

# OKTOBERFEST

Das witzige *Original* Münchener Oktoberfest-Spiel

**Ein Party-Spiel für Erwachsene!**

Die abenteuerliche Wies'n-Gaudi  
für 4 - 8 »trinkfeste« Spieler



*Autoren:* Hans Greiner, Georg H. Salier  
*Idee:* Georg H. Salier  
*Design:* Atelier Italiaander

*Spieltyp:* Party-Brettspiel  
*Anzahl der Spieler:* 4-8  
*Altersempfehlung:* Für Erwachsene  
*Spieldauer:* ca. 2 - 3 Stunden  
*Kategorie:* Gaudi und Geselligkeit

## Zum Spiel gehören:

- \* 1 großer Spielplan
- \* 1 Spielanleitung mit Gaudi-Vorschlags-Liste
- \* 1 Spezial-Würfel
- \* 8 Spiel-Figuren
- \* 83 Spielkarten, und zwar
  - 28 Bummel-Karten
  - 45 Gaudi-Karten
  - 10 unbeschriebene Gaudi-Karten für eigene Ideen.

## Einführung

Millionen Besucher aus aller Welt kommen alljährlich auf das Münchener Oktoberfest. »Die Wies'n« ist eine Weltattraktion ersten Ranges. Jeder will diese einmalige Atmosphäre aus Spaß und geselligem Beisammensein, aus Attraktion und Unterhaltung miterleben und die vielfältigen Vergnügungen, die das Oktoberfest zu bieten hat auskosten, um schöne Erinnerungen daran mitzunehmen.

## Ziel dieses Party-Spieles

ist es, durch das Spiel die Oktoberfeststimmung und die Münchner G'mütlichkeit *aktiv* zu erleben.

## Spiel-Beschreibung

*Die Spieler singen im Spielverlauf gemeinsam Wies'n-Lieder, dirigieren »die Kapelle«, schunkeln, trinken Bier und Schnaps, »schuhplatteln«, essen Fischsemmeln, erzählen Witze, halten kleine Vorträge und haben so neben dem reinen Vergnügen am Spiel selbst eine Original-Oktoberfest-Atmosphäre zuhause und erleben bei diesem Spielfest soviel Vergnügen wie bei einem richtigen Oktoberfestbesuch.*

Die Spielergruppe bestimmt durch ihr Spielverhalten selbst, wieviel »Stimmung aufkommt«. Zudem steuern die Spieler per Bummel-Karten bei ihrem »Wies'n-Bummel« die einzelnen Attraktionen und Festzelte an. Dabei müssen sie sich ihre Wegstrecke taktisch klug zurechtlegen um ihre Ziele zu erreichen und die entsprechenden Karten dann abzulegen und trotzdem genug Spaß zu erleben und auf den entsprechenden Feldern auch essen und trinken zu dürfen.

## Spiel-Vorbereitung

Ein Spiel lebt von der Atmosphäre, die es vermittelt. Und die ist beim Münchener Oktoberfest einmalig. Um das auch bei diesem Spiel zu erleben, sollte der Gastgeber folgende Dinge bereitstellen:

- 1.) \* 1 Maßkrug (oder andere Trinkgefäße) pro Spieler
  - \* genug Bier für alle Mitspieler (auch alkoholfrei!)
  - \* andere alkoholfreie Getränke soweit erwünscht
  - \* etliche Fisch-, Lachs- und Käsesemmeln o. Ä.
  - \* einige Brez'n (alternativ: belegte Brote)
  - \* mehrere Stamperl Schnapsund vorsorglich vielleicht (für die Unverbesserlichen)
  - \* 1 handvoll Kopfwehtabletten
  - \* 1 Notbett (Matratzenlager)
- 2.) Alle Mitspieler geben beim Gastgeber ihren Autoschlüssel ab.
- 3.) Jeder Mitspieler trinkt zuerst 1 Maß (bzw. einen Schluck) Bier um auch im Gaumen »Wies'n-Stimmung« zu verspüren.

**Danach darf nur noch, wie im Spielablauf vorgesehen, gegessen und getrunken werden.**

- 4.) Der Spielplan wird aufgelegt. Die Bummel- und Gaudi-Karten werden gut durchgemischt und jeweils als Stapel neben dem Spielfeld verdeckt bereitgelegt.
- 5.) Jeder Spieler erhält 2 Bummel-Karten und eine Spielfigur. Alle Spieler setzen ihre Figur in das Startfeld (»Grüß Gott«).

**Eine Möglichkeit** Spieler, die sich noch nicht kennen, schnell miteinander anzufreunden, sind Namensschilder, die der Gastgeber selbst basteln kann.

Beispiele:

»**Modln**«: Annerl, Gretl, Lola, Liesl, Märe, Resi, Zenzi, Zenta, Vroni, Traudl, etc.

