

DOPPELT ODER NICHTS

SPIELANLEITUNG

Du willst **keine Regeln lesen** und stattdessen lieber ein Anleitungsvideo schauen?

Dann lade dir die **kostenlose App** in deinem Appstore oder unter **www.wobble-games.de/doppelt-oder-nichts** herunter.



Außer dem Anleitungsvideo befinden sich in der App noch

- Zusätzliche Erklärungen zu den Aktionskarten
- Videos zu den Aufgaben
- Zufallsgeneratoren für einige Aufgaben

Inhalt:

1 Richtungsanzeiger, 138 Spielkarten (Zahlenwert „0“ bis „9“ und Aktionskarten) und 1 Spielanleitung.

Hinweis: Diese Spielanleitung ist nicht gegendert, damit sie lesbar und verständlich bleibt. Natürlich können alle Menschen mitspielen und gewinnen

Ziel des Spiels:

Wer zuerst alle seine Karten abgelegt hat, gewinnt einen Durchgang. Die anderen Spieler erhalten Minuspunkte aufgrund der Kartenwerte, die sie noch auf der Hand halten.

Hat ein Spieler 500 oder mehr Minuspunkte, ist das Spiel vorbei.

Hinweis: Die Gesamtpunktzahl kann vor dem Spiel verändert werden. Zum Beispiel sind auch 300 Punkte möglich, oder man einigt sich einfach auf ein Zeitlimit oder eine feste Anzahl an Durchgängen.

Spielbeginn:

Zu Beginn jedes Durchgangs bekommt jeder Spieler 6 Karten, die er vor den Mitspielern verdeckt auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten kommen umgedreht, als Nachziehstapel, in die Tischmitte. Die oberste Karte des Nachziehstapels wird vom Geber aufgedeckt und daneben, als Basis des Ablagestapels, platziert. Zuvor müssen jedoch alle Spieler bereit sein, und der Durchgang beginnt sofort mit dem Aufdecken der ersten Karte beim Spieler neben dem Geber (im Uhrzeigersinn), sofern durch diese erste Karte nicht schon eine andere Aktion vorgegeben wird.

Spielablauf:

Der Reihe nach legen die Spieler eine Karte ab, sofern sie dies können (siehe Ablegeregeln). Hat ein Spieler keine passende Karte, muss er dafür eine vom Nachziehstapel ziehen. Erfüllt diese Karte die Ablegeregeln, dann spielt er diese Karte direkt aus und anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ablegeregeln:

Eine Karte kann abgelegt werden, wenn sie die gleiche Farbe (Magenta, Cyan, Gelb oder Grün) oder das gleiche Symbol/Zahl wie die oberste Karte auf dem Ablagestapel hat.

Dazwischenwerfen:

Hat ein Spieler die exakt gleiche Karte (Farbe und Symbol/Zahl) auf der Hand, wie die oberste Karte auf dem Ablegestapel, dann darf er diese Karte jederzeit spielen (dazwischenwerfen), auch wenn er nicht am Zug ist. Allerdings muss er dafür schnell genug sein. Hat der Spieler am Zug bereits eine Karte ausgespielt oder den Nachziehstapel zum Ziehen berührt, war der Dazwischenwerfer zu langsam und muss seine Karte wieder auf die Hand nehmen.

Hat man selbst zwei identische Karten auf der Hand, darf man beide Karten gleichzeitig ausspielen, so als ob es eine Karte wäre.

Aktionskarten zählen dann doppelt (z.B. zweimal +3 = +6, zweimal Aussetzen bedeutet zwei Spieler setzen aus, zweimal Richtungswechsel bedeutet Spielrichtung wird beibehalten).

Das Spiel wird nach dem Zwischenwerfer durch dessen Nebenmann in Spielrichtung fortgesetzt. Dazwischenwerfen ist nur mit Farbkarten (magenta, cyan, gelb oder grün) erlaubt!

Aktionskarten (siehe Übersicht der Aktionskarten):

Es gibt vier Arten von Aktionskarten:

