DMS- The Game

Material

* Das offizielle „DMS-The Game“-Spielbrett
* 6 Becher
* Ein Jasskartendeck
* Zwei Würfel
* Genug Getränke
* Bis zu 5 Spielfiguren

Spielvorbereitung

* Das Spiel ist so ausgelegt, dass es mit bis zu 5 Spielern gespielt werden kann. Solltet ihr mehr als 5 Personen sein können Teams gebildet werden. Legt nun für jeden Spieler/jedes Team eine Spielfigur fest. Dies kann ein kleines Objekt wie ein Bierdeckel, eine Figur aus einem anderen Brettspiel, etc. sein
* Mischt die Jasskarten und legt sie dann in die dafür vorgesehenen Fächer des Spielbretts  
  (ein Grundprinzip des Spiels ist es, dass die Karten **nicht** geordnet sind)
* Füllt 3 der 6 Becher mit einem alkoholischen Getränk , vorzugsweise Bier, und stellt sie auf die Felder 1, 3 und 5 in der Mitte des Spielbretts und die übrigen Becher auf die Felder 2, 4 und 6
* Stellt weitere Getränke in die Mitte des Spielbretts. Diese werden verwendet um die 6 Becher zu füllen. Die Anzahl dieser Getränke entscheidet wie lange das Spiel dauert.

Empfehlung: Pro Spieler ein Getränk.

* Setzt nun eure Figuren auf das Herzass, diese Karte fungiert als Start
* Alle Spieler werfen einen Würfel, der Spieler mit der höchten gewürfelten Zahl beginnt, danach geht es im den Uhrzeigersinn weiter

Spielablauf

* Der Spieler wirft die Würfel
* Bevor der Spieler seine Figur bewegt, nimmt er den Becher mit der entsprechenden Nummer aus der Mitte des Spielbretts (wenn der Spieler eine höhere Zahl als 6 gewürfelt behandelt man die 1 als 7, die 2 als 8, die 3 als 9, usw.). Ist dieser leer so füllt der Spieler ihn auf (min. zu ¼, max. zu ½ ), ist er aber schon voll so trinkt der Spieler den Becher leer. Der Becher kommt anschliessend wieder aus sein entsprechendes Feld.
* Nun bewegt der Spieler seine Figur auf dem Spielbrett vor, beachtet dabei aber dass nie 2 Spieler auf dem selben Feld stehen dürfen. Sollte bereits ein anderer Spieler auf dem Feld, welches der Spielende betreten würde, geht der Spieler ein weiteres Feld vor.  
  Ausnahme: Herzass
* Zuletzt führt der Spieler die entsprechende Aktion der Karte, auf der er gelandet ist, aus und gibt danach den Würfel weiter.

Strafen

Bei einem Verstoss gegen eine Spielkarte oder Regel wird eine Strafe in höhe der Anzahl Spieler verhängt.

Bsp.: 3 Spieler + Regelverstoss = 3x trinken als Strafe.

Kartenaktionen

* Für alle Karten bis auf Herzkarten, alle Asse und den Schaufelbuben gelten folgende Aktionen:
  + Rot trinkt
  + Schwarz verteilt

Die Anzahl die man dabei trinken oder verteilen muss entspricht der abgerundeten Hälfte des Kartenwerts.

(Kartenwerte der Bildkarten: Bube = 11, Dame = 12, König = 13)

Spezialkarten

* + Schaufel-/Kreuzass:
    - Hangover: Der Spieler hat sich entschieden eine kleine Pussy zu sein und darf somit eine Runde lang nicht mittrinken und muss 1x aussetzten..
  + Eckenass:
    - „20i-Challengen“: Der Spieler feiert seinen 20. Geburtstag und trinkt deshalb zwei Runden lang alles was die Anderen trinken müssen mit.

DMS-Karten

* + Herzass
    - Die Start-Karte: Jeder Spieler beginnt auf dieser Karte. Wird diese Karte von einem Spieler überquert müssen alle anderen Spieler 2x trinken. Landet ein Spieler direkt auf dieser Karte so müssen alle Anderen 4x trinken.
  + Herzkönig
    - Königs-Komplex: Der Spieler der auf dieser Karte landet muss eine Regel erstellen. Besagte Regel gilt aber nur bis ein neuer Spieler eine Regel erstellen muss.
  + Herzdame
    - Z’Mami: Einen Shot für den Spieler. **TO GET FUCKING LOW!!!!**
  + Herzbube
    - Dr Ginger: Der Spieler hat für eine Runde seine Seele verloren und kann es nicht ertragen wenn ein Becher eine Seele erhält. Der Spieler trinkt eine Runde lang jeden Becher, der neu gefüllt wird, sofort wieder leer.
  + Schaufelbube
    - „unfreiwilliger Arbeitshelfer“: Der Spieler muss einen anderen zu seinem Arbeitsgehilfen ernennen. Wenn einer der beiden Spieler trinken muss, trinkt der Andere stets mit. Diese Beziehung besteht so lange bis jemand einen eigenen „Arbeitshelfer“ auswählen muss.
  + Herz 10
    - Binär 2: Der Spieler trink von nun an für eine Runde das Doppelte von dem was er trinken muss.
  + Herz 9
    - Platztausch: Der Spieler fängt beim letzten Spieler(der, der am weitesten auf den Spielbrett zurückliegt ) an den Spielerfiguren entlang zu zählen bis er bei der Spielfigur angekommen ist, der seiner gewürfelten Augenzahl entspricht. Die beiden Spieler wechseln daraufhin Platz auf dem Spielbrett.
  + Herz 8
    - Der Gastronom: Der Spieler bedient von nun an die Anderen. Dies muss er aber nur wenn er von einem anderen Spieler höflich dazu aufgefordert wird.
    - Der Spieler ist so lange Gastronom bis jemand anderes die Herz 8 betritt und somit die Funktion übernimmt.
  + Herz 7
    - Verjüngung: Der Spieler muss das Spiel verjüngen, d.h. der Spieler muss 1-3 Getränke extra in die Mitte stellen.
  + Herz 6
    - Klein wie ein Flo: Der Spieler muss eine Runden lang mit seinem Kinn den Tisch berühren. Er darf seinen Kopf nur zum Trinken hochheben.

Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Getränke in der Mitte, ausser der Becher, leer sind. Der momentan Spielende darf danach seine Figur noch weiterbewegen, die Bedeutung der Karte auf der er landet spielt jedoch keine Rolle mehr. Der Spieler welcher sich am weitesten auf dem Spielbrett fortbewegen konnte, gewinnt dass Spiel. Alle anderen Spieler trinken als Strafe 5x.