

Don't Drop The Soap

Regeln

3-6 Spieler

5-15 Minuten

In einer Partie ‚Don't Drop The Soap‘ gibt es keine Gewinner, nur einen Verlierer. Ziel des Spiels ist es, NICHT der Spieler zu sein, der eine Seifen-Karte ausspielt.

Spielvorbereitung

Ein Spieler ist der Kartengeber. Der Spieler mit dem knackigsten Hintern erhält eine Seifen-Karte. Mischt die restlichen Karten und teilt jedem Spieler 5 davon aus (beim Spiel mit 6 Spielern bekommt jeder nur 4 Karten). Legt die übrigen Karten mit der ‚Don't Drop The Soap‘-Seite nach oben in die Mitte des Tisches. Nun beginnt das Spiel. Der Spieler mit der zusätzlichen Seifen-Karte ist der Startspieler.

Wie gespielt wird

Jede Runde müssen die Spieler eine Karte (genau eine) aus ihrer Hand ausspielen. Gespielte Karten werden in die Dusche (den Ablagestapel) gelegt. Danach wird der Effekt der Karte ausgeführt.

Man zieht anschließend NICHT nach, sofern dies nicht der Effekt einer ausgespielten Karte ist. Eine Seifen-Karte kann nur dann ausgespielt werden, wenn man keine anderen Optionen oder Karten zum Ausspielen hat.

Wie man gewinnt bzw. eine Niederlage vermeidet

Wenn man alle seine Karten losgeworden ist, gilt man als „in Sicherheit“. Spieler in Sicherheit können nicht mehr von den Karten anderer Spieler betroffen werden (Ausnahme: Die „Rechtsverdreher“-Karte ist die einzige Karte, die auf einen Spieler „in Sicherheit“ gespielt werden kann). Das Spiel endet, wenn ein Spieler verliert, indem er entweder eine Seifen-Karte spielt oder der letzte im Spiel verbleibende Spieler ist, der nicht „in Sicherheit“ ist. Der Verlierer dieser Runde bekommt eine zusätzliche Seifen-Karte und ist der Startspieler der nächsten Runde, selbst wenn er nicht den knackigsten Hintern hat 😊

Achtung: Wenn ihr keine Karten mehr im Deck habt, mischt ihr den Ablagestapel NICHT neu. Ihr beendet diese Spielrunde dann einfach mit den Karten, die ihr noch auf der Hand habt.

Wenn die Bedingungen einer gespielten Karte nicht erfüllt werden können, könnt ihr sie dennoch ausspielen, ignoriert aber ihren Effekt. Beispiel: Ihr könnt eine ‚Spitzel‘-Karte auch dann spielen, wenn ihr keine weiteren Karten auf der Hand habt. Eine ‚Frischfleisch‘-Karte kann auch dann gespielt werden, wenn sich keine Karten mehr im Deck befinden. Ihr könnt eine ‚Kippen‘-Karte selbst dann spielen, wenn ihr keine weiteren Karten zum Tauschen habt.