

# Die **verdammten** Spielregeln!

Die **SPIELVORBEREITUNG** findet ihr im Schachteldeckel.

## I - DER PAKT

Wer **verdammt** ist, bekommt einen Pakt mit dem Teufel vorgeschlagen.

- 1 Wer links von der **verdammten Person** sitzt, zieht 3 **geile** Karten. Wer rechts von der **verdammten Person** sitzt, zieht 3 **bekackte** Karten.
- 2 Wer die **geilen** Karten gezogen hat, wählt 1 davon aus, liest sie vor und legt sie links neben die **ABER**-Karte. Wer die **bekackten** Karten gezogen hat, wählt ebenfalls 1 davon aus, liest sie vor und legt sie rechts neben die **ABER**-Karte. So entsteht ein Pakt mit dem Teufel, der **geil** **ABER** **bekackt** ist.

Beispielpakt!



Hinweis: Legt die ungenutzten **geilen** und **bekackten** Karten zurück in die Schachtel.

- 3 Die **verdammte Person** liest nun den Pakt mit ihrer bezauberndsten Stimme vor. Dann darf sie für ein bisschen Kontext die **geile** und die **bekackte** Karte ausführlich mit allen anderen diskutieren.

## II - DIE WAHL

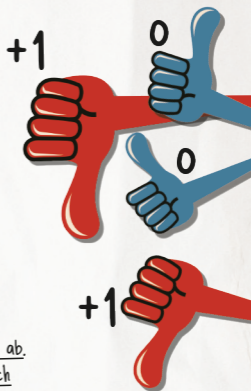
Alle anderen versuchen nun zu erraten, ob die **verdammte Person** den Pakt eingehen oder ablehnen wird.

- 1 Hebt alle eine Faust (auch die **verdammte Person**) und streckt den Daumen seitwärts raus.
- 2 Zählt gemeinsam bis 3 und dreht dann gleichzeitig eure Daumen:
  - Daumen rauf:** Die **verdammte Person** geht den Pakt ein.
  - Daumen runter:** Die **verdammte Person** lehnt den Pakt ab.

### III - DIE AUFLÖSUNG

Ihr erhaltet Punkte (oder eben nicht).

- 1 Alle, deren Daumen in dieselbe Richtung wie der der **verdammten Person** zeigen, erhalten **1 Punkt**. *Hinweis: Die **verdammte Person** erhält niemals Punkte. Das wäre verdammt noch mal geschummelt!*



Beispiel: Die verdammte Person lehnt den Pakt ab.  
Die 2 roten Hände strecken den Daumen auch  
runter und erhalten jeweils 1 Punkt.

- 2 Legt die für dieses Dilemma genutzte **geile** und die **bekackte** Karte zurück in die Schachtel.
- 3 Wer gerade die **geile** Karte ausgewählt hat, wird nun **verdammt**. Die nächste Runde kann beginnen.

### SPIELENDEN

Das Spiel endet ...

- ... bei **3-6 Personen**, sobald alle zweimal **verdammt** waren.
- ... bei **7-10 Personen**, sobald alle einmal **verdammt** waren.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand Beteiligten.

### SPIEL ZU ZWEIT

DIE REGELN FÜR DAS SPIEL  
ZU ZWEIT FINDET IHR AUF  
UNSERER PRODUKTSEITE.

