Willkommen in der

TSCHECHISCHEN KNEIPE

PARTY BRETTSPIEL

SPIELREGELN





SUCHEN SIE SICH EINEN ENTSPRECHENDEN BIERDECKEL AUS. ALLES ANDERE VERTEILEN SIE GEMÄSS DER ABBILDUNG.

❶ Auf dem **SPIELFELD** platzieren Sie Ihre Spielfigur auf dem Feld 0 – er zeigt an, wie viel Sie schon getrunken haben.

❷ Auf der **BETRUNKENHEITSTABELLE** platzieren Sie Ihre Spielfigur auf dem Feld -2 – die Tabelle zeigt Ihren momentane Betrunkenheitsgrad und -stadium (1-4) an. Ihr Bestreben muss es sein, sich so wenig wie möglich zu betrinken.

❸ Anzahl der Karten – hier ist zu sehen, mit wie vielen Karten ein Spieler spielt. Abhängig ist dies von seinem Betrunkenheitsstadium.

❹ **TITEL**, die Sie erwerben können. Einen Titel erwirbt, wer auf dem Spielfeld die gegebene Stufe erreicht.

❺ **SCHNAPS-JETONS** nehmen Sie sich, wenn Sie einen Schnaps trinken. So werden Sie während des Spiels wissen, wie viele Schnapssorten Sie schon hatten.

❻ Nehmen Sie sich einen **ABSTINENZ-JETON**, wenn Sie am Zug sind und dabei keinen Alkohol trinken.

❼ Die Karte **LETZTE BESTELLUNG** legen Sie vorerst zur Seite.

❽ Mischen Sie den **TALON**, von dem Sie die Karten ziehen werden. Neben dem Talon ist der Platz für den **ABLAGESTAPEL**.

Jeder Spieler erhält sieben Karten. Es beginnt derjenige, der im Verlauf des Abends bislang am meisten getrunken hat. Steht es diesbezüglich unentschieden oder kann hier keine Einigung erzielt werden, möge eine Schlägerei die Entscheidung bringen.

© 2012 Česká deskoherní společnost • Autor: Josef Koštíř • Entwicklung: Česká deskoherní společnost • Haupttester: Jakub Těšínský • Das Projekt der Česká deskoherní společnost (Czech Board Games) hilft beginnenden tschechischen Autoren dabei, auf dem Brettspielmarkt zu reüssieren. Durch den im Rahmen dieses Projekts veranstalteten Autorenwettbewerb wird die Herausgabe des siegreichen Spiels garantiert. Durch die Herausgabe genießen die Spiele beim Abschluss ihrer Entwicklung unsere volle Unterstützung. Mehr über den Wettbewerb auf www.czechboardgames.com • Illustration: Prokop Smetana • Grafik: Karel N. Moravec • Produktion: Firma Efko, Czech Board Games Team, Jakub Těšínský, Jan Vaněček, Zdeňka Gašparíková • Englische Version: Douglas Kaufman • Deutsche Version: ...

Ein besonderer Dank gebührt folgenden Personen *(in alphabethischer Reihenfolge): Lamanai, Lomi, Radka Lomičková sowie einigen weiteren Personen aus der Česká deskoherní společnost, die an den Tests und der Entwicklung dieses Spiels beteiligt waren.*

PRINZIP UND ZIEL DES SPIELES

In dem Spiel Czech Pub versetzen Sie sich in die Rolle eines stadtbekannten Trunkenboldes in Ihrer Lieblingskneipe.

Während des Spiels überbieten Sie sich darin, wer am meisten trinken kann, und dies mithilfe von **BESTELLKARTEN**; mit den **KNEIPENKARTEN** können Sie dann ins Spiel eingreifen.

Beide Kartentypen werden innerhalb einer Runde in Anzahl der **AKTIONEN GESPIELT**, die an der linken oberen Ecke der Karte angeführt sind. Die **BESTELLUNGEN** bringen Ihnen zwar **PUNKTE** ein (den Wert finden Sie auf der linken Seite der Karte), doch bewirken sie auch **BETRUNKENHEIT** (der Wert rechts oben), die Ihnen dann im Laufe des Spiels mehr und mehr zu schaffen macht. Die KNEIPENKARTEN haben, wenn sie ausgespielt wurden, einen EFFEKT zur Folge.

