ABDANKTRANK

Lust auf den
letzten Trank?

SPIELREGELN

SPIELMATERIAL

8 DECKS MIT JE 15 KARTEN



6 normale Getränke

1 vergiftetes Getränk

3 Spezialgetränke



1 Charakterkarte

4 Punktekarten mit je einem Wert von 2, 3, 4 & 5



12 Spezialkarten



66 Punktechips mit Werten von 1, 2 & 5

VORBEREITUNG

JEDER SPIELER WÄHLT EINE FARBE UND NIMMT ENTSPRECHEND DER FARBE:

- die 4 Punktekarten,
- die Charakterkarte,
- normale Getränke in Höhe der Spieleranzahl minus zwei und
- das vergiftete Getränk.



VORBEREITUNG *BEISPIEL MIT 5 SPIELERN*

Alle Spieler mischen ihre vier Punktekarten und legen den Stapel verdeckt links neben sich. Alle Spieler legen ihre Charakterkarte vor sich auf den Tisch und nehmen das vergiftete sowie die drei normalen Getränke auf die Hand. Die Punktechips werden in der Mitte des Tisches platziert.



4 Punktekarten



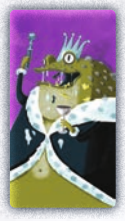
Handkarten: 3 normale Getränke und das vergiftete Getränk



Punktechips



Stapel mit Punktekarten



Charakterkarte



Handkarten















Kartenstapel für das Spiel mit erweiterten Regeln

















ANMERKUNG: Alle Spieler nehmen sich im Laufe des Spiels Punktechips entsprechend ihrer Punktzahl. Die Punktestände müssen immer für alle sichtbar sein.

RUNDENAUFBAU

DAS SPIEL BESTEHT AUS VIER RUNDEN MIT JEWEILS ZWEI PHASEN:

1) EINSCHENKEN:



Alle Spieler drehen die oberste Punktekarte ihres Stapels um, sodass der Wert sichtbar ist.

Alle Spieler nehmen ihre Getränkekarten auf die Hand.

Alle Spieler geben ihre Charakterkarte an den linken Nachbarn weiter.

Dann wählen alle Spieler eine Getränkekarte von ihrer Hand und legen diese verdeckt unter die Charakterkarte vor sich, ohne die anderen Karten darunter anzuschauen.

Dann werden die Charakterkarten *(mit allen darunter liegenden Karten)* erneut nach links weitergegeben und so weiter. Das wird so lange wiederholt, bis alle Spieler keine Getränkekarte mehr auf der Hand und ihre eigene Charakterkarte wieder vor sich liegen haben.



TIPP: Damit das Spiel flüssig läuft, ist es wichtig, dass das Auswählen und Weitergeben der Karten jeweils gleichzeitig passiert. Das geht am besten, wenn einer der Spieler ansagt, wann alle Charakterkarten gleichzeitig nach links weitergereicht werden sollen.

2) AUSTRINKEN



Alle Spieler zählen gemeinsam von 3 herunter und strecken dann ihren Daumen nach oben oder nach unten. Daumen nach oben bedeutet, dass sie trinken. Daumen nach unten bedeutet, dass sie nicht trinken.

Alle Spieler, deren Daumen nach unten zeigt, erhalten 1 Punkt.
Die Spieler, deren Daumen nach oben zeigt, decken alle Karten in ihrem Getränk in beliebiger Reihenfolge auf. Wenn sich keine Giftkarten darunter befinden, erhalten sie Punkte in Höhe der aufgedeckten Punktekarte auf ihrem Stapel. Wenn sich eine oder mehr Giftkarten darunter befinden, erhalten sie keine Punkte.

Danach legen alle Spieler ihre Punktekarte ab und nehmen ihre Getränkekarten für die nächste Runde zurück auf die Hand.



ENDE DES SPIELS UND PUNKTEVERGABE: Das Spiel endet nach vier Runden. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand wird nach den Punktzahlen aus Runde vier und dann aus Runde drei entschieden.

