

Half-Pint HEROES

TRINKSPIELREGELN MIT TRINKSPIELKARTEN

Mit den Trinkspielkarten könnt ihr das Half-Pint Heroes Trinkspielerlebnis auf eine neue Ebene führen. Auf dass euch legendäre Partyspieleabende erwarten – **Prost!**

WICHTIG: Generell sollten die Spieler verantwortungsvoll mit Alkohol umgehen. Durch Alkoholmissbrauch gewinnt niemand. Wenn ein Spieler merkt, es wird ihm zuviel, dann sollte er die Trinkrunden aussetzen, egal, ob dabei Spielregeln gebrochen werden! Schwangere, Kinder oder Suchtkranke sollten Half-Pint Heroes auf gar keinen Fall mit Trinkspielregeln spielen!

Jeder Spieler erhält beim Spielaufbau **eine Trinkspielkarte in seiner Farbe**. Bevor das Spiel beginnt, gibt er seine Karte einem anderen Spieler, der fortan sein Saufkumpare ist. Je nachdem, wie „hart“ ihr es spielen wollt, erlaubt ihr, ob jemand mehr als eine Karte bekommen darf, oder nicht. **Keiner darf seine Karte jedoch sich selbst geben.**

Die Trinkspielkarten haben zwei verschiedene Seiten:



Bild 1: „Ein Bier bekommen“



Bild 2: „Ein Bier ausgeben“

Zu Beginn legt jeder Spieler die erhaltenen Trinkspielkarten sichtbar vor sich ab. Mindestens eine der erhaltenen Karten muss die „Ein Bier bekommen“-Seite zeigen, die anderen zu gleichen Teilen „Ein Bier ausgeben“ und „Ein Bier bekommen“. Hat ein Spieler mehr als eine aber eine ungerade Anzahl Trinkspielkarten erhalten, müssen bei ihm am Ende die „Ein Bier ausgeben“-Seiten überwiegen.

Je nachdem, welche Seite oben liegt, hat die Karte eine andere Bedeutung:

Liegt die „**Ein Bier bekommen**“-Seite oben, bedeutet das, dass der Spieler, bei dem die Karte liegt, immer dann etwas trinken muss, wenn der Spieler mit der Farbe der Karte etwas trinken muss.

Liegt die „**Ein Bier ausgeben**“-Seite oben, bedeutet das, dass der Spieler mit der Farbe der Karte immer dann etwas trinken muss, wenn der Spieler, vor dem die Karte liegt, etwas trinken muss.

Die daran beteiligten Spieler trinken bei jedem Trinkereignis gleichzeitig und drehen danach alle vor sich liegenden Trinkspielkarten auf die andere Seite.

Wenn die Karten entsprechend verteilt sind, kann es so zu einer regelrechten Kettenreaktion kommen, bei der immer gleich mehrere Spieler etwas trinken müssen. Wenn euch das zu „hart“ ist, dann legt fest, dass Trinkspielkarten nicht durch andere Trinkspielkarten ausgelöst werden. Dreht in diesem Fall aber trotzdem immer alle Trinkspielkarten der beteiligten Spieler um, nachdem alle beteiligten Spieler eines Trinkereignisses getrunken haben!

Bei diesen Gelegenheiten wird getrunken

(Von oben nach unten werden die Bedingungen „härter“, lasst weg, was euch zu extrem ist):

- 1 Wenn ein Spieler und sein Saufkumpan die gleiche Anzahl Stiche ansagen, trinken beide.
- 2 Sobald ein Spieler dreimal nacheinander seine Ansage nicht erfüllt, trinkt er.
- 3 Sobald ein Spieler mindestens zum dritten Mal hintereinander (oder jedes zusammenhängende Mal später) seine Ansage erfüllt, trinkt sein Saufkumpan.
- 4 Sobald ein Spieler seine Gegnerwette nicht gewinnt, trinkt er.

Treten mehrere Fälle gleichzeitig beim selben Spieler in der selben Runde auf, muss er trotzdem nur einmal trinken. Davon ausgenommen ist die folgende Situation:

- 5 Wenn ein Spieler 0 Stiche ansagt, muss er etwas trinken.

Zusätzlich empfehlen wir diese Regeln ebenfalls zu übernehmen, da sie selten auftreten und daher gefeiert werden müssen:

- 6 Bei einer Keilerei trinken alle.
- 7 Wenn alle Spieler ihre Ansage erfüllen, trinken alle.
- 8 Wenn kein einziger Spieler seine Ansage erfüllt, trinken alle.