Das Spiel endet, wenn die Kneipe zumacht oder Sie so betrunken sind, dass der Wirt es einfach nicht mehr mit Ihnen aushält.

BESTELLKARTEN



KNEIPENKARTEN



PUNKTSSYMBOL

BETRUNKENHEITSSYMBOL

SPIELREGELN

Die Spieler wechseln sich bei den einzelnen Zügen im Uhrzeigersinn so lange ab, bis das Spiel zu Ende ist. Wer gerade am Zug ist, geht wie folgt vor:

1. **Er zieht so lange Karten nach**, wie er weniger Karten hat, als seinem Trunkenheitsstatus entspricht.
2. **Er spielt die Karten aus**. Er spielt die Karten vor sich aus, jedes Ausspielen kostet eine bestimmte Anzahl von Aktionen. **Bei seinem Zug hat er drei Aktionen**. Die übrigen Spieler können hier durch das Ausspielen der **X-KARTEN** einsteigen. Falls er keine Karte ausspielen möchte, kann er so viele von ihnen abwerfen, wie er will, ohne dass dies irgendwelche Auswirkungen hätte.
3. **Er bewertet den Zug.** Er addiert 🂠 und 🍺, die er in diesem Zug gewann, und verschiebt seine Spielfigur auf Spielfeld und Tabelle. Falls er nichts ausspielte, was ihm etwas einbrachte 🍺, **HÄLT ER ABSTINENZ**, was positive wie auch negative Folgen hat.
4. **Entsorgen und Nachziehen.** Er entsorgt alle Karten vor sich auf dem Ablagestapel, dann zieht er wieder Karten nach, und zwar bis zum Limit je nach Betrunkenheitsstadium.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

1. VORBEREITUNG (Nachziehen)

Ziehen Sie so lange nach, bis Sie so viele Karten haben, wie Sie darauf Anspruch haben. Dies hängt davon ab, in welchem Betrunkenheitsstadium Sie sich befinden (d.h. welchen Rang Ihre Spielfigur aktuell in der Betrunkenheitstabelle belegt). Falls Sie weniger Karten haben, ziehen sie noch welche.

BEISPIEL: Mojmír hat 4 Karten auf der Hand und befindet sich im zweiten Betrunkenheitsstadium, ihm stehen also 6 Karten zu. Zu Beginn der Runde zieht er daher also noch 2 Karten nach.

2. LOS GEHT'S (Ausspielen der Karten)

Sind Sie am Zug, stehen Ihnen drei Aktionen zur Verfügung, durch die Sie sich etwas bestellen (Bestellkarten) oder etwas machen (Kneipenkarten) können. Sie sollten es aber auch nicht übertreiben:

- **höchstens 3 Bier bestellen, davon höchstens 1 kleines.**
- **maximal 1 Stamperl (Schnaps) bestellen**



1 + 2 + 0 + 0 = 3

Die Kneipenkarten haben einen sofortigen Effekt, sobald Sie sie ausspielen. Sie spielen sie also nach und nach aus.

X-Karten bzw. Kiebitzen



In der Kneipe ist es Sitte, dass die Zechkumpane dauernd dazwischenreden, und das ist auch in diesem Spiel der Fall. Während des Ausspielens der Karten können die Mitspieler unter Verwendung ihrer X-Karten (die Sie wiederum nicht spielen können) während Ihres Zuges einsteigen.

*Wenn Sie mit Ihren Karten auf der Hand nichts Richtiges anfangen können, brauchen Sie keine von ihnen auszuspielen. Stattdessen können Sie beliebig viele Karten entsorgen und bis zum Kartenlimit nachziehen. In einem solchen Falle aber dürfen Sie nichts anderes machen. Sie spielen keine Karte aus, nichts. Ein solcher Zug wird als **ABSTINENZ** gerechnet.*

3. ENDLICH WIRD'S GEBRACHT (Auswertung des Zuges)

Addieren Sie 🂠 und 🍺 für alles, was Sie in dieser Runde hatten.

Falls Sie eine ausreichende Punktzahl für den Erwerb eines Titels erzielten, nehmen Sie sich den Jeton dieses Titels. Jeder kann so sehen, was für ein toller Hecht Sie sind. Beachten Sie, dass in den höheren Chargen weniger zur Verfügung steht. Wenn sie also zu langsam sind, haben Sie Pech gehabt.

