ERWISCHT!

Beobachten. Ertappen. Und selber nicht auffliegen.

12+

4–50

Scorpion Masqué

ERWISCHT!

ist ein lockeres Partyspiel, das ihr während anderer Aktivitäten spielen könnt: bei einem Abend mit Freunden, einer Party oder sogar während eines anderen Spiels!

Wir empfehlen euch dringend, die Karten vor dem Spielen nicht zu lesen.

Ziel des Spiels

Sammelt die meisten Punkte.

Ihr erhaltet Punkte, wenn ihr erfolgreich Aufgaben erfüllt und andere bei ihren Aufgaben erwischt!

Ihr verliert Punkte für jede Aufgabe, die ihr nicht versucht habt, sowie jedes Mal, wenn ihr jemanden fälschlicherweise beschuldigt, eine Aufgabe zu erfüllen.

Vorbereitung

Verteilt eine Karte an jeden Mitspieler.

Legt die anderen Karten zurück in die Schachtel, sie werden nicht benötigt.

Einigt euch auf eine Spieldauer.
Beispiel: „Das Spiel geht bis 22:30 Uhr."

Wir empfehlen eine Spieldauer von 2 Stunden oder weniger.

Spielablauf

1 – Eine Aufgabe erfüllen

Auf jeder Karte stehen **3 Aufgaben**, die du möglichst diskret erfüllen musst.

Beispiel: „Applaudiere jemandem“ oder „Diskutiere den Namen eines Tieres“ etc.

Du musst jede Aufgabe vor einem oder mehreren Zeugen ausführen. Sobald du eine Aufgabe abgeschlossen hast, warte 15 Sekunden. Verkünde dann, welche Aufgabe du soeben erfüllt hast (sofern du nicht erwischt wurdest). Du erhältst so viele Punkte, wie neben der Aufgabe angegeben (1, 2 oder 3).

2 – Jemanden erwischen

Wenn du glaubst, dass sich jemand anderes gerade an einer Aufgabe versucht, kannst du ihn ERWISCHEN. Sprich die Person mit einem lauten „Erwischt!“ an und sage, welche Aufgabe sie deiner Meinung nach gerade ausführt.

Beispiel: „Erwischt! Du musst bestimmt Milch trinken.“

Wenn die Anschuldigung nahe genug an der Wahrheit ist, erhältst du **2 Punkte**. Wenn deine Anschuldigung falsch ist, verlierst du **1 Punkt**.

Nutzt zum Zählen der Punkte z. B. Münzen, Chips oder ein ausliegendes Blatt Papier.

Ende des Spiels

Sobald die vereinbarte Zeit abgelaufen ist, endet das Spiel. Jeder addiert seine Punkte und zieht **1 Punkt** für jede nicht versuchte Aufgabe ab. Es ist immer besser eine Aufgabe zu versuchen (selbst wenn man dabei erwischt wird), als garantiert Punkte zu verlieren.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Im Falle eines Unentschiedens teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.

Doch eigentlich ist jeder ein Gewinner, der dabei war!

Spieltipp

Verhaltet euch für die Dauer des Spiels möglichst merkwürdig. Das sorgt für falsche Anschuldigungen und zusätzliche Lacher.

Varianten

Wer vor Spielende alle eigenen Aufgaben abgeschlossen hat, kann eine zweite Karte erhalten. Ihr könnt auch schon zu Beginn an jeden zwei Karten austeilen.

Sonderfall

Wer die Aufgaben auf seiner Karte nicht erfüllen kann, zieht einfach eine neue.

Set-Symbole

Unten rechts auf den Karten stehen Set-Symbole. Wenn ihr häufiger mit derselben Gruppe spielt, solltet ihr immer andere Kartensets benutzen.

Herausgeber: Christian Lemay
Kreativdirektor: Manuel Sanchez
Entwicklung: Matthew Legault

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

Übersetzung & Redaktion: Simon Blome, Steffen Trzensky
Lektorat: Sebastian Wenzlaff
Grafische Bearbeitung & Layout: Niklas Tessmer

scorpionmasque.com
scorpionmasque

Wir fördern nachhaltige Forstwirtschaft.

© 2020 Le Scorpion Masqué inc.
Le Scorpion Masqué und dessen Logo sind Markenzeichen von Le Scorpion Masqué inc. Alle Rechte vorbehalten.