- **Neutrale:** Diese werden gespielt und haben einen Effekt, mit dem das Spiel weitergeht.
- **Offensive:** Diese werden gespielt und zielen auf den nachfolgenden Spieler. Durch das Legen einer Offensivkarte mit dem gleichen Symbol (Farbe egal) kann dieser die Offensivkarte jedoch auch dem nächsten Spieler weitergeben, wobei sich der Effekt jedes Mal um den Wert der Folgekarte verstärkt. Offensive Aktionskarten erkennt man am Fadenkreuz im oberen, rechten Eck.
- **Defensive:** Auch diese Karten kann man spielen, wenn man von einer offensiven Karte attackiert wird, um die Aktion auf ein neues Ziel zu lenken. Defensivkarten erfüllen sofort ihren Effekt und werden dann unter den Ablagestapel geschoben, damit die aktive Offensivkarte weiterhin oben liegt. Defensive Aktionskarten sind grau und somit gut zu erkennen.
- **Arschlochkarten (braun):** Diese heißen so, weil du dir mit diesen eher keine Freunde machen wirst. Sie dürfen zu jedem Zeitpunkt auf eine offensive Aktionskarte, die nicht von einem Spieler selbst gelegt wurde, dazwischengeworfen werden. Es kann auf eine offensive Aktionskarte nur eine Arschlochkarte gelegt werden. Wird nach der ersten Arschlochkarte eine weitere offensive Aktionskarte gelegt, darf auch eine weitere Arschlochkarte gespielt werden. Diese werden, wie die defensiven Aktionskarten, nachdem sie ihren Effekt hatten, unter den Ablagestapel geschoben, damit das Spiel mit der offensiven Aktionskarte fortgesetzt werden kann.

Zusammenfassung Aktionskarten:

Gegen Offensivkarten kann man sich also mit Defensivkarten, Offensivkarten mit gleichem Symbol (Farbe egal) oder mit Arschlochkarten wehren.

Wer die Attacke nicht mehr abwehren kann, muss die Vorgabe(n) der Offensivkarte(n) nun ausführen.

Besonderheit: Die „Not Me“-Arschlochkarte ist die einzige Aktionskarte, die nicht abgewehrt werden kann.

Dein Sitznachbar attackiert dich dauernd mit offensiven Aktionskarten? Kein Problem:

Die „0“ zählt zwar nicht als Aktionskarte, aber wenn du eine „0“ legst, dann darfst du (musst aber nicht) den Sitzplatz mit einem beliebigen Mitspieler tauschen. Das Spiel geht mit dem nächsten Spieler in Spielrichtung nach dir (an deinem neuen Platz) weiter.

Spielende:

Legt ein Spieler seine letzte Karte, dann endet das Spiel für alle und jeder Spieler addiert die Punkte/Kartenwerte auf seiner Hand, welche dann als Minuspunkte aufgeschrieben werden. Ist die letzte Karte jedoch eine Aktionskarte, dann wird diese noch komplett ausgeführt (siehe Besonderheiten zum Spielende). Danach erst werden die Minuspunkte der einzelnen Spieler ermittelt und der nächste Durchgang kann beginnen.

Kartenwerte:

- Alle Zahlenkarten haben Kartenwerte in der Höhe ihres Zahlenwertes.
- Alle Aktionskarten haben einen Kartenwert von 20.
- Alle Arschlochkarten haben einen Kartenwert von 70.

Besonderheiten zum Spielende:

Beendet ein Spieler das Spiel mit einer offensiven Aktionskarte, dann wird diese noch ausgeführt. Zum Beispiel „+3“/„+5“-Karte: Jemand muss noch ziehen oder die Aufgabe(n) erledigen. Man kann sich wie im Spiel normal verteidigen (z.B. ausweichen, weitergeben oder den Spiegel legen). So kann es passieren, dass der Spieler, der bereits seine letzte Karte gelegt hat, wieder Karten ziehen muss (z.B. durch den Spiegel). In diesem Fall zieht der Spieler die notwendigen Karten oder erledigt die Aufgabe(n). Hat nach Ausführen der Aktion mindestens ein Spieler (egal welcher) keine Karten mehr auf der Hand, endet das Spiel. Haben alle Spieler wieder mindestens eine Karte auf der Hand, wird das Spiel fortgesetzt, als ob niemand seine letzte Karte gespielt hätte.

Damit es keinen Streit gibt: (zumindest wegen der Regeln)

- Ja, man muss immer legen, wenn man kann.
- Braune und graue Karten können nur auf Offensivkarten gelegt werden
- Braun und Grau gelten nicht als Spielfarben. Man kann also z.B. keine graue auf eine graue Karte dazwischenwerfen.
- Wer eine Karte spielt, obwohl er nicht am Zug ist, zieht eine Strafkarte (Ausnahme: Dazwischenwerfen).
- Die erste Karte, die zu Spielbeginn umgedreht wird, nimmt der Geber vom Nachziehstapel, wenn alle Spieler bereit sind. Diese gilt, auch wenn es eine Aktionskarte ist, als ob der Geber sie aus seiner Hand abgelegt hätte, das heißt, ist es z.B. ein „Richtungswechsel“, dann kommt der Spieler hinter dem Geber an die Reihe (der Durchgang startet nun gegen den Uhrzeigersinn).
- Die erste Karte muss eine Farbkarte sein. Wenn also eine graue oder braune Karte umgedreht wird, bitte so lange weitermachen, bis mit einer Farbkarte (magenta, cyan, gelb oder grün) gestartet werden kann.
- Sollte ein Spieler nur noch defensive Aktionskarten auf der Hand haben (grau), darf er sie vorzeigen, in den Nachziehstapel mischen und genauso viele neue Karten ziehen.

