den Gegner mit einem Glas des Gegners – Fehler, du trinkst das Glas aus, mit dem du gezogen bist und stellst es befüllt wieder an den Ausgangspunkt deines Zuges. Den Zug hast du sozusagen verschenkt. Motivierte nutzen dies gerne um noch mehr zu trinken 😊.
3. Du schlägst dein eigenes Glas, egal mit welchem Glas – Austrinken, befüllen, zurück ins Häusle.

Wenn es dazu kommt, dass ein Glas geschlagen wird, dürfen grundsätzlich alle Spieler sehen, wem diese beiden Gläser gehören.

Das Spiel nimmt seinen normalen Lauf, unter die Gläser darf wirklich nur geschaut werden, wenn diese geschlagen sind. Wenn du es schaffst, mit einem Glas zum Ziel zu kommen, trinkst du dieses Glas aus. War es dein eigenes Shotglas, dann bleibt es leer. Hast du ein falsches Glas zum Ziel gebracht, hat dein Mitspieler Glück gehabt. Er bekommt das leere Glas in seine Zielgerade und zwar an die vorderste freie Stelle. Ziel ist es wie beim normalen „Mann, betrink dich nicht!“ seine eigenen vier Schnapsgläser in die Zielgerade zu bekommen.

Spielvariation 2: Alkoholfrei!!!!

Natürlich könnt ihr das Spiel unter den gleichen Regeln mit alkoholfreien Getränken spielen.



Viel Spass und denk immer daran:

Man, betrink dich nicht!

Saufspielshop Warnung:

Trinken **gefährdet** die **Gesundheit**, du und deine Mitspieler wissen das mit Sicherheit!
Trinkt **maßvoll** und passt auf euch auf. **Saufspielshop.de** rät dringend von übermäßigem
Alkoholkonsum ab und distanziert sich von **Rausch-, Kampftrinken und Komasaufen**.

Bitte denkt daran, dass Minderjährige dieses Spiel nur in der alkoholfreien Variante
mitspielen dürfen!



Saufspielshop.de

Schulstraße 5 in 76327 Pfinztal www.Saufspielshop.de

Man, betrink dich nicht!