Biere in allen Größen

BIER ist die wichtigste Karte des Spiels. Sie bringt Ihnen 🂠 und 🍺 gemäß der folgenden Tabelle ein:





Anzahl der Biere	I	II	III	X	IX	IIX
	nur große			mit 1 kleinen		
🂠	1	3	6	0	2	5
🍺	0	1	3	0	0	1

I großes Bier X kleine Bier

So sieht eigentlich auch die Tabelle auf den Karten aus. Falls Sie nur große Biere hatten, richten Sie sich nach den Angaben auf der Karte des großen Bieres. Falls sich dort ein kleines Bier beigemengt hat, verwenden Sie die darauf befindliche Tabelle.

*Erscheinen vor ihnen auf dem Tisch mehr als 3 Biere, was beispielsweise dank der Karte **DIE VERWORRENE BESTELLUNG** vorkommen kann, so rechnen Sie sich für jedes weitere Bier 1 🂠 und 1 🍺 an.*

Schnäpse



Für einen Schnaps gibt es jeweils 5 🂠. Trunkenheit bescheren sie abhängig davon, **die wievielte Schnapssorte der Spieler in diesem Spiel trinkt.**

Die wievielte Schnapssorte ist das?	1.	2.	3.	4.	5.
🍺	1	2	2	3	4

Sobald Sie den Schnaps getrunken haben, nehmen Sie sich seinen Jeton, sofern Sie ihn noch nicht haben.

Die Jetons erleichtern Ihnen die Erinnerung daran, wie viele Schnapssorten Sie schon getrunken haben. Das ist wichtig wegen der Betrunkenheit wie auch am Ende des Spiels. Die Betrunkenheitstabelle ist auf allen Schnapskarten gleich.

Alkoholfrei



Alkoholfreie Bestellungen werden in gleicher Weise ausgespielt wie Bier und Schnaps, doch im Unterschied zu diesen mindern sie Ihre Betrunkenheit.

Registrierung

von 🂠 und 🍺

Die gewonnenen 🂠 und 🍺 werden auf Spielfeld und Tabelle registriert. Während dies bei den Punkten einfach ist, da diese einfach nur hinzugezählt werden, verhält es sich mit der Betrunkenheit etwas komplizierter. Alles hängt davon ab, ob Sie Ihre Betrunkenheit meistern oder nicht.

Wie erkennt man, ob ein Spieler sie meistert?

Zunächst berechnen Sie die **Gesamt** - 🍺:

Gesamt - 🍺 = **🍺 aus den ausgespielten Karten** + **Zahl aus der Betrunkenheitstabelle**

Je größer die **Gesamt**- 🍺, desto schwerer wird es sein, diesen Zustand zu beherrschen. Um Ihre Betrunkenheit zu beherrschen, müssen Sie die gleiche oder eine höhere Zahl auf dem Würfel werfen.

1. **Sie werfen die gleiche oder eine höhere Zahl = Sie meistern Ihre Betrunkenheit.** Auf der Betrunkenheitstabelle rücken Sie mit Ihrer Spielfigur nach vorne.
2. **Sie werfen eine niedrigere Zahl = Sie meistern Ihre Betrunkenheit nicht.** Sie rücken mit ihrer Spielfigur auf der Betrunkenheitstabelle um 3 und mehr Felder vor, je nach dem, um wie viel Punkte Sie Ihre Betrunkenheit gemeistert haben. Siehe zusammenfassende Tabelle.
3. **Sie halten Abstinenz.** Dieser spezielle Fall tritt ein, wenn Sie in dieser Runde keine alkoholische Bestellung ausspielen. In diesem Falle gehen Sie auf der Betrunkenheitstabelle ein Feld zurück ein (mehr dazu siehe **ABSTINENZ**).