Jetzt wünsche ich euch viel Spaß!

Für die erste Partie:

In den ersten Spielen kann man, um sich mit dem Grundlagen des Spiels leichter vertraut zu machen, einige Aktionskarten vorerst weglassen und diese dann nach und nach hinzufügen, denn je mehr Aktionskarten, desto mehr Action und Spaß werdet ihr haben!

Zum Einüben empfehlen sich folgende Karten:

Alle Zahlenkarten, Richtungswechsel, Farbwechsel, Aussetzen, Kartenziehen (+3 und +5), Magnet, Ausweichen, „Du“ und Spiegel.



ÜBERSICHT DER AKTIONSKARTEN



„Richtungswechsel“ (neutral):

Wird diese Karte gelegt, ändert sich sofort die Spielrichtung.



„Farbwechsel“ (neutral):

Diese Karte wechselt die Farbe von einer zur anderen Farbe. Hier z.B. von Pink zu Grün oder umgekehrt. Man kann diese Karte also auf jede pinke und jede grüne Karte legen.



„Halbe Hand“ (neutral):

Du darfst zufällig die Hälfte (abgerundet) deiner Handkarten unter den Ablegestapel legen. (Beispiel: Bei 5 Handkarten dürfen 2 davon abgelegt werden z.B. von einem Mitspieler verdeckt ziehen lassen).



„Kartentausch“ (neutral):

Tausche deine Handkarten mit den Handkarten eines anderen Spielers.

Du musst tauschen. Auch wenn das deine letzte Karte war.



„Aussetzen“ (offensiv):

Wird diese Karte gelegt, setzt der nächste Spieler aus. Wird diese Karte doppelt gelegt,

setzen die nächsten beiden Spieler aus. Wenn diese Karte gelegt wird, kann sich der Spieler, der aussetzen muss, verteidigen (defensive Karte) oder die identische Aussetzen-Karte legen, um den nächsten aussetzen zu lassen, allerdings muss er dafür schnell genug sein. Hat der nächste Spieler bereits eine Karte gelegt, ist es zu spät.



„20 Miese“ (offensiv):

Der Spieler auf den diese Karte zielt, bekommt zur Strafe direkt 20 Minuspunkte aufgeschrieben.



„Karten (+3 oder +5) ziehen“ (offensiv):

Die Karten attackieren den nächsten Spieler, so dass er 3 bzw. 5 Karten ziehen muss.

Der Spieler kann entscheiden, ob er die Karten zieht oder versucht die Aufgabe zu erfüllen. Traut er sich an die Aufgabe, dann gilt jetzt „doppelt oder nichts“. Erfüllt er die Aufgabe, muss er keine Karten ziehen. Kann er die Aufgabe nicht erfüllen, dann bleibt ihm nichts anderes übrig, als zu Ziehen. Für eine begonnene, aber nicht abgeschlossene Aufgabe gilt: Du hattest eine große Klappe und hast es verkackt, also ziehe doppelt!



„away from keyboard“ (offensiv):

Der Spieler auf den diese Karte zielt, muss eine Aufgabe bewältigen, die ca. 30 Sekunden dauert. So lange spielen die anderen Spieler das Spiel weiter und lassen ihn aus.

Aufgaben könnten sein: Den „20 Miese“-Text abschreiben, um das Haus (oder eine andere Strecke ca. 100-200 m) rennen, zweimal das Alphabet schreiben oder was immer euch einfällt. Weitere Ideen in der App.

Hinweis: „AFK“ und „+3“ bzw. „+5“ sind Karten, bei denen ihr auch eure Kreativität einfließen lassen könnt, indem ihr die bestehenden Aufgaben verändert oder euch eigene Aufgaben einfallen lasst. Die App liefert hier Unterstützung.



„Magnet“ (offensiv):

Wird diese Karte gelegt, muss der Spieler, auf den diese Karte zielt, eine Zahl zwischen 1 und 9 nennen und bekommt anschließend alle Karten mit dieser Zahl von allen Handkarten aller Mitspieler. Zahlen, die in diesem Durchgang bereits genannt worden sind, darf man nicht mehr nennen. Wurden alle Zahlen von 1-9 schon genannt, muss alternativ eine Farbe (Magenta, Cyan, Gelb oder Grün) genannt werden.



