

Color Addict – Drinks

SPIELREGELN:

Ziel des Spieles ist es, so schnell wie möglich alle Karten abzulegen. Mischt und verteilt alle Karten gleichmäßig an die Spieler. Jeder Spieler hat seine Karten verdeckt vor sich auf einem Ziehstapel liegen und drei auf der Hand. Sobald der Kartengeber seine erste Karte aus dem Ziehstapel in die Mitte des Tisches legt, legen die anderen Spieler eine der Karten von ihrer Hand nach folgenden Regeln darauf:



- Karten mit dem Wort MOJITO
- Karten mit dem Hintergrund MOJITO
- Karten mit dem Wort BIER
- Karten mit dem Hintergrund BIER

Der Joker sind die EISWÜRFEL. Damit kann man das Getränk jederzeit ändern und der Joker kann auf jede Karte gelegt werden. Der Spieler, der den Joker ausspielt, nennt das Getränk, das als Nächstes ausgespielt werden soll.

Spielverlauf:

Es gibt keine Reihenfolge. Jeder kann jederzeit eine Karte ausspielen, solange er sich an die genannten Regeln hält. Wenn ihr keine Karte ausspielen könnt, zieht eine Karte aus eurem Ziehstapel. Wenn ihr immer noch keine Karte ausspielen könnt, zieht weiter, bis dies der Fall ist. Der erste Spieler, der keine Karten mehr auf der Hand und auf seinem Ziehstapel hat, gewinnt. Wenn ihr den Joker ausspielt, müsst ihr das Getränk ansagen, welches jetzt ausgespielt werden soll.

Wenn niemand eine Karte ausspielen kann:

Wenn niemand eine Karte ausspielen kann, ist die Runde blockiert. Die Spieler haben zwei Möglichkeiten und über diese muss zu Beginn der Partie entschieden werden:

- Der letzte Spieler, der eine Karte abgelegt hat, legt eine Karte seiner Wahl in die Mitte, damit das Spiel weitergeht.
- Das Spiel geht nicht weiter, alle zählen ihre Karten, und der Spieler, der die wenigsten Karten auf der Hand und auf dem Stapel hat, hat gewonnen.

Extras:

Wenn ein Spieler eine Karte ausspielt, sollte er das Getränk nennen, das zu der Karte in der Mitte des Tisches passt. Dadurch lassen sich Fehler vermeiden und das Spiel verläuft reibungsloser (nicht immer ... Manchmal verwirrt das die anderen Spieler nur noch mehr! Das ist aber nicht schlimm, man will schließlich gewinnen!)

Wenn sich ein Spieler irrt, muss er bestraft werden. Er soll beispielsweise drei Karten aus dem Stapel in der Mitte nehmen und sie in seinen Kartenstapel schieben. Oder, thematisch passend, könnte jeder Spieler einen Drink mixen (mit oder ohne Alkohol) und ihn seinem linken Nachbarn geben. Bei einem Fehler muss dieser dann getrunken werden. Es ist eurer Fantasie überlassen, euch noch andere Strafen auszudenken!

Als Hilfe seht ihr hier die Getränke mit dem passenden Hintergrund dazu:

