

# WUT TUT GUT

Kleine Ärgernisse,  
große Ärgernisse



Das Partyspiel für  
frustrierte Leute und solche,  
die es werden wollen.



## Spielmaterial

- 1 Spielregel
- 1 Spielplan
- 150 doppelseitige Nervkarten
- 24 Abstimmungskarten (3 pro Person)
- 64 Wettmarker (8 pro Farbe)

## Spielidee

Was **nervt** dich am meisten? Leute, die beim Abbiegen nicht den Blinker setzen können, Mundgeruch oder Werbeanrufe? Glaubst du, dass die anderen genauso denken wie du? Dann wette hoch auf dein „Lieblingsärgernis“.

## Warum dieses Spiel NICHT nervt:

- einfache, schnell verständliche Regeln
- kurze Spieldauer
- witzige Diskussionen über alltägliche Nervereien
- spannend bis zum Spielende

## Spielziel

Stimme in jeder Runde für die Nervkarte, die dich am meisten nervt und wette darauf. Nach jeder Runde wird die Nervkarte mit den meisten Stimmen mitsamt der Wettmarker bis zum Spielende beiseitegelegt. Nach 8 Runden wird die nervigste Karte gekürt, und wer das am besten eingeschätzt hat, gewinnt!

## Spielvorbereitung

Nehmt euch jeweils die **3 Abstimmungskarten** (A, B, C) und **8 Wettmarker** (0–7) einer Farbe.

Legt den Spielplan in die Tischmitte.

Mischt die Nervkarten und legt sie als Stapel bereit.

Schon fertig!



## Spielverlauf

Irgendwer zieht die **3 obersten Nervkarten** vom Stapel, liest sie laut vor und legt sie auf die 3 Felder des Spielplans. Nun wählt ihr alle **geheim die Nervkarte aus, die euch am meisten nervt**, und legt die entsprechende Abstimmungskarte verdeckt vor euch ab. Wählt anschließend **geheim einen eurer Wettmarker**, je nachdem, wie sehr ihr meint, dass die anderen eurer Abneigung zustimmen. Wenn du glaubst, alleine für diese Karte gestimmt zu haben, wette lieber niedrig. Wenn du glaubst, es herrscht in dieser Sache allgemeine Zustimmung, wette eher hoch.

**Deckt nun alle eure Abstimmungskarte auf**, aber nicht eure Wettmarker! Legt die Nervkarte mit den meisten Stimmen zusammen mit den (verdeckten) Wettmarkern von den Leuten, die für diese Karte gestimmt haben, bis zum Spielende beiseite. Die anderen beiden Nervkarten und falsch gewetteten Marker werden aus dem Spiel entfernt. Bei **Gleichstand** werden alle Nervkarten mit den meisten Stimmen (und den Markern darauf) beiseitegelegt.

## Spielende

Nach **8 Runden** endet das Spiel. **Deckt nun die Wettmarker** auf den beiseitegelegten Nervkarten auf. Nun zählt alle **eure eigenen Wettmarker** zusammen – wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Und denkt dran! Ein bisschen Wut tut auch manchmal gut!