

Spielanleitung



Autor: Dan Glimne

Willi, die Krönung eines Chauvfe, hat nur eines im Sinn: Lieber einen Bauch vom Trinken, als einen Buckel vom Arbeiten! Und wenn das Geld, das natürlich seine Frau Flora verdienen muß, nicht reicht, dann wird sich was geliehen. Auch wenn Flora was dagegen hat - wann Feierabend ist, das bestimmt Willi, selbst wenn's auf Kosten einer Prügelei geht. Nur wenn der Wirt den Zapfhahn schließt, dann ist auch für Willi Feierabend. Dann ist's vorbei mit der Biertrinkerei! Ein humorvolles Kartenspiel mit dem weltberühmten Lebenskünstler "Willi Wacker". Es geht ihm glänzend.-ohne tierische Schufferei und brutalen Stress.

Das Spielmaterial

110 Spielkarten, eine Spielanleitung

Die Vorbereitungen

Der älteste Spieler wird zum ersten Geber. Er mischt gründlich alle Karten und teilt **jedem verdeckt 7 Karten** aus. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel (Talon) in die Tischmitte gelegt. Der Spieler links vom Geber spielt zuerst aus. Die anderen folgen jeweils im Uhrzeigersinn.

Das Spielziel

Spielziel ist es, möglichst viele Biere selbst zu trinken und darauf zu achten, daß die anderen Spieler möglichst "trocken" bleiben.

Der Spielverlauf

Wer an die Reihe kommt, spielt eine oder mehrere Karten aus und ergänzt seine Kartenhand wieder auf sieben Karten. Wer nach seinem Spielzug bereits sieben oder mehr Karten auf der Hand hält, darf keine neuen Karten nehmen!



Die Bierkarten

Jede Bierkarte stellt ein Tablett mit 1 bis 8 gezapften Bieren dar. Wer an die Reihe kommt, kann eine einzelne Karte oder eine Gruppe von Bierkarten offen vor sich auf dem Tisch auslegen. Eine Gruppe von Bierkarten besteht aus beliebig vielen Karten mit dem gleichen Wert (z.B. 5-5-5) oder einer Reihe aufeinanderfolgender Karten (z.B. 2-3-4-5).

Die ausgelegten Gruppen (Tabletts) sind getrennt voneinander zu halten. Jeder Spieler hat im Spielverlauf also mehrere Gruppen von Bierkarten vor sich auf den Tisch liegen.

Bitte beachten! Man kann auch bereits ausliegende Gruppen ergänzen: An 5-5-5 legt man zwei weitere Fünfer an und erhält so 5-5-5-5-5. An eine bereits ausliegende Zahlenfolge darf man aber nur nach unten oder oben ergänzen: An 2-3-4-5 kann man unten nur eine Eins (- 1-2-3-4-5) oder aber nach oben eine Sechs (oder 6-7, oder 6-7-8) anlegen.

Ganz Wichtig! Man kann in seinem Zug **entweder** nur Bierkarten (Tablett neu auslegen oder ergänzen) **oder** nur eine Aktionskarte ausspielen. **Beide** in einem Zug ist **nicht** erlaubt.

Die Aktionskarten

Mit Hilfe der Aktionskarten kann man sein Bier trinken oder seine Mitspieler ärgern. Alle ausgespielten Aktionskarten werden mit der Vorderseite nach oben auf einen Ablagestapel neben den verdeckten Kartenstapel (Talon) gelegt.



Die Trink-Karte



Durch Ausspielen der Trink-Karte kann man ein eigenes (und nur **ein** einziges), vor sich ausliegendes Tablett mit gezapften Bieren trinken. Die entsprechende Karte/Kartengruppe wird einfach umgedreht. Dies sind **sichere** Punkte zum Spielende!



Die Schnorrer-Karte



Wer diese Karte ausspielt, darf **sofort** von jedem Mitspieler eine Karte ziehen. Die Mitspieler dürfen ihre Karten mischen und halten sie dann verdeckt dem Schnorrer vor die Nase, der sich nun **jeweils eine** Karte ziehen darf und auf die Hand nimmt. Dadurch erhält man durchaus einmal mehr als 7 Karten auf die Hand.



Die Flora-Karte



Willis Angetraute Flora greift in das Geschehen ein! Wer diese Karte spielt, darf **sofort** einem beliebigen Spieler eines seiner Tablettts wegnehmen. Dieses Tablett legt man **offen** vor sich ab, entweder als neues oder als Ergänzung einer bereits ausliegenden Gruppe. **Achtung!** Wer mit der Flora-Karte ein Tablett ergattert hat, darf ausnahmsweise dieses Tablett mit Karten aus der Hand ergänzen.

Beispiel: Man hat die Gruppe 2-3 vor sich liegen und ergattert von einem Mitspieler die 4-5-6. Diese legt man an seine 2-3 an. Aus der Hand legt man noch eine 7 hinzu und erhält so **2-3-4-5-6-7**.



Die Prügel-Karte



Völlig wehrlos steht man Floras "Willkür" nicht immer gegenüber. Will einem ein Spieler mit Hilfe der Flora-Karte ein Tablett wegnehmen, darf man **sofort** mit der Prügel-Karte antworten. Dadurch kommt Flora nicht zum Zuge und das Tablett bleibt an seinem Platz. Allerdings kann der Spieler der Flora-Karte nun **seinerseits** mit einer Prügel-Karte auf die Prügel-Karte antworten! Die Spieler können nun **abwechselnd** eine Prügel-Karte spielen. Wer schließlich die **letzte** Prügel-Karte ausspielt, der behält oder bekommt das Tablett. Mit einer Prügel-Karte kann man sich **auch** gegen die Schnorrer-Karte zur Wehr setzen.



Der Zapfenstreich



Wer den Zapfenstreich spielt, nimmt ein beliebiges offen ausliegendes Tablett von einem beliebigen Mitspieler und legt es auf den Ablagestapel. Der Zapfenstreich kann auch als Antwort auf eine Flora- oder Prügel-Karte gespielt werden. Gegen den Zapfenstreich gibt es kein Mittel, er ist endgültig! Jede Prügelei ist damit sofort beendet.

Bitte beachten! Karten die außerhalb der Reihe gespielt werden, dürfen **nicht** sofort nachgezogen werden. Man zieht Karten immer erst **nach** seinem Zug. - Wenn man an der Reihe ist, **muß** man mindestens eine Karte ausspielen, auch wenn sie keine Auswirkung hat.

Ende einer Runde

Nachdem die letzte Karte vom Talon gezogen wurde, setzt man das Spiel fort, bis ein Spieler seine letzte Karte **ausspielt**. Dann ist die Spielrunde sofort zu Ende.

Gewinner.

Wenn eine Runde beendet ist, zählen die Spieler die Werte ihrer getrunkenen Biere zusammen und notieren Sie auf dem Block. Das Spiel endet, wenn ein Spieler **mindestens 200 Punkte** erreicht hat. Der Spieler mit den meisten Punkte hat gewonnen!