



Zum Proscht! – Spielanleitung

Anzahl Personen: 3+

Dauer: 30 min

Alter: 16+

Kartenset

Das Kartenset besteht aus den folgen Karten:

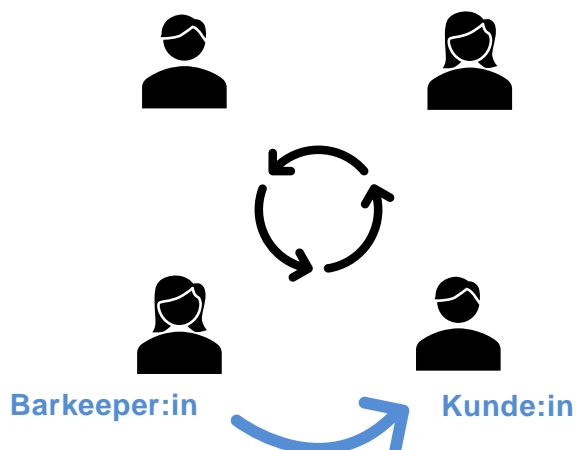
- Cocktail-Karten
 - Roter Cocktail: 9x Boden, 9x Mittelstück, 9x Deckel
 - Grüner Cocktail: 9x Boden, 9x Mittelstück, 9x Deckel
 - Blauer Cocktail: 9x Boden, 9x Mittelstück, 9x Deckel
 - Gelber Cocktail: 9x Boden, 9x Mittelstück, 9x Deckel
- Spezial-Karten
 - Ich bin schwanger: 2x
 - Ich fahre noch: 2x
 - Ehefrau/mann sagt ich darf nicht trinken: 2x
 - Mimimi: 4x
 - Nachbar: 4x
 - Faule Zitrone: 4x
 - Lebensmittelkontrolleur: 3x
 - Bestechungsgeld: 4x
 - Shot-Runde: 4x

Einleitung

Bei diesem Spiel ist jede Person ein:e Barkeeper:in. Ziel jedes Barkeepers ist es seiner Kundin, das ist die Person rechts von ihm, möglichst viele Cocktails zu servieren.

Jede Person ist also gleichzeitig:

- Barkeeper:in der Person rechts von ihr
- Kunde:in der Person links von ihr





Spielvorbereitung

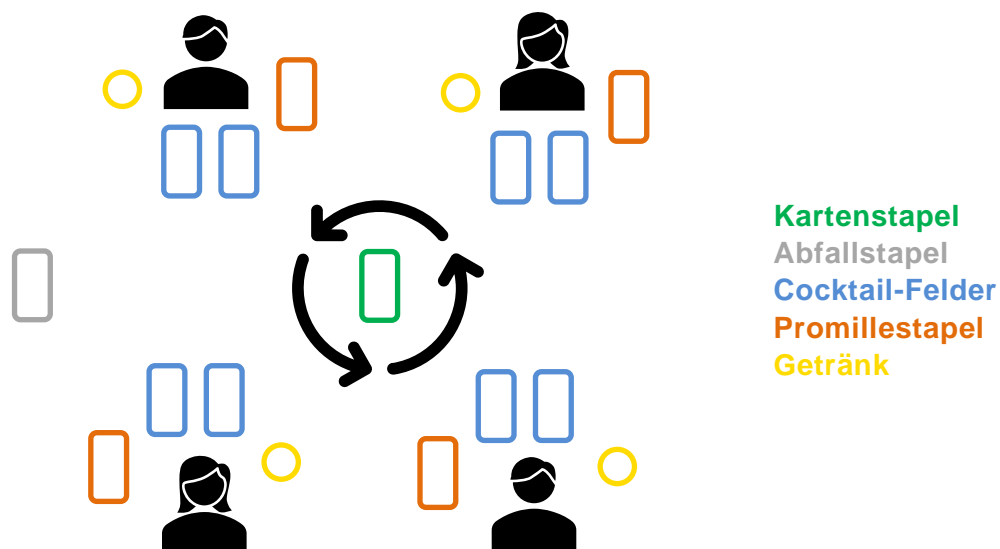
In der Mitte des Tisches befindet sich der **Kartenstapel**. Zu Beginn werden die Karten gut gemischt. Jede Person erhält sechs Handkarten. Die restlichen Karten werden auf den Kartenstapel gelegt.

Jede Person hat vor sich zwei **Cocktail-Felder**, welche für die Zubereitung der Cocktails zur Verfügung steht.

Jede Person hat neben sich einen **Promillestapel**. Hier werden alle konsumierten Cocktail-Karten verdeckt abgelegt.