»**Buam**«: Xaver, Jackl, Beppi, Schorsche, Wiggerl, Lucki, Toni, Franze, Bene, Sepp, etc.

Jeder Mitspieler erhält ein Namensschild und alle sind für den Spieleabend mit ihrem Spielernamen »per Du«.

## Spiel-Beginn

Zu würfeln beginnt, wer die kleinsten Schuhe oder den größten Durst hat. Gewürfelt wird reihum im Uhrzeigersinn.

## Der Würfel

Auf den 6 Feldern des Würfels ist je einmal die Farbe Rot und die Farbe Blau, eine »1«, eine »6« sowie ein »Fuß-Symbol« und ein »Grinsendes Gesicht«.

Wer eine **Farbe** würfelt, rückt auf das **nächste** erreichbare Feld dieser Farbe.

Wer das »Grinsende Gesicht« würfelt, zieht eine Gaudi-Karte.

Wer das »Fuß-Symbol« würfelt, zieht eine Bummel-Karte.

Wer die »1« würfelt, darf 1 Feld in beliebiger Richtung ziehen.

Wer die »6« würfelt, darf 6 Felder in beliebiger Richtung ziehen.

### Bummel-Karten (Rückseite: Fuß-Symbol)



Die Bummel-Karten geben die Ziele/Attraktionen an, die angesteuert werden müssen. Wenn der Spieler sein Ziel erreicht hat, gibt er es bekannt und legt die Karte dann unter dem Stapel ab. Der Spieler muß genau auf das Feld kommen, das auf seiner Bummelkarte farbig angezeigt ist.

Jedesmal wenn ein Spieler das Fuß-Symbol würfelt, muß er erneut eine Bummel-Karte ziehen (und sich einen neuen »Tourenplan« zurechtlegen).

Wenn keine Bummel-Karten mehr am Stapel liegen, muß sich der Spieler von irgendeinem Mitspieler eine Bummel-Karte ziehen.

Wer insgesamt 7 Bummel-Karten hat, darf alle ablegen.

### Gaudi-Karten (Rückseite: Gesicht)



Wer eine Gaudi-Karte zieht, führt die darauf angegebene Anweisung auf möglichst originelle Art aus und legt die Karte unter dem Stapel ab. Vor und nach Liedern, die alle gemeinsam singen, dürfen alle einen Schluck trinken. Auf den unbeschriebenen Gaudi-Karten können die Spieler eigene Ideen notieren, um dem Spiel noch mehr Pfiff nach ihren Vorstellungen zu geben.

## Das Ziehen

Es gibt **Rot-Felder** und **Blau-Felder**. Gezogen wird immer auf das *nächste* erreichbare Feld der Farbe, die gewürfelt wird.

Wer mit »1« oder »6« weiterrückt, ist an keine Farbe gebunden.

Wer auf das blaue Feld »Auf Wiederseh'n« kommt, obwohl er noch Bummel-Karten hat, muß wieder im Startfeld neu beginnen.

## Taktische Anmerkungen

Die Spieler können auch freiwillig »durchmarschieren«, um so vom Spielfeld links unten wieder nach rechts oben zu kommen. Das Startfeld wird hierbei mitgezählt.

*Beispiel:* Ein Spieler sitzt im »Autoscooter« und zieht die Karte »Vogel-Jakob«. Nun würfelt er eine »6« und zieht: Rot - Blau - »Auf Wiederseh'n« - »Grüß Gott« - Rot - »Vogel-Jakob«.

## Bierzelt-Felder

*sind Rot-Felder, Wer Rot wirft und so in ein Bierzelt einrückt, trinkt zunächst einen kräftigen Schluck und stellt dann einem Mitspieler eine lustige Aufgabe. Der Phantasie sind hierbei keine Grenzen gesetzt. (Notfalls hilft die Vorschlagsliste weiter.)*

Solange der Spieler Rot wirft, darf er im Bierzelt bleiben, weiter trinken und weitere Aufgaben stellen. Wenn er wieder Blau oder eine Zahl wirft, zieht er weiter.

## Rsch-Felder



erlauben dem Spieler, der daraufkommt, eine Fisch- (Lachs- oder Käse-)semmel zu ordern und kräftig davon abzubeißen.

## Schnaps-Felder



berechtigen denjenigen, der darauf sitzt, ein »Stamperl« Schnaps oder ein Likörchen »einzunehmen«.

## Brotzeit-Stand

Wer auf dieses Feld kommt, darf essen und trinken, was er will.

## Autoscooter

Rückt ein Spieler in den Autoscooter ein, darf er die darin befindlichen Mitspieler rauswerfen und diese müssen wieder im Startfeld beginnen.