Wie sie die Betrunkenheit meisterten	Vorrücken auf der Betrunkenheits tabelle
Gemeistert	**+1**
Nicht gemeistert (by 1-3)	**+3**
Schlecht gemeistert (by 4-6)	**+4**
Katastrophal gemeistert (by 7-9)	**+5** +5 (usw., für jeweils 3 weitere 1 Feld weiter

*BEISPIEL: Karel steht auf dem Feld -1 in der Betrunkenheitstabelle und trinkt in seiner Runde drei **BIER** und 1 **SCHNAPS**. Der **SCHNAPS** ist sein erster und wird daher für 1 🍺, die **BIER** für 3 🍺 gerechnet, und das Feld, auf dem er steht, bringt ihm -1 ein. Das macht zusammen 3 🍺. Karl würfelt nun, und es fällt eine 2. Er hat die Betrunkenheit also gemeistert und rückt so auf der Betrunkenheitstabelle um 1 Feld, also auf 0, vor. Hätte Karel eine 1 oder 2 gewürfelt, hätte er die Betrunkenheit nicht gemeistert und wäre um 3 Felder, also auf Feld 2.*

Sicher haben Sie beim Betrachten der Tabelle bemerkt, dass die Zeile Betrunkenheit nicht unendlich ist. Sobald Sie mit Ihrer Spielfigur aus der Tabelle herausfahren, setzen Sie sie auf das erste Feld des höheren Betrunkenheitsstadiums. Dazu drehen Sie den Bierdeckel vor sich auf **PAUSE**. Mit dem **PAUSE**-Jeton vor sich werden Sie in der nächsten Runde nicht spielen. Sie drehen nur den Jeton wieder um, sonst machen Sie nichts. Bei umgedrehter **PAUSE** gelten die Effekte der anderen Karten nicht in Bezug auf Sie.

Sobald Sie sich auch noch durch das letzte Betrunkenheitsstadium durchgetrunken haben und Sie aus der Tabelle herausgefallen sind, ist das Spiel für Sie zu Ende.

Sobald Sie sich auch noch durch das letzte Betrunkenheitsstadium durchgetrunken haben und Sie aus der Tabelle herausgefallen sind, ist das Spiel für Sie zu Ende.

4. ENTSORGEN UND NACHZIEHEN

Werfen Sie alle vor Ihnen liegenden Karten auf den Ablagestapel und ziehen Sie gemäß Ihrem Betrunkenheitsstadium Karten nach (genauso wie zu Beginn des Zuges).

Nun ist der nächste Spieler am Zug.

Abstinenz



Falls Sie in Ihrer Runde keine Karte ausspielen, die Ihnen 🍺 bringen würde, sagen wir, dass Sie in der betreffenden Runde Abstinenz halten. Nehmen Sie sich einen **Abstinenz-Jeton** und legen Sie ihn vor sich mit der Seite, die einmal durchgestrichen ist. Rechnen Sie sich -1 ◘ an und gehen Sie in der Betrunkenheitstabelle 1 Feld zurück. Zudem gehen Sie für jede in dieser Runde ausgespielte alkoholfreie Bestellung 1 Feld zurück.

Schenken Sie den Werten auf den Karten der alkoholfreien Bestellungen keine Beachtung, in der Abstinenz-Runde bezeichnet eine solche Karte ganz einfach eine Rückstellung um 1 Feld.

Falls Sie auch in der nächsten Runde **Abstinenz** halten, drehen Sie den **ABSTINENZ**-Jeton vor Ihnen auf die andere Seite, dieses Mal ziehen Sie sich drei Punkte ab. Die Verschiebungen in der Betrunkenheitsstabelle gehen genauso wie bei der ersten **Abstinenz** vonstatten.

Da der **ABSTINENZ**-Jeton vor Ihnen schon umgedreht ist und Sie erneut Abstinenz halten, ist das Spiel für Sie beendet, denn der Kellner hat Sie aus der Kneipe hinauskomplimentiert.

Solche Gäste sind in einer Kneipe nicht gern gesehen. Wer ist schon neugierig auf solche unappetitlichen Abstinenzler, die den ganzen Abend nur Tee trinken und für lallende Trunkenbolde nur ein selbstgefälliges Lächeln übrig haben. Kasse kann man mit ihnen nicht machen – ja, mitunter sind sie sogar fähig, den eigenen Bierdeckel noch mal zu kontrollieren.

Sobald Sie eine beliebige Karte gespielt haben, die Ihnen 🍺 einbringt, entsorgen Sie den **ABSTINENZ**-Jeton, Ihr vorübergehender Ausfall sei Ihnen nun vergeben.

Im Laufe des Abends können Sie so oft Abstinenz halten, wie Sie möchten, niemals aber dreimal hintereinander.