„Ausweichen“ (defensiv):

Du ziehst dich für einen Zug aus dem Spiel zurück, als ob du nicht da wärst, d.h. alles was dich treffen würde (z.B. +3, +5, aussetzen) trifft dafür den nächsten Spieler in Spielrichtung.



„Du!“ (defensiv):

Wähle für zur Abwehr einer Offensivkarte ein neues Ziel. Zeige dafür auf einen beliebigen Spieler, der jetzt das Ziel ist. Das Spiel springt sozusagen zu diesem Spieler. Der Spieler kann sich verteidigen oder z.B. 3 Karten aufnehmen (bei einer +3). Anschließend geht das Spiel bei diesem Spieler in Spielrichtung weiter.



„Spiegel“ (defensiv):

Der Spiegel dreht die Spielrichtung und wählt als neues Ziel den Spieler, der in neuer Spielrichtung als nächstes am Zug ist. Hat ein Spieler einen „Stapel“ von +3 Karten, durch Legen einer weiteren +3 Karte weitergegeben und wird dann ein Spiegel gelegt, zielen alle +3 Karten auf den Spieler, der die letzte +3 Karte gelegt hat.



„Wer hat Pech“ (defensiv):

Alle Spieler (auch du), strecken auf 3 (oder „Wer“-„hat“-„Pech“) eine Hand mit der Handfläche nach unten oder oben in die Tischmitte. Die Mehrheit der gleichen Handstellungen scheidet aus und die Minderheit wiederholt den Vorgang, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Auf diesen Spieler zielt nun die offensive Aktionskarte. Sollten nur noch 2 Spieler übrig sein, spielen diese beiden eine Runde „Schere-Stein-Papier“. Auf den Verlierer zielt nun die Offensivkarte.



„Not Me“ (Arschloch):

Jeder Spieler außer dir bekommt den Effekt dieser Karte ab. Dies kann nicht verhindert werden. Man kann also keine defensive Aktionskarte zur Verteidigung oder eine eigene, offensive Aktionskarte spielen, um den Effekt zu verstärken. Beispiel: Alle Spieler müssen 3 Karten ziehen. Niemand kann eine defensive Karte oder eine eigene +3 Karte spielen, d.h. alle Spieler (außer „Not Me“) müssen 3 Karten vom Nachziehstapel nehmen oder die Aufgabe versuchen. Danach setzt der Spieler, auf den die Offensivkarte vor der „Not Me“-Karte gezielt hat, das Spiel fort. Hinweis: Bei allen Aktionskarten, bei denen eine Interaktion zwischen Spielern stattfindet, springt der Spieler der „Not Me“-Karte ein, so dass der ursprüngliche Spieler nicht z.B. mit sich selbst Armdrücken muss.



„Kapern“ (Arschloch):

Du kaperst die offensive Aktionskarte, d.h. es ist, als ob die Karte von dir gelegt wurde. Allerdings darfst du für diese ein neues, beliebiges Ziel bestimmen. Das kann jeder Spieler in der Runde sein. Diese Karte ist sozusagen eine „Du!“-Karte, die du dazwischen werfen kannst und bei der du der Besitzer der offensiven Aktionskarte wirst. Das ist bei einigen Aufgaben entscheidend. Das ist bei der „Du!“-Karte nicht so.



„verdoppeln“ (Arschloch):

Diese Karte verdoppelt den Effekt der offensiven Aktionskarte. Beispiel: „Ziehe 3 Karten“ wird zu „Ziehe 6 Karten“. Diese Karte verdoppelt immer den ganzen Stapel, also bei zwei +3 Karten, muss man 12 Karten ziehen oder eben alle Einzelaufgaben erledigen. Die Aufgaben werden nicht verdoppelt, jedoch gilt:

- „AFK“: Aufgabe muss zweimal erfüllt werden.
- „Magnet“: 2 unterschiedliche Zahlen (1-9) nennen.
- „Aussetzen“: Der Spieler setzt zweimal regulär aus. Dazwischenwerfen darf er weiterhin.
- „20 Miese“: Es werden 40 Minuspunkte aufgeschrieben.

Danke an alle Unterstützer bei
Kickstarter, ohne euch gäbe es dieses
Spiel nicht.

Bei Fragen oder Feedback
melden Sie sich gerne:

www.wobble-games.de

oder bei Instagram:

[@wobblegames_official](https://www.instagram.com/wobblegames_official)