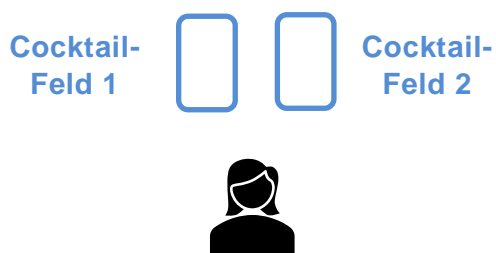
Jede Person hat neben sich ein persönliches **Getränk**.

Der **Abfallstapel** wird für Karten verwendet, die aus dem Spiel entfernt, aber nicht von einer Person konsumiert (= Promillestapel) wurden.



Cocktails Zubereiten

Um die Cocktails zuzubereiten, hat jede Person vor sich zwei virtuelle **Cocktail-Felder** zur Verfügung.



Auf jedem Feld kann jeweils an einem Cocktail einer Farbe gearbeitet werden.



Spielkarten

Es gibt zwei Arten von Spielkarten: Cocktail-Karten und Spezial-Karten.

Cocktail-Karten

Diese Karten werden benötigt, um die Cocktails zu mixen. Es gibt vier verschiedene Cocktail-Farben: Rot, Grün, Blau und Gelb.



Um einen Cocktail fertig zu stellen, müssen Cocktail-Karten derselben Farbe kombiniert werden.

Jeder Cocktail besteht aus:

- Einem Boden
- Keinem, einem oder mehreren Mittelstücken
- Einem Deckel



Die Cocktail-Karten müssen in der vorgegebenen Reihenfolge abgelegt werden: Zuerst der Boden, dann optional eines oder mehrere Mittelstücke und dann der Deckel.



Spezial-Karten

Diese Karten sind durch ihren Regenbogen-farbigen Hintergrund erkennbar.



Spezial-Karten werden nicht zum Cocktail-Mixen an sich verwendet. Stattdessen bieten sie dir Spezial-Aktionen, welche du damit ausführen kannst.

Nachdem eine Spezial-Karte ausgespielt wurde und aus dem Spiel entfernt wird, kommt sie auf den Abfallstapel.

Trinke nicht



Bin schwanger;
trinke nicht



Ehefrau/-mann sagt,
ich darf nicht trinken



Ich fahr noch;
trinke nicht

Beim Ausspielen einer dieser Karte sagt die Person den obenstehenden Satz. In diesem Fall muss der servierte Cocktail vom Kunden nicht getrunken werden. Stattdessen geht der Cocktail zurück zum Barkeeper, von dem er dann getrunken werden muss.

Nachdem eine dieser Karten ausgespielt wurde, darf die Person eine neue Karte ziehen.



Mimimi



Beim Ausspielen dieser Karte sagt die Person "Mimimi!". Diese Karte kann zum Kontern der "Trinke nicht" Karten verwendet werden.

Folgt diese Karte auf eine "Trinke nicht" Karte, muss der Cocktail trotzdem vom Kunden getrunken werden.

Das Spezielle an dieser Karte ist, dass sie von jeder Person ausgespielt werden darf. Auch, wenn diese Person nicht direkt in die aktuelle Aktion involviert ist.

Bemerkung: Hat der Kunde eine weitere "Trinke nicht" Karte, darf er diese auch noch ausspielen. Die restlichen Personen haben dann wieder die Möglichkeit mit einer weiteren "Mimimi" Karte zu kontern. Usw.

Nachdem diese Karte ausgespielt wurde, darf die Person eine neue Karte ziehen.

Nachbar



Beim Ausspielen dieser Karte sagt die Person "Dies wurde von meinem Nachbarn bestellt!". Der servierte Cocktail muss in diesem Fall vom Kunden nicht getrunken werden. Stattdessen geht der Cocktail weiter zum Nachbarn (= Person rechts vom Kunden), von dem er dann getrunken werden muss.

Bemerkung: Der Nachbar kann wiederum mit einer "Trinke nicht" Karte darauf reagieren. Welche dann wiederum mit einer "Mimimi" Karte gekontert werden kann. Usw.

Nachdem diese Karte ausgespielt wurde, darf die Person eine neue Karte ziehen.



Faule Zitrone



Die "Faule Zitrone" kann auf ein beliebiges Cocktail-Feld gelegt werden, um den in Produktion-befindende Cocktail zu zerstören.

Die Cocktail-Karten auf diesem Cocktail-Feld werden dann zusammen mit der "Faulen Zitrone" auf den Abfallstapel gelegt.

Bemerkung: Diese Karte kann nicht gegen einen bereits fertiggestellten Cocktail verwendet werden.