ERWEITERTE REGELN

In der ersten Runde befinden sich nur vergiftete und normale Getränke im Spiel. In den nachfolgenden Runden kommen Spezialgetränke dazu.
Die Spezialkarten für jede der Runden 2, 3 und 4 werden separat gemischt und jeweils eine Karte von jedem Stapel (2,3 und 4) gezogen. Legt diese Karten verdeckt und der Reihenfolge nach (erst 4, dann 3, dann 2) in die Mitte des Tisches.Zu Beginn von Runde 2 verwenden alle Spieler ein Spezialgetränk für Runde 2 anstelle einer ihrer normalen Getränkekarten. Deckt die erste Karte *(die Karte für Runde 2)* des Spezialkartenstapels in der Mitte des Tisches auf. Der Effekt der Spezialkarte 2 zählt für alle Spezialgetränke in Runde 2.
Spieler ersetzen das Spezialgetränk 2 auf ihrer Hand mit ihrem Spezialgetränk 3 in Runde 3, in Runde 4 dementsprechend mit ihrem Spezialgetränk 4.
Wenn ihr die große Herausforderung sucht, könnt ihr sogar zwei Spezialkarten von verschiedenen Stapeln in der gleichen Runde auswählen. Das kann aber zu ziemlich komplexen Spielzügen führen.







SPEZIALKARTENEFFEKTE 2 *(RUNDE 2)*



ZWEIFELHAFTER COCKTAIL:
Jeder Spieler, der nicht ein vergiftetes Getränk trinkt, verliert 1 Punkt für jede „Zweifelhaften Cocktail"-Karte im Getränk. Das Total der Punkte kann jedoch nicht tiefer als Null gehen.



HALB VERGIFTET:
Eine „Halb vergiftet"-Karte zählt als ein halbes Gift. Ein halbes Gift reicht nicht aus, um jemanden zu vergiften. Dafür werden zwei „Halb vergiftet"-Karten benötigt.



GEGENGIFT:
Zwei „Gegengift"-Karten heben den Effekt eines einzigen Gifts im Getränk eines Spielers auf. Ein einzelnes Gegengift hat keinen Effekt.



LIEBESTRANK:
Wenn zwei Spieler Liebestränke in das Getränk des jeweils anderen schütten, erhalten beide 2 Bonuspunkte, selbst wenn sie vergiftet sind. Spieler, die im wahren Leben ein Paar sind, können keine Liebestränke gegeneinander spielen.

SPEZIALKARTENEFFEKTE 3 *(RUNDE 3)*



MEHR FÜR MICH:
Wenn ein Spieler nicht trinkt, erhalten alle Spieler, die „Mehr für mich“ in das Getränk des Spielers gegeben haben, 2 Punkte.



VERDAUUNGSSCHNAPS:
Der Spieler mit den meisten „Verdauungsschnaps“-Karten im Getränk erhält 3 Punkte, wenn er es trinkt. Bei Gleichstand erhält niemand dafür Punkte.



SICHERE SACHE:
Wenn ein Getränk kein Gift beinhaltet, erhalten alle Spieler, die „Sichere Sache“ in dieses Getränk gegeben haben,
2 Punkte – egal, ob es getrunken wird oder nicht.



KLARER:
Jeder Spieler, der ein unvergiftetes Getränk mit exakt 1 Klaren trinkt, erhält 3 Punkte. Mehr als 1 Klarer im gleichen Getränk hat keinerlei Effekt.





SPEZIALKARTENEFFEKTE 4 *(RUNDE 4)*



LIKÖR:
Spieler, die ein unvergiftetes Getränk trinken, erhalten 1 Bonuspunkt für jeden Likör im Getränk.