BEISPIEL: *Anička spielt in einer Runde nur die Karte **EINE RUNDE** rum aus. So zwingt sie zwar die übrigen Stammgäste, einen Schnaps zu trinken, doch sie selbst bleibt trocken. Daher legt sie den **ABSTINENZ**-Jeton vor sich hin, rechnet sich -1 ◘ an und geht in der Betrunkenheitstabelle 1 Feld zurück. In der nächsten Runde spielt sie nur die **TEA**-Karte. Dreht sie also den vor ihr liegenden **ABSTINENZ**-Jeton um, rechnet sie sich -3 ◘ an und geht in der Betrunkenheitstabelle 2 Felder zurück (1 Feld für die Abstinenz-Runde + 1 Feld für 1 ausgespielte alkoholfreie Karte). Falls Anička auch in der nächsten Runde keine Alkoholbestellung ausspielt, scheidet sie aus dem Spiel aus.*

Eine Runde, in der Sie eine **PAUSE** einlegen, wird nicht als Abstinenz gerechnet.

Nachziehen vom Talon

Sobald die Karten im Kartenstapel aufgebraucht sind, mischen Sie die abgeworfenen Karten und bilden Sie einen neuen Talon. In diesem Moment aber kommt die Karte **LETZTE BESTELLUNG** an die Reihe, die in den Talon untergemischt werden muss. Das hängt jedoch von der Anzahl der Spieler ab. Spielen drei Spieler, wird die Karte **LETZTE BESTELLUNG** in die erste Hälfte des Talons untergemischt. Bei einem Spiel mit mehr Spielern mischen Sie die Karte **LETZTE BESTELLUNG** vorerst nicht unter, tun Sie dies erst nach einer weiteren Neubildung des Talons. Bei fünf Spielern in sein erstes Fünftel, bei sechs Spielern in das zweite.

Je mehr Spieler es sind, desto größer wird die Zeche und somit auch die Bereitschaft des Kellners sein, Sie hier noch weiter zu dulden.

*Es ist klar, dass mit der Karte **LETZTE BESTELLUNG** die Spiellänge variiert werden kann. Aber Vorsicht! Geben Sie sie zu früh in den Talon, werden Sie sich nicht betrinken, im gegenteiligen Falle werden Sie wohl alle unter dem Tisch enden.*

Ende des Spiels

Das Spiel kann auf zweierlei Weise enden. Entweder wird die Kneipe geschlossen oder alle Beteiligten besaufen sich, als gäbe es kein Morgen.

- **Die Kneipe macht zu:** Ziehen Sie die Karte **LETZTE BESTELLUNG**, müssen Sie sie sofort allen zeigen und sie vor sich hinlegen. Es beginnt die letzte Bestellrunde. Dies ist für Sie – und dann auch für alle anderen – die letzte Chance, etwas zu bestellen. Der Kellner wird keine anderen Bestellungen mehr annehmen.
- **Alle besaufen sich:** Die zweite Möglichkeit, das Spiel zu beenden, ist die totale Betrunkenheit aller Beteiligten, die eintritt, wenn alle mit Ausnahme eines einzigen Spielers ausgeschieden sind. Dieser hat dann den letzten Zug. Dann wird er vom Kellner aus der Kneipe hinauskomplimentiert, um nun seine besoffenen Zechkumpanen nach Hause zu schaffen.

Wer hat gewonnen?

Am Ende rechnen Sie sich zu dem, was Sie bislang erzielt haben, noch ◘ hinzu, und dies abhängig davon, wie viel Schnapssorten Sie im Laufe des Abend getrunken haben:

Anzahl der Schnapssorten	1	2	3	4	5
◘	1	3	6	10	15

Wer die meisten ◘ hat, hat gewonnen und ist die coolste Sau und der beste Trinker von allen. Wie er nach all dem Alkohol aussieht, darüber schweigt sich die Geschichtsschreibung allerdings aus.

ERKLÄRUNGEN ZU DEN KARTEN

Spielen Sie zum ersten Mal, müssen Sie dies jetzt nicht lesen. Hier können Sie nachblättern, falls Ihnen bezüglich des Textes auf den Karten etwas nicht klar sein sollte, oder aber nach ein paar Partien, wenn Sie das Spielkonzept perfekt verstanden haben. Möglicherweise stellen Sie fest, dass Sie etwas auf andere Weise spielen, als dies gedacht war.

