



SPIELANLEITUNG

2-8 Personen | Alter 7+ | 10 Minuten

Spielmaterial:

64 Karten (32 in Pink und 32 in Gelb)
5 Punktekoffer



Für dieses Spiel braucht ihr ein Handy oder eine Eieruhr; irgendeinen Timer, der 60 Sekunden runterzählen kann und am Ende ein lautes Geräusch macht (oder vibriert)!

KOMM, LEG DIE ANLEITUNG WEG!

EIN SPIEL LERNT MAN NICHT,
INDEM MAN REGELN LIEST.
SCHAU DIR LIEBER DIESES
VIDEO ONLINE AN:



DANGERDANGERGAME.COM/HOW

WARUM IST KEIN TIMER DABEI?

Vermutlich habt ihr sowieso einen Timer bei euch. Deshalb haben wir auf die Produktion von unnötigem Plastik verzichtet. Eure Handys sind eh geiler!

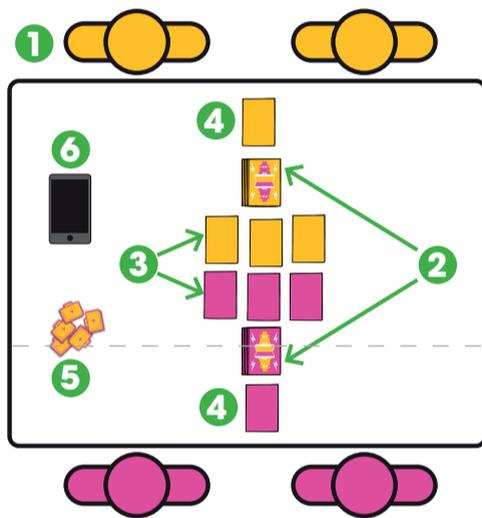
WORUM GEHT'S?

Danger Danger ist ein Kartenspiel für 2 Teams. Jedes Team möchte am Ende der Runde mehr Koffer haben als das gegnerische Team. Aber eine Runde dauert nur 60 Sekunden!

Das Team, das am Ende der Runde die meisten sichtbaren Koffer auf Karten der eigenen Farbe hat, gewinnt die Runde und erhält 1 Punktekoffer. Das Team, das als Erstes 3 Punktekoffer hat, gewinnt das Spiel!

AUFBAU

- Teilt euch in 2 Teams auf. Ein Team ist an der einen Tischseite, das andere an der anderen. **Die Teams dürfen ungleich groß sein. Die Personenanzahl spielt keine Rolle.**
- Mischt den gelben und den pinken Kartenstapel getrennt voneinander. Gebt dann jedem Team einen Stapel. Legt euren Stapel **verdeckt** vor euch. Das ist euer **Nachziehstapel**.
- Jedes Team legt jeweils die obersten 3 Karten des eigenen Nachziehstapels **offen** nebeneinander in die Tischmitte. Das sind die **Gefahrenstapel**.
- Jedes Team zieht jeweils 1 weitere Karte und legt sie **offen** vor sich. Das ist eure **Tauschkarte**.
- Legt die Punktekoffer auf den Tisch.
- Legt ein Handy oder eine Eieruhr bereit.



Der Timer läuft verdeckt, d. h. ihr dürft nicht wissen, wie viel Zeit noch übrig ist. Dafür dreht ihr das Handy nach dem Starten des Timers um. Wenn ihr eine Eieruhr oder einen Wecker benutzt, stellt ihn einfach unter ein Küchentuch oder eine Decke.

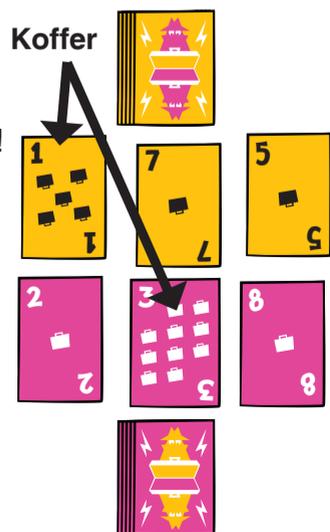
DIE GEFAHRENSTAPEL

Auf den Karten in den Gefahrenstapeln sind Koffer abgebildet. Ihr wollt mehr sichtbare Koffer eurer Farbe haben als das andere Team!

In diesem Fall hat Team Pink 12 Koffer, Team Gelb hat 7. Wenn die Runde jetzt enden würde, hätte Team Pink gewonnen.

Team Gelb will also eine Karte auf eine pinke Karte spielen, um mehr Koffer zu haben als Team Pink.

Ihr zählt nur die Koffer, die jeweils auf der obersten Karte der Gefahrenstapel sind. Die Koffer auf den beiden Tauschkarten zählen NICHT.