Lebensmittelkontrolleur:in



Die "Lebensmittelkontrolleur:in" kann auf ein beliebiges Cocktail-Feld gelegt werden, um dieses Cocktail-Feld zu sperren.

Die Cocktail-Karten auf diesem Cocktail-Feld bleiben bestehen, es kann aber nicht am Cocktail weitergearbeitet werden, solange sie die "Lebensmittelkontrolleur:in" auf dem Cocktail-Feld befindet.

Bemerkung: Diese Karte kann nicht gegen einen bereits fertiggestellten Cocktail verwendet werden.



Bestechungsgeld



Mit dem "Bestechungsgeld" kann die "Lebensmittelkontrolleur:in" gekontert werden.

Sobald diese Karte ausgespielt wird, wird die "Lebensmittelkontrolleur:in" Karte auf den Abfallstapel gelegt und das entsprechende Cocktail-Feld (inkl. der sich darauf befindenden Cocktail-Karten) steht wieder zur Verfügung.

Shot-Runde



Beim Ausspielen dieser Karte sagt die Person "Ich zahle eine Runde". Damit müssen alle anderen Personen einen Schluck aus Ihrem Getränk nehmen und eine Handkarte verdeckt auf Ihren Promillestapel ablegen.

Bemerkung: Auf diese Karte kann ebenfalls eine "Trinke nicht" Karte folgen. Worauf dann eine "Mimimi" Karte folgen kann. Usw.



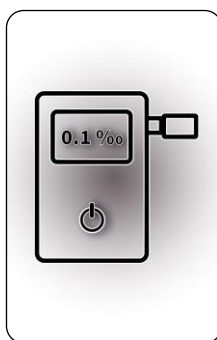
Spielablauf

Es wird im Gegenuhrzeigersinn gespielt.

Die Person, die an der Reihe ist, muss mindestens eine Handkarte ausspielen (Cocktail- oder Spezial-Karte). Kann sie keine Handkarte ausspielen, muss sie eine beliebige Handkarte verdeckt auf ihren Promillestapel legen und einen Schluck aus ihrem Getränk nehmen.

Es dürfen so viele Handkarten wie gewünscht ausgespielt werden. Sobald ein Cocktail fertig gestellt wurde (selbe Farbe aus einem Boden, beliebig vielen Mittelstücke und einem Deckel), kann dieser seinem Kunden (= Person rechts) serviert werden. Dies geschieht mit den Worten "Zum Prosch!".

Der Kunde muss den Cocktail konsumieren (ausser er hat eine entsprechende Spezial-Karte). Konsumieren bedeutet, dass alle Cocktail-Karten verdeckt auf seinen Promillestapel gelegt werden:



Zusätzlich trinkt der Kunde so viele Schlucke aus seinem persönlichen Getränk wie sie Cocktail-Karten erhalten hat. – Das echte Promille-Niveau muss sozusagen immer der Summe auf dem Promillestapel entsprechen! 😊

Während man an der Reihe ist, dürfen Handkarten (eine oder mehrere) mit den anderen Personen (für dieselbe Anzahl an Karten) getauscht werden. Die andere Person muss mit dem Tausch einverstanden sein.

Wenn gewünscht, dürfen Cocktail-Karten, welche sich auf einem Cocktail-Feld befinden verworfen werden. (Zum Beispiel weil man mit einer Farbe begonnen hat, dann aber von einer andere Farbe mehr Handkarten hat.) Die verworfenen Cocktail-Karten müssen vom Barkeeper selbst konsumiert werden (= auf Promillestapel ablegen und pro Cocktail-Karte einen Schluck aus dem Getränk nehmen).

Schafft es die Person, die an er Reihe ist, alle Handkarten abzulegen, darf sie erneut sechs Karten vom Kartenstapel aufnehmen. Von den aufgenommenen Karten dürfen dann, wenn gewünscht, weitere Karten abgelegt werden.

Am Ende (bevor die nächste Person an der Reihe ist) nimmt die Person, die an der Reihe ist, so viele Karten auf, dass sie wieder sechs Handkarten hat.



Spielende

Das Spiel ist zu Ende nachdem der Kartenstapel leer ist. Sobald der Kartenstapel leer ist, wird noch eine letzte Runde gespielt, in der jeder Spieler der Reihe nach das letzte Mal die Möglichkeit hat Handkarten abzulegen.

Danach werden alle übrigen Handkarte auf den Abfallstapel gelegt.

Gewonnen hat der Barkeeper, der seinem Kunden (= Personen recht von ihm) am meisten Cocktails serviert hat (= höchster Promillewert auf dem Promillestapel).