ALKOHOLBESTELLUNGEN

Bier



Ein großes Bier kostet keine Aktionen, was durchaus logisch ist, in der Kneipe trinken Sie ganz unwillkürlich und können dabei alles Mögliche tun. Beim Kellner aber die Bestellung eines kleinen Bieres durchzusetzen, macht schon etwas mehr Arbeit, das kostet also eine Aktion.

Schnäpse

Im Spiel befinden sich fünf Schnapssorten: **RUM**, **FERNET**, **BECHER**, **PEPPERMINT** und **VODKA**

Falls in einem Spiel mit 6 Spielern die Schnaps-Jetons ausgehen, ersetzen Sie diese beispielsweise durch einen Abstinenz-Jeton.



Wie man sieht, ist es vorteilhafter, immer die gleichen Schnäpse zu trinken, denn mit diesen betrinken Sie sich nicht so leicht, als wenn Sie die Sorten dauernd wechseln würden. Vergessen Sie aber nicht, dass am Ende die Anzahl der getrunkenen Schnapssorten gewertet werden wird.

BEISPIEL: *Rudolf hat schon die Jetons aller Schnapssorten vor sich liegen, außer **PEPPERMINT**. Er nimmt einen **RUM**, dieser bringt ihm 3 🍺 ein. In der anschließenden Runde trinkt er einen **PEPPERMINT**, der ihm 4 🍺 einbringt. Bis zum Ende des Spiels bringt ihm jeder weitere Schnaps noch 4 🍺 ein.*

Alkoholfreie Bestellungen



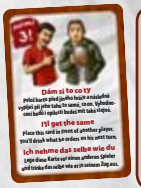
Es gibt unter den Zeitgenossen auch solche, die den Schankwirt auch dadurch vom Bierzapfen abhalten, dass sie ihn zwingen, Tee oder Ähnliches zu kochen. Ein richtiger Kerl trinkt so etwas natürlich nicht, aber es ist schon wahr, dass, wenn Sie anfangen, alles doppelt zu sehen, ein alkoholfreies Getränk nicht schaden kann.

KNEIPENKARTEN

Für Interessenten liegt hier eine Beschreibung der Kneipenkarten herum. Wer schon einmal in einer Kneipe war, kann sich die jeweilige Situation sicher lebhaft vorstellen und regelt strittige Fälle auch, ohne ständig irgendwo nachblättern zu müssen.

Ich nehme das selbe wie du

In einer Runde, in der Sie **ICH NEHME DAS SELBE WIE DU** ausspielen, dürfen Sie keine andere Karte ausspielen, weder **BIER** noch **ICH NEHME ALLES**. Sie nehmen nicht einmal eine Auswertung der Betrunkenheit oder eine Addition der Punkte vor. Auf all das warten Sie bis zur Runde desjenigen Spielers, vor dem Sie die Karte **ICH NEHME DAS SELBE WIE DU** abgelegt hatten. Alle von ihm ausgespielten Bestellungen trinken auch Sie und zusammen mit ihm. Die Auswertung der Betrunkenheit und die Anrechnung der Punkte nehmen Sie in seiner Runde vor, aber jeder für sich.



BEISPIEL: *George legt vor Kůrka die Karte **ICH NEHME DAS SELBE WIE DU AB**. Kůrka spielt in seiner Runde dann zwei **BIER**, **FERNET** und **GESCHMEICHEL MIT KELLNERIN** aus. Von der Kellnerin lässt er sich auch **FERNET** geben. George umschmeichelt die Kellnerin nicht, das ist eine Kneipenkarte und keine Bestellung. Daher trinkt er nur **FERNET** und zwei **BIER**. Da er er noch keinen **FERNET** hatte, nimmt er sich dessen Jeton. Danach nehmen beide jeweils getrennt eine Auswertung der Betrunkenheit vor.*

Geschmeichel mit Kellnerin



Es muss vor allem darauf hingewiesen werden, dass Sie durch das Ausspielen dieser Karte zwar ein Stamperl erhalten, die Karte aber dennoch keine Bestellung ist. Weder wird er also in das Schnapslimit pro Runde einbezogen, noch können für ihn Karten wie **STAMPERL INS BIER**, **DIE VERWORRENE BESTELLUNG** oder **DAS UMGEWORFENE GLAS** geltend gemacht werden. Die Karte wird jedoch als getrunkener Alkohol gerechnet, halten Sie also keine Abstinenz.

