

EX & HOPP

(roomgame Generation 3)

Benötigt wird :

Ca. ein Kasten Bier ☺
Eine Flasche Schnaps (empfohlen wird Williams Birne ^^)
Eine Flasche Likör (z.B. Kräuterlikör wie Jägermeister)
6 normale Würfel
Ein Diamantwürfel
gekennzeichnete Schnapsgläser in der Anzahl der Spieler.
Biergläser (einheitlich 0,2 oder 0,4)
Ein bisschen Vorkenntnis in Kneipen-Würfelspielen
Eine intakte Leber und jede Menge Durst ☺

Gestartet wird zu Hause. Die Spieler würfeln mit einem Würfel und laufen die Augenzahl in die angegebene Richtung, stößt ein Spieler auf eine Kreuzung (abgesehen vom Mittelkreis) darf er sich die Richtung aussuchen in die er laufen möchte. Hat ein Spieler einmal eine Richtung eingeschlagen, muss er diese auch bis zur nächsten Kreuzung beibehalten. Die meisten Felder beschreiben ihre Funktionalität.

Jeder Spieler besitzt ein Schnapsglas als Spielfigur , es ist dem Spieler möglich dieses Glas während des, die Spielverlaufs mit einer der beiden vorhandenen Spirituosen zu füllen. Alle Spielfelder zählen nur wenn man genau draufläuft abgesehen von den zwei Tankstellen, mit denen sich ein Schnapsglas auch nur im Vorbeigehen füllen lässt.

Läuft jemand jedoch genau in das Feld einer Tankstelle darf er sein volles Glas leeren , die Punkte Kassieren und gleich wieder neu auffüllen.

Sonst darf nur auf „EX“- Feldern getrunken werden oder wenn eine Aktionskarte dies bestimmt. Ein volles Glas kann so logischerweise nicht im Vorbeigehen einer Tankstelle gefüllt werden. Es wird geraten die Schnapsgläser nicht randvoll zu füllen da es sich schließlich gleichzeitig um ihre Spielfiguren handelt die sie auf dem Spielfeld bewegen müssen. Karten werden gezogen und laut der Gruppe vorgelesen, danach wird die Aufgabe der Karte sofort ausgeführt.

Ziel des Spiels ist es eine bestimmte Promillegrenze zu erreichen.

Für ein Einstiegsspiel wird 3 Empfohlen. Die Promillegrenze kann jedoch ganz nach Spielerwunsch variieren und am Anfang des Spiels mit den Mitspielern abgesprochen werden um den Spielverlauf zu verkürzen oder zu verlängern.

Es wird nach folgendermaßen Punkte gezählt.

Das Bier muss aus bestimmten einheitlichen Gläsern getrunken werden.

Empfohlen wird ein 0,2 Pilsglas oder ein 0,4 Bierkrug.

Das Bier darf nicht zwischenzeitlich aufgefüllt werden, nur wenn ein Spieler ein Glas leergetrunken hat. Wurde ein Glas leergetrunken bekommt der Spieler bei einem 0,2er Glas 0,1 Promille auf seiner Punkteskala dazugerechnet, bei einem 0,4er Glas natürlich dann 0,2 ! Bier darf nach freiem Ermessen getrunken werden.

Schnapsgläser hingegen werden nur getrunken wenn das Spiel ausdrücklich danach verlangt. Ein Schnapsglas besitzt den Wert von 0,3 Promille.

In der Ausnüchterungszelle und beim Sanitär sinkt die Promillezahl des Spielers wieder.

Hat ein Spieler die vorgegebene Promillegrenze erreicht muss er mit einem leeren Schnapsglas das Feld zuhause passieren um das Spiel zu gewinnen.
Hat ein Spieler das Spiel gewonnen wird seine Spielfigur aus dem Spielfeld entfernt.
Die restlichen Spieler spielen weiter. Der letzte räumt auf und macht den Abwasch ;)

Das Polizeiauto

Das Polizeiauto bewegt sich durch Aktionskarten oder Felder. Es Startet wie die Spieler bewegt sich aber nur auf den Feldern am äußeren Spielfeldrand. Was bedeutet das es nur im Viereck vor und zurückfährt. Das Polizeiauto hat folgende Funktion :
Wird ein Spieler vom Polizeiauto eingeholt , überholt oder er überholt es selbst oder auch wenn es in entgegengesetzter Richtung das Feld des Spielers überschreitet oder der Spieler das Polizeiauto passiert so muss er sofort in die Ausnüchterungszelle solange er einen Mindestwert von 1,0 Promille hat. Hat der besagte Spieler weniger als 1,0 passiert nichts.

Der Mittelkreis

Es gibt auswechselbare Mittelkreise, die immer andere Richtungen vorgeben und unterschiedliche Feldfunktionen haben.
Es gibt auch kreise die keine Richtung vorgeben. Bei denen verfallen die restlichen Würfelaugen und die Aufgabe die im Kreis steht wird befolgt.
Endet ein Zug eines Spielers, genau auf dem Mittelkreis so darf er sich im nächsten Zug eine Richtung aussuchen vorausgesetzt es handelt sich um Kreise mit vorgegebenen Richtungen.
Die Kreise werden meist durch Aktionskarten gewechselt.