

# The Bladder Game

by Josephine Vetter

## Spielanleitung

### Was wird benötigt?

- gewünschte Anzahl Spielfiguren
- ein normaler Würfel
- eine beliebige Münze
- ein wasserfester Stift
- einen Lippenstift
- Lieblingsgetränke für jeden Mitspieler individuell
- ein Shot-Getränk inkl. gewünschte Anzahl Shotgläser
- ein Glas Wasser, um den Druckblick nicht zu verlieren

### Spielverlauf und Ziel des Spiels

Das Spiel beginnt ausserhalb des Spielbretts und es wird der Reihe nach mit nur einem Würfel gewürfelt. Der jüngste Spieler beginnt. Die Anzahl Augen auf dem Würfel werden vorwärts gefahren.

Als Spielfigur kann man sich grundsätzlich alles Mögliche aussuchen, ich verwende meist Mini-Alkoholflaschen.

Ins Ziel kommt man nur mit einer genauen Anzahl an Zügen.

# Erklärung der Symbole



Der Spieler am Zug muss ein Shot trinken.



Der Spieler am Zug muss mit dem Ersten/Letzten Spieler den Platz tauschen.



Der Spieler am Zug darf ab jetzt nur noch mit "The King" oder "The Queen" angesprochen werden, solange bis eine andere Person auf dasselbe Feld steht oder das Spiel beendet ist. Wer diese Person mit einem anderen Namen anspricht, muss einen Schluck trinken.



Der Spieler sucht sich einen Mitspieler für ein Lach Duell aus. Beide sehen sich in die Augen und dürfen dabei nicht anfangen zu lachen. Wer zuerst lacht hat verloren und muss einen Schluck trinken.



Der Spieler darf sich eine neue, zusätzliche Regel für den restlichen Spielverlauf ausdenken. Diese Regel muss dann von allen Spieler befolgt werden, bei einem Verstoss muss ein Schluck getrunken werden.



Alle Frauen/Männer müssen eine Schluck trinken.



Der Spieler nennt ein Thema, zudem jeder der Reihe nach einen passenden Begriff nennen muss. Verloren hat der Spieler, der als erster keinen Begriff mehr weiss oder einen Begriff wiederholt der bereits gesagt wurde. Zur Strafe muss ein Schluck getrunken werden. (z.B. Automarken: VW, BMW, Porsche)



Der Spieler zählt die Runde durch auf 2, jeder zweite Spieler muss einen Schluck trinken.



Der Spieler muss sich selbst etwas überlegen, was er pantomimen muss. Der Spieler welcher als erstes errät, was gezeigt wurde hat gewonnen. Alle anderen müssen einen Schluck trinken. Wenn niemand errät was gezeigt wurde, muss der Spieler, der am Zug ist, zu Bestrafung einen Shot trinken.



Der Spieler am Zug sagt ein beliebiges Wort. Der Reihe nach müssen die anderen ein Wort nennen, welches sich auf das erste Wort reimt. Der Spieler, welcher als erstes kein Reim mehr weiss oder ein bereits benanntes Wort wiederholt hat verloren und muss einen Schluck trinken.



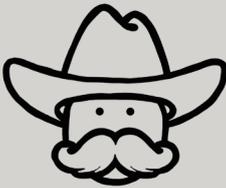
Der Spieler am Zug muss eine Aussage mache, was er noch nie in seinem Leben getan hat. Alle anderen Spieler, die diese Sache schon einmal gemacht haben müssen einen Schluck trinken. Wenn diese Sache sonst auch noch niemand gemacht hat, muss der Spieler am Zug zur Strafe einen Shot trinken.



Der Spieler am Zug sucht sich einen Mitspieler aus, welcher ab diesem Zeitpunkt sein Drink-Buddie ist. Das bedeutet, dass die beiden Spieler jeweils immer dann auch trinken müssen, wenn der andere trinken muss. Verstösst also einer dieser Spieler gegen eine Regel oder verliert eine Aufgabe, so muss der jeweils andere solidarisch auch mittrinken (dies gilt sowohl für Schlucke sowie auch für Shots).



Alle Spieler schliessen die Augen. Der Spieler am Zug stellt eine Frage welche mit „Wer würde am ehsten...“ beginnt. Alle Spieler zeigen blind auf diese Person, welche ihrer Meinung nach am ehsten diese Sache tun würde. Gleichzeitig öffnen alle die Augen und derjenige, welcher von den meisten Spielern ausgewählt wurde muss einen Schluck trinken. Wenn mehrere gleichviele Stimmen bekommen haben, müssen alle mit den meisten Stimmen trinken.