NIPPEN:
Spieler, die eine „Nippen"-Karte gespielt haben, erhalten zusätzlich die Punktzahl des Spielers, zu dessen Getränk sie die Karte hinzufügt haben. Beispiel: A hat „Nippen" zu Bs Getränk hinzugefügt, deshalb addiert A die Punkte von Spieler B in dieser Runde (beziehungsweise 1 Punkt, falls B nicht trinkt) zur eigenen Punktzahl hinzu.



GIFT WETTE:
Wer eine „Gift Wette"-Karte spielt, erhält 1 Punkt für jedes Gift im Getränk, zu dem die Karte hinzugefügt wurde - egal, ob daraus getrunken wird oder nicht.



DOPPELTER:
Spieler, die ein unvergiftetes Getränk mit einem Doppelten trinken, erhalten den doppelten Wert ihrer Punktekarten.
Der Wert wird verdreifacht, wenn sich zwei Doppelte in dem Getränk befinden usw.





REGELN FÜR 3 SPIELER

ABDANKTRANK MACHT MEHR SPASS, JE MEHR SPIELER MITMACHEN. WENN IHR ABER NUR ZU DRITT SEID, KÖNNT IHR NACH DEN UNTENSTEHENDEN REGELN SPIELEN. DES EINEN SPASS IST DES ANDEREN GIFT!

Der Hauptunterschied beim Spiel mit 3 Spielern ist, dass jeder Spieler zwei verschiedene Getränke hat. Eins in seiner Hauptfarbe und noch ein weiteres. Vor Spielbeginn wählen alle Spieler also eine zusätzliche Farbe aus.

VORBEREITUNG

Die Spielvorbereitung läuft zunächst *wie auf Seite 3 beschrieben*. Zusätzlich erhalten die Spieler die 4 Punktekarten und die Charakterkarte der gewählten Extrafarbe.

Alle Spieler mischen die Punktekarten ihrer Decks getrennt voneinander und platzieren sie wie folgt:
Einen Stapel mit 4 Punktekarten legen sie verdeckt links neben sich. Rechts daneben legen sie die entsprechende Charakterkarte. Den zweiten Stapel mit 4 Punktekarten der anderen Farbe legen die Spieler rechts neben sich. Daneben wiederum legen sie die entsprechende Charakterkarte.

Am Ende nehmen alle Spieler 3 normale Getränkekarten und das vergiftete Getränk ihrer Hauptfarbe auf die Hand.



REGELÄNDERUNGEN

Das Spiel verläuft weitestgehend ähnlich, mit den folgenden Änderungen:

- In der „Einschenken"-Phase drehen alle Spieler die oberste Punktekarte beider Stapel um.
- Die Charakterkarten werden nicht weitergereicht. Stattdessen werden alle Getränkekarten einfach unter die anderen 4 gegnerischen Charakterkarten gelegt.
- In der „Austrinken"-Phase entscheiden Spieler für jedes ihrer Getränke, ob sie es trinken oder nicht. Dazu verwenden sie beide Daumen. Die Spieler erhalten für beide Getränke die entsprechenden Punkte.

(Beispiel: Wenn ein Spieler nicht vom linken, aber vom rechten Kelch trinkt, erhält er 1 Punkt für das linke Getränk. Für das rechte Getränk erhält er die entsprechende Punktzahl oder gar keine Punkte, falls es vergiftet ist.)

ANMERKUNG: Die erweiterten Regeln können auch bei 3 Spielern angewendet werden.



VERANTWORTLICHE:

AUTOREN: Chris Darsaklis & Bruno Faidutti
ILLUSTRATIONEN: Marion Arbona
GRAFIKDESIGN: Justine Levasseur & Alexandre Papet
REGELWERK: Lara Andahazy, Pierre-Henri Dupont
REDAKTION: Swetlana und Michael Zimmerli

Abdanktrank ist ein Qualitätsprodukt.
Sollte dennoch etwas fehlen,
bitte an **info@boardgamebox.life** schreiben.
Wir helfen gerne!

BOARD GAME BOX
© 2020 Board Game Box
www.boardgamebox.life