## Spiel-Ende

Sobald ein Spieler bei seinem Wies'n-Bummel seine Ziele erreicht und seine Bummel-Karten abgelegt hat, steuert er das Feld »Auf Wiederseh'n« an. Wenn er es erreicht, indem er z. B. Blau wirft oder genau die richtige Augenzahl würfelt, ist das Spiel zu Ende.

## Alternative

Es wird eine Zeit vereinbart (beispielsweise 2,5 Stunden), die das Spiel dauern soll.

**Sieger** ist, wer zuerst seine Bummel-Karten abgelegt hat und mit Blau oder der richtigen Zahl genau das Feld »Auf Wiederseh'n« erreicht.

**Gewinner** sind alle Spieler, die nach Herzenslust gejodelt, geschunkelt und gelacht haben und denen »Oktoberfest« viel Vergnügen gebracht hat. Ein Gewinner darf das nächste Oktoberfest-Spiel organisieren.

(Wer mogeln will, sollte bedenken, daß auf dem Oktoberfest die Maßkrüge manchmal »leicht Flügel kriegen können«.)

## Allgemeine Hinweise

»Oktoberfest« sollte nicht allzu »bierernst« gespielt werden. Die Spieler merken wie sie miteinander harmonieren, und entsprechend werden auch die Aktivitäten sein.

Wichtig ist, daß zu Beginn eines Spieles möglichst Aufgaben gestellt werden, die von allen gemeinsam ausgeführt werden können. Z. B. »Ein Prosit der Gemütlichkeit« singen, zusammen schunkeln oder gemeinsam nach Herzenslust jodeln. Auch sich gegenseitig zu einem Schluck »einzuladen« oder nette Witze erzählen zu lassen, bringt schnell fröhliche Atmosphäre ins Spiel. Es hebt die Stimmung und schafft eine positive Einstimmung auf den weiteren Spielverlauf.

## Vorschlags-Liste

Wenn einem Mitspieler die Ideen ausgehen sollten, welche lustigen Aufgaben er seinen Mitspielern stellen kann, findet er hier einige Anregungen:

- \* Führt' uns einen Schuhplattler vor.
- \* Dirigiere, auf einem Bein stehend, »Ein Prosit der Gemütlichkeit...«, (die anderen singen mit).
- \* Krempel einem Mitspieler die Hosenbeine hoch.
- \* Gib einem Mitspieler/in ein Busserl (auf die Stirn).
- \* Stimme ein Volkslied an; (die ändern singen mit),
- \* Erzähle einen netten Witz.
- \* Sage Deinen Vor- und Zunamen rückwärts auf.
- \* Halte einen kleinen Vortrag über das Bier,
- \* Alle jodeln gemeinsam so gut und so laut sie können.
- \* Trinke Bruderschaft mit...
- \* Die Spieler singen gemeinsam:
  - »Trink, trink, Brüderlein trink - Ein Prosit der Gemütlichkeit - In München steht ein Hofbräuhaus - Du kannst nicht treu sein - Rosamunde - Es war einmal ein treuer Husar - Herz, Schmerz und dies und das - Heute blau und morgen blau - Schnaps, das war sein letztes Wort - Wer soll das bezahlen - Bier her, Bier her, oder ich fall um - Nach Hause geh'n wir nicht - Trink ma noch ein Tröpfchen - Oh, Susanne - Es gibt kein Bier auf Hawaii - Auf der Reeperbahn nachts um halb eins - Wir lagen vor Madagaskar - Geh Alte, schau mi net so deppert an - Eviva Espana - Solang der alte Peter - Ein Heller und ein Batzen - Madie, ruck, ruck, ruck - Wir versaufen unser Oma ihr klein Häuschen - Hoch auf dem gelben Wagen - Muß i denn zum Städtele hinaus - Waldesluhu-hust, oh wie einsam schlägt die Brust - Bergvagabunden - O du wunderschöner deutscher Rhein - In einem Polenstädtchen - Wo die Nordseewellen - Die blauen Dragoner - Ei, ei, ei, die Goaß is weg - Unter der Laterne - O du schöner Westerwald - Ja, mir san mi'm Radi da - Auf und nieder immer wieder - Schneewalzer - Schützenliesel - Mei Huat, der hat drei Ecken - Freut euch des Lebens - Gehma moi rüber zum Schmied seiner Frau - Life is life - Fürstenfeld - Jeder Eseltreiber hat an Kugelschreiber, aber unsereiner, der hat nix - Kennst du mein Kufstein, die Perle Tirols - She'll be coming round the mountain - What shall we do - My Bonnie is over the ocean - Oh, when the saints go marchin' in - Clementine - Oh, Susanna - It's a long way to Tipperary - und viele andere Lieder,
- \* etc. (viel Phantasie ...)

Und nun: Aufgeht's zur »Wies'n-Gaudi«!

Viel Spaß und frohe Stunden mit »Oktoberfest«, dem geselligen Spiel für humorvolle Spieler.

