



Spielanleitung

Spieler: 4

Spieldauer: ca. 10-20 Minuten

Benötigt werden:

- etwa 4 - 8 volle Getränkeflaschen
- 4 Kronkorken

Alternativ können auch vier große Becher oder Gläser verwendet werden, die je nach Spielereignis wieder aufgefüllt werden müssen.

Spielvorbereitung

Gespielt wird in Zweierteams. Die zwei Spieler eines Teams begeben sich gemeinsam auf eine der kurzen Seiten hinter das Spielfeld und wählen jeweils eine Ecke. Anschließend öffnen alle Spieler ihre Flasche und positionieren diese und den Kronkorken auf die dafür vorgesehenen Felder ①.

Spielbeginn

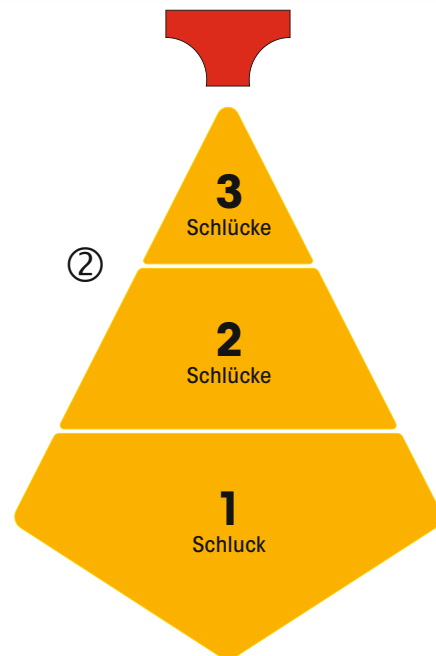
Zu Beginn werden die beiden „Deine Oma“-Karten verdeckt auf den Tisch gelegt. Jedes Team zieht eine Karte. Das Team, das die „böse Oma“ zieht, darf das Spiel beginnen. Beide Teams behalten ihre Karte und lassen sie offen auf dem Tisch liegen.

Spielverlauf

Jeder Spieler legt seinen Kronkorken auf sein dafür vorgesehenes Eckfeld und positioniert seine Flasche in seinem Teilkreis. Anschließend versucht der ermittelte Startspieler, den Kronkorken auf eines der gegnerischen Felder zu schnippsen. Dabei darf der Kronkorken nicht geführt, sondern muss durch eine einmalige, beim Schnippsen erfolgte Berührung in Richtung Gegner befördert werden.

Es folgen der schräg gegenüber positionierte Gegenspieler; der Mitspieler des Startspielers; sowie der übrig gebliebene Gegenspieler.

Nachdem alle Spieler geschnippst haben, folgt die Wertung. Hierfür ist es nicht von Bedeutung, von welchem Team die jeweiligen Kronkorken stammen, sondern lediglich, auf welchem Feld sie sich befinden. Jeder Kronkorken, der in einem der gegnerischen, gelben Felder liegt, ergibt eine aus der



Grafik ② zu entnehmende Schluckanzahl. Gewertet wird jeder Kronkorken, der ein Feld **berührt**. Ist dies bei mehr als einem Feld der Fall, so wird das jeweils bessere gewertet ③.

Die Schlücke aus den einzelnen Feldern werden zu einer Gesamtzahl addiert und dürfen teamintern beliebig auf beide Mitspieler aufgeteilt werden. Die Aufteilung muss **vor** dem Trinken festgelegt und darf nicht mehr geändert werden. Das Team mit der höheren Wertung darf zuerst trinken.

„Deine Mama“ (dazu gleich mehr) wird immer vor allen Schlücken gewertet. Anschließend werden die Kronkorken vom Feld genommen und für die nächste Runde auf die Eckfelder gelegt. Beide Teams beginnen abwechselnd die einzelnen Runden. Auch intern wird der Startspieler gewechselt.

Die roten Felder sind die Sonderfelder „Deine Mama“. Um diese zu spielen, muss der Kronkorken zwischen die Flaschen des gegnerischen Teams geschnippt werden ④. Liegt bei der Wertung mindestens ein Kronkorken darauf, so muss das gegnerische Team beide Flaschen austrinken und durch neue ersetzen.

Dem Spieler, der an der Reihe ist, stehen exakt so viele Spielzüge zur Verfügung, wie Kronkorken auf seinem Eckfeld liegen. Wurde also sein Kronkorken zuvor von einem anderen Kronkorken weggeschossen, muss er diese Runde aussetzen. Bleibt allerdings ein weiterer Kronkorken auf seinem Eckfeld liegen, darf er diesen auch für einen zweiten Schuss nutzen.

Die beiden „Deine Oma“ Karten können eingesetzt werden, um die erschnippten Schlücke des gegnerischen Teams für ungültig zu erklären. Dies ist pro Team nur ein Mal im Spiel möglich und kann nur gegen Kronkorken auf den eigenen gelben Feldern eingesetzt werden. Für „Deine Mama“ hat „Deine Oma“ keine Folgen. Nach dem Ausspielen wird „Deine Oma“ umgedreht und ist somit aus dem Spiel.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, als erstes Team beide Flaschen auszu-trinken. Hierfür muss sich jedes Team möglichst viele Schlücke erarbeiten und diese taktisch auf die beiden Spieler aufteilen. Denn jeder Spieler darf nur aus der **eigenen** Flasche trinken. Ist nur eine der beiden Flaschen leer, nehmen weiter beide Spieler am Spiel teil, es werden also weiterhin beide Kronkorken gewertet und zu einer Gesamtzahl an Schlücken addiert. Jedoch muss die leere Flasche in dem vorgesehenen Teilkreis stehen bleiben und kann auch jetzt noch durch einen Treffer des Gegners auf „Deine Mama“ durch eine volle ersetzt werden.

Das Spiel endet in dem Moment, in dem ein Team beide Flaschen geleert hat. Hat dieses Team die höhere Wertung geschnippst, so ist ein Nachziehen des generischen Teams nicht mehr möglich.

Erschnippsen sich beide Teams innerhalb der selben Runde die gleiche Schluckzahl und leeren ihre Flaschen, so wird das Spiel in der nächsten Runde entschieden. Die leeren Flaschen bleiben auf dem Tisch und das Team, welches die höhere Punktzahl erschnippst, gewinnt. Das Feld „Deine Mama“ wird in dieser Spielphase als höchste Punktzahl gewertet, neue Flaschen werden nicht mehr aufgestellt. Bei erneutem Gleichstand wird die letzte Runde wiederholt, so oft es nötig ist.

Bei Fragen zum Verständnis der Anleitung oder Anmerkungen zum Spiel beantworten wir gerne eure Email.

Lass die Leber Leber sein und leber dir noch heute ein`