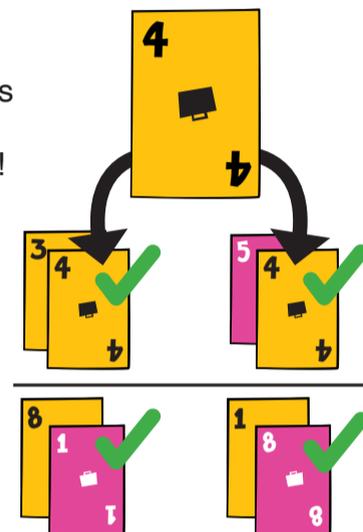
KARTEN SPIELEN

Sobald die Runde losgeht, ziehen die Teams die oberste Karte von ihren Nachziehstapeln. Diese Karte versucht ihr zu spielen!

Auf jeder Karte ist eine Zahl. **Ihr dürft eure Karte auf einen beliebigen Gefahrenstapel spielen, dessen oberste Karte 1 Zahl höher oder niedriger ist als eure Karte.** Eine 4 dürft ihr beispielsweise auf eine 3 oder 5 spielen.

Die Karten haben Zahlen von 1 bis 8. **Ihr dürft eine 1 auf eine 8 spielen und eine 8 auf eine 1!**

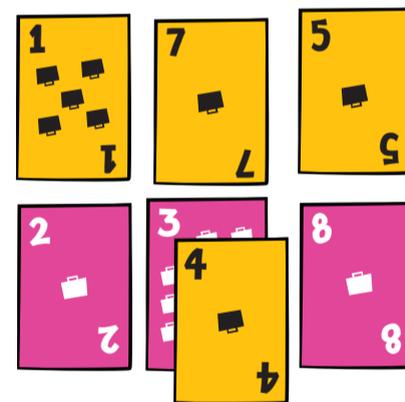
Die Farben der Karten spielen dabei **keine Rolle!** Ihr dürft Pink auf Pink oder Gelb spielen und umgekehrt. Aber am besten spielt ihr eure Karte auf eine Karte des anderen Teams, um die Koffer darauf zu verdecken. Ihr dürft eine gespielte Karte nicht wieder zurücknehmen.



ALSO ...

Team Gelb spielt eine 4 auf eine 3 von Team Pink. Wenn die Runde jetzt enden würde, hätte Team Gelb gewonnen.

Team Pink muss also noch eine Karte spielen, wenn sie das Ruder noch rumreißen wollen.



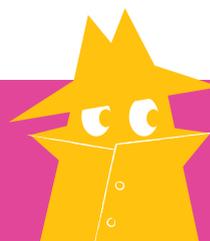
Es gibt keine Züge! Beide Teams spielen ihre Karten gleichzeitig und so schnell sie können. Wenn die Runde vorbei ist, will euer Team die meisten Koffer auf Karten eurer Farbe haben.

HINWEIS: Haltet Ordnung bei den Gefahrenstapeln. Schubst ihr einen Stapel um, müsst ihr ihn aufräumen, während das andere Team weiterspielen darf.

BEGINN DER RUNDE

Stellt den Timer auf 60 Sekunden (und stellt die Lautstärke hoch). Startet den Timer und **DREHT IHN SOFORT UM** (oder verdeckt ihn mit einem Tuch o. Ä.). Niemand darf den Timer sehen!

Sobald der Timer läuft, dürfen die beiden Teams anfangen, Karten zu ziehen und zu spielen ... und zwar gleichzeitig.

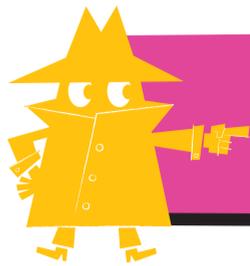


JETZT KOMMT DER WICHTIGSTE TEIL DES SPIELS!

DER WICHTIGSTE TEIL DES SPIELS: DAS ENDE DER RUNDE

Während ihr spielt, zählt der Timer runter. **Niemand darf sehen, wie viel Zeit noch übrig ist.**

Wenn der Timer klingelt (oder vibriert) und euer Team noch spielt, **HABT IHR SOFORT DIE RUNDE VERLOREN!**



WIR SAGEN'S NOCH EINMAL, WEIL ES SO WICHTIG IST:

Niemand kann den Timer sehen. Wenn er endet, während euer Team noch spielt, habt ihr die Runde verloren!

Damit euer Team nicht verliert, **müsst ihr aussteigen**, bevor der Timer endet. Um **auszusteigen**, legen alle Teammitglieder ihr Hände flach auf den Tisch. Falls jemand noch eine Karte hält, muss sie noch gespielt werden, bevor ihr **aussteigen** könnt.



Wenn sich euer ganzes Team entschieden hat **auszusteigen** (und nur dann) und alle Teammitglieder ihre Hände auf den Tisch gelegt haben, ist die Entscheidung endgültig. **Ihr dürft keine weitere Karte in dieser Runde spielen!** Das andere Team darf weiterspielen, solange es will, aber wenn der Timer endet und es nicht ausgestiegen ist, hat es die Runde sofort verloren.

HINWEIS: Wenn der Timer endet und beide Teams noch spielen, haben beide die Runde verloren.

Für den Extra-Spaß: Wählt den lautesten und nervigsten Alarmton!

DAS TEAM

Wenn mehr als eine Person in einem Team ist, wechselt ihr euch ab. Spielt immer nur eine Karte gleichzeitig, d.h. eine Person zieht eine Karte und spielt sie, dann die nächste Person usw.

REDET MITEINANDER!

Wenn niemand redet, spielt ihr falsch!

Ihr könnt euch gegenseitig helfen, den besten Gefahrenstapel für eine Karte zu finden, **aber niemand darf eine neue Karte ziehen und spielen, bevor ihr nicht die vorherige Karte gespielt habt.**



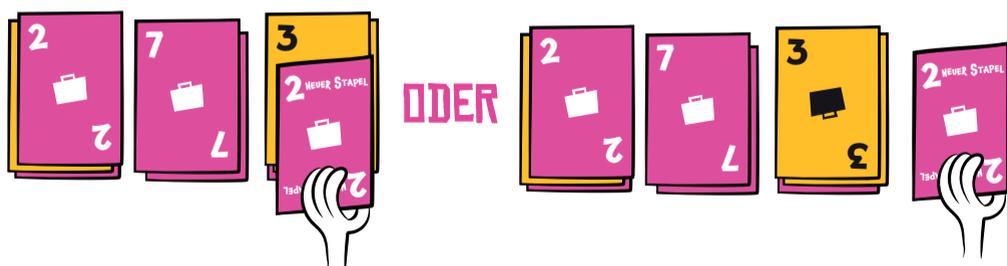
Das Spiel ist wie ein Staffellauf. Ihr müsst nicht auf das andere Team warten, aber ihr müsst auf eure eigenen Teammitglieder warten, bevor es weitergeht.

SPEZIALKARTEN

Viele Karten zeigen genau **1 Koffer**, manche zeigen **5 Koffer** und ein paar wenige sogar **10 Koffer**! Spielt das andere Team eine solche Karte, solltet ihr möglichst schnell eine andere Karte darüber spielen!

Außerdem gibt es die Karte **Neuer Stapel**:

Zieht ihr so eine Karte, könnt ihr sie wie gewohnt auf einen bestehenden Gefahrenstapel spielen **ODER** ihr könnt damit einen neuen Gefahrenstapel beginnen.



Zieht ihr eine **Neuer Stapel**-Karte während des Aufbaus, behandelt ihr sie einfach wie eine normale Karte.

ICH KANN MEINE KARTE NICHT SPIELEN?!

DANN KANNST DU **WARTEN**, **TAUSCHEN** ODER SIE **WEGWERFEN**.

WARTEN

Warte ab! Vielleicht spielt das gegnerische Team eine Karte, auf die du deine Karte spielen kannst.

TAUSCHEN

Tausche deine Karte gegen die Tauschkarte deines Teams. Jetzt hast du eine neue Karte zum Spielen und dein Team hat eine neue Tauschkarte, die später vielleicht noch nützlich wird. Ihr dürft so oft tauschen, wie ihr wollt.



WEGWERFEN

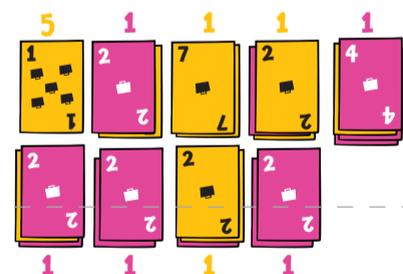
Du darfst deine Karte auch wegwerfen. Lege sie offen neben den Nachziehstapel des gegnerischen Teams. Diese Karte zählt jetzt als gespielt.

Am Ende der Runde bekommt das gegnerische Team die Koffer auf euren weggeworfenen Karten! (Ihr schenkt dem gegnerischen Team Punkte. Wegwerfen ist also eine Notlösung, wenn nichts anderes geht!)

WERTUNG

Wenn beide Teams **aussteigen**, bevor der Timer endet, zählt jedes Team die Koffer auf seinen Karten oben auf den Gefahrenstapeln zusammen. Dann zählt es die Koffer auf den weggeworfenen Karten des gegnerischen Teams hinzu.

Das Team mit den meisten Punkten gewinnt die Runde und erhält 1 Punkte-koffer. Haben beide Teams gleich viele Punkte, bekommt keines den Punkte-koffer.



Team Gelb:
5+1+1+1 = 8 Koffer

Team Pink:
1+1+1+1+1 = 5 Koffer

Team Gelb gewinnt die Runde!



DIE NÄCHSTE RUNDE

Sortiert die Karten wieder nach Farbe und mischt sie getrennt voneinander. Fahrt mit dem Aufbau fort und beginnt die nächste Runde.

GEWINNEN

Das Team, das als Erstes 3 Punkte-koffer hat, gewinnt das Spiel!