Stamperl ins Bier



Spielen Sie in Ihrer Runde die Karte **STAMPERL INS BIER**, muss zu dieser wenigstens 1 **BIER** bzw. **KLEINE BIER** und mindestens 1 Schnaps hinzugerechnet werden. Ein ins Bier gekipptes Stamperl wird nicht in das übliche Schnapslimit einbezogen, daher können Sie noch einen Schnaps dazu trinken. Falls Sie aber am Ende der Runde bei der Auswertung der Betrunkenheit nicht wenigstens 1 Bier und 1 Schnaps vor sich liegen haben, beispielsweise dank der Schliche der Gegner mithilfe der Karten **DAS UMGEWORFENE GLAS** oder **DIE VERWORRENE BESTELLUNG**, hat diese Karte keinen Effekt.

BEISPIEL: *Rudolf spielt in seiner Runde 3 **BIER**, **FERNET**, **RUM** und **STAMPERL INS BIER** aus. Das bringt ihm insgesamt 16 Punkte. Da dies seine ersten Schnäpse in diesem Spiel sind, wird jeder als 2 🍺 gerechnet, insgesamt erhält er also 7 Betrunkenheitspunkte.*

Trinken wir ein Stamperl? und Eine Runde rum



Wird eine dieser Karten gegen Sie gespielt, müssen Sie abwägen, welche der folgenden Möglichkeiten Sie vorziehen:

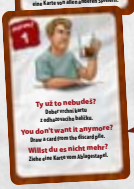
- Schnaps entsorgen
- Bier entsorgen und sich -2 ◘ abziehen
- kleines Bier entsorgen und sich -3 ◘ abziehen
- sich -5 ◘ abziehen

Diese Karten werden ganz einfach entsorgt, Sie erhalten für sie keine Punkte. Sie müssen nicht einmal hinsichtlich der Betrunkenheitspunkte würfeln. Falls Sie aber den Jeton des soeben entsorgten Schnapses noch nicht haben, nehmen Sie ihn sich. Falls Sie etwas entsorgen und den Abstinenz-Jeton vor sich ausgespielt haben, entsorgen Sie ihn.



Schlägerei

Bei Gleichstand der Spieler beginnt derjenige, **DER ZU DEM SPIELER, DER AM ZUG IST, IM UHRZEIGERSINN AM NÄCHSTEN SITZT.** Jeder Spieler zieht nur einmal.



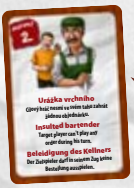
Willst du es nicht mehr?

Sie ziehen eine Karte beim Ausspielen dieser Karte. Ausgespielte Karten, die Sie vor sich liegen haben, können Sie also nicht zurücknehmen.

Stellen Sie sich nicht so an. Haben Sie Bier noch nie aus einem Aschenbecher getrunken? Da müssen Sie aber noch viel lernen.

Beleidigung des Kellners

Falls Sie den Kellner beleidigen, dürfen Sie keine Bestellung ausspielen, denn der Kellner wird Sie einfach ignorieren. Dennoch dürfen Sie die Kneipenkarten spielen, z.B. **GESCHMEICHEL MIT KELLNERIN**, was Ihnen ermöglicht, dann doch etwas zu trinken. Der Kellner ignoriert Sie so konsequent, dass er Sie im Falle einer dritten Abstinenz nicht einmal aus der Kneipe schmeißt. Lassen Sie den Jeton aber vor sich liegen und ziehen Sie sich die Punkte wie üblich ab. Die Karte **BELEIDIGUNG DES KELLNERS** entsorgen Sie dann, wenn Sie Ihren Zug beendet haben.



*Es ist egal, wie sehr Sie den Kellner beleidigen, der wird zwar eine Weile ein schlechtes Benehmen an den Tag legen, am Ende aber wird sein Geschäftssinn siegen, und er wird Sie wieder bedienen. Auch wenn sich mehrere **KARTEN BELEIDIGUNG DES KELLNERS** vor Ihnen auftürmen, entsorgen Sie am Ende des Zuges alle.*

X-KARTEN
Zu viel getrunken



Diese Karte werden Sie gegen unangenehme Karten Ihrer Gegner ausspielen. Falls Sie so Gruppenkarten wie **SCHLÄGEREI** oder **EINE RUNDE RUM** aus dem Wege gehen, haben diese Karten keinerlei Effekt in Bezug auf Sie. Sind jedoch nur Sie das Ziel einer Karte, wie dies beispielsweise bei den Karten **DAS IST MEINE BESTELLUNG** oder **BELEIDIGUNG DES KELLNERS** sowie bei **ICH NEHME DAS SELBE WIE DU** der Fall ist, so können Sie den Effekt der Karte auf einen Ihrer Nachbarn verlagern. Der Effekt kann jedoch weder auf den Spieler, der die schädliche Karte ausspielte, noch auf einen Spieler, der sich ihm bereits mithilfe dieser Karte entzog, verlagert werden.

Es ist normal, dass man in einer Kneipe auch mal aufs Klo muss. Und es gibt wohl niemanden, der daran Anstoß nimmt. Aber manchmal verpasst man dadurch auch so manches Späßchen, wie etwa eine Schlägerei oder eine Kartenpartie.

Es muss noch einmal betont werden, dass Sie diese Karte nicht in Ihrer Runde spielen können. Gewiss würden Sie Effekten von Karten wie **DAS UMGEWORFENE GLAS** oder **DAS BIER IST HEISS**, aus dem Weg gehen. Kurz und gut: Sie können nicht zur Toilette gehen, wenn Sie gerade am Zug sind.

Stamperl ins Bier



Der Spieler, gegen den Sie die Karte spielen, muss wenigstens 1 **BIER** oder **KLEINE BIER** und 1 Stamperl vor sich ausgespielt haben. Falls er nur das Stamperl nicht hat, können Sie es aus der Hand anlegen. Für das Stamperl, für das die Karte **STAMPERL INS BIER** verwendet wurde, wird nur 🍺 angerechnet, und nicht angerechnet wird für es ◻, auch wird 1 Stamperl pro Runde nicht ins Limit einbezogen.
Falls das Stamperl oder **BIER** am Ende der Runde nicht vor dem Spieler bleiben, beispielsweise wegen der Karte **DAS UMGEWORFENE GLAS**, hat die Karte **STAMPERL INS BIER** keinen Effekt und die angelegte Karte wird nicht gezählt.

Seinen Freunden unbeobachteter Weise ein Stamperl ins Bier zu kippen, mag zwar von Unreife zeugen, doch auf der anderen Seite ist es recht unterhaltsam, ihren Gesichtsausdruck zu beobachten, wenn sie von dem so gemixten Getränk kosten.

BEISPIEL: *Eva spielt 2 **BIER** aus. George wirft zu dieser noch die Karten **STAMPERL INS BIER** und **RUM** hinterher. Eva rechnet sich also nur 3 ◻ an. Für **RUM** erhält sie einen Rum-Jeton, weil sie den noch nicht hat, es ist erst ihre dritte Schnapssorte, und sie erhält dafür 2 🍺, mit **PIVY** insgesamt 3 🍺.*

Die verworrene Bestellung *und* Das umgeworfene Glas



Diese können nur gegen Bestellungen und keineswegs gegen Kneipenkarten verwendet werden. Die Aktion der aufgehobenen Karten kann der aktive Spieler nochmals ausnutzen, und ebenso kann er beispielsweise auch ein weiteres Stamperl ausspielen, falls ihm ein Zechbruder ein solches umstößt.
Karten, die mittels der Karte **DIE VERWORRENE BESTELLUNG** untergeschoben wurden, werden ebenfalls nicht in die Limits einbezogen, die Zahl der auf ihnen angeführten Aktionen wird ignoriert.

SPIELVARIANTEN – REALES SAUFEN

Sofern Sie es sich zutrauen, können Sie versuchen, mit den Figuren in einer Kneipe mitzuhalten, und dies wie folgt: Wann immer Sie einen neuen Titel erwerben oder in der Betrunkenheitstabelle auf die nächste Stufe vorrücken, feiern Sie das mit einem Schnaps. Wenn Sie die Karte **TRINKEN WIR EIN STAMPERL?** ausspielen, gönnen Sie und der Zielspieler sich einen. Beim Ausspielen der Karte **EINE RUNDE RUM** trinken alle Spieler. Was und wie viel Sie wovon trinken, bleibt natürlich Ihnen überlassen.
Weitere Spielregeln und –varianten finden Sie auf den Internetseiten dieses Spiels:
www.czechpub.czechboardgames.com