

## Flirtalarm-Spielregel

Zu Beginn des Spiels werden an jeden Mitspieler 6 Spielkarten – jeweils 3 Boys- und 3 Girls-Karten – ausgegeben. Die restlichen Personen- und Joker-Karten werden als verdeckter Stapel in der Tischmitte abgelegt, ebenso – als zweiter Stapel – die 16 Ereigniskarten.

Nun werden 3 Ereigniskarten offen ausgelegt. Daran müssen jeweils eine Boys- und eine Girls-Karte angelegt werden, die erstens zu dem Ereigniskarten-Text passen und zweitens eine möglichst hohe Punktzahl ergeben. Hat ein Spieler eine Karte angelegt, zieht er sich eine neue aus dem Personen-/Jokerkarten-Stapel.

Ist ein vollständiges Paar an ein Ereignis angelegt, darf sich der Spieler, der die letzte Karte angelegt hat, das Ereignis sichern bzw. er nimmt die Karten zu sich. Wird eine Ereigniskarte entfernt, muss eine neue aufgedeckt werden bis alle aufgebraucht und verspielt sind.

Im gesamten Spiel gibt es 6 Joker, mit deren Hilfe die Spieler den Ablauf zu ihrem Vorteil beeinflussen können:

**Aussetzen:** Der folgende Spieler darf in dieser Runde keine Karte anlegen

**Blockade:** Das Anlegen einer weiteren Karte ist nicht möglich. Das Ereignis bleibt damit für alle Mitspieler blockiert, bis ein Spieler nur noch eine Karte übrig hat – diese darf dann angelegt werden.

**Veto:** Nimm die Karte zurück und lege eine andere.

Das Spiel endet, wenn alle Ereigniskarten verspielt sind – also keine offenen Ereigniskarten mehr ausliegen. Nun zählt jeder Spieler die Punktzahl aus, die sich aus seinen eingesammelten Ereignissen ergibt. Die Jokerpunkte werden dabei mitgezählt.

Der Mitspieler mit der höchsten Punktzahl ist der Gewinner dieser Runde.