Alle Spieler schliessen die Augen und zeigen blind auf irgendeinen anderen Mitspieler. Der Spieler am Zug nennt eine Zahl zwischen 1-30 und alle öffnen anschliessend die Augen. Nun werden den zeigenden Händen nach die Leute abgezählt, bis die genannte Zahl erreicht ist. Die Person welche die letzte Zahl ist, muss einen Schluck trinken.



Für den Spieler am Zug werden die ersten 10 Sekunden eines Lieds abgespielt. Er muss danach den Titel des Songs sowie den Interpreten nennen können. Falls er dies nicht kann, hat er die Möglichkeit einen Schluck zu trinken und sich somit 10 weitere Sekunden des Songs zu erspielen. Er kann aber auch direkt aufgeben, wenn er das Lied gar nicht kennt, muss dann aber zur Bestrafung ein Shot trinken.



Dem Spieler am Zug dürfen ab sofort keine Fragen mehr beantwortet werden. Wer ihm im Verlauf des Spiels eine Frage beantwortet, muss jeweils einen Schluck trinken. Dies gilt solange, bis ein neuer Question Master ernannt wird oder das Spiel beendet ist.



Der jüngste/älteste Spieler trinkt einen Schluck.



Der Spieler am Zug muss sich für Kopf oder Zahl entscheiden. Ein beliebiger Mitspieler wirft eine Münze hoch und fängt sie (wenn möglich) wieder auf. Wenn der Spieler am Zug richtig gelegen hat muss der Münzenwerfer einen Schluck trinken, wenn er aber falsch lag muss der Spieler am Zug selbst einen Schluck trinken.



Die Mitspieler entscheiden sich gemeinsam für eine Frage, welche der Spieler am Zug wahrheitsgetreu beantworten muss. Falls er dies nicht möchte, muss er ein Shot trinken.



Die Mitspieler entscheiden sich gemeinsam für eine Tat, welche der Spieler am Zug machen muss. Falls er dies nicht möchte, muss er ein Shot trinken.



Der Spieler am Zug muss so viele Schlucke trinken, wie er Geschwister hat (inkl. Halb- und Stiefgeschwister).



Der Spieler am Zug darf insgesamt 5 Schlücke an seine Mitspieler verteilen. Er kann alle an einen Mitspieler vergeben oder aber die Schlücke auf mehrere Spieler aufteilen.



Der Spieler am Zug muss mit seiner Figur wieder zurück zum Startfeld und einen Shot trinken.



Dem Spieler am Zug wird von einem Mitspieler mit einem wasserfesten Stift ein Motiv auf die Haut gezeichnet. Hierbei kann er eine der folgenden drei Bedingungen aussuchen: Die Stelle, wo das Motiv auf die Haut gezeichnet wird, was als Motiv gezeichnet werden muss oder wer der Mitspieler das Motiv zeichnen soll. Die anderen zwei Komponenten entscheiden jeweils die restlichen Mitspieler.



Hier müssen alle Spieler so schnell wie möglich beide Hände in die Höhe strecken. Wessen Hände als letztes in die Luft gestreckt werden, hat verloren und muss einen Schluck trinken.



Der Spieler am Zug sucht sich ein Mitspielern aus, welcher sein Gegner für eine Partie Schere, Stein, Papier sein soll. Es wird auf drei Punkte gespielt, der Verlierer muss eine Schluck trinken.



Der Spieler am Zug wird von seinem Mitspieler links von ihm mit einem Lippenstift geschminkt. Falls er das nicht möchte, muss er einen Shot trinken.



Während der nächsten Spielrunde, muss der Spieler welcher auf diesem Feld gelandet ist seinen Daumen unauffällig auf die Tischkante legen. Alle Mitspieler müssen ihm das heimlich nachmachen. Der Letzte, welcher seinen Daumen auf die Tischkante legt hat verloren und muss einen Schluck trinken. Wenn der Spieler am Zug nach einer ganzen Runde vergessen hat das Spiel zu beginnen, muss er zur Bestrafung ein Shot trinken.



Der Spieler am Zug hat gewonnen. Als Zeichen der Wertschätzung trinken alle zusammen einen Shot, um den Sieg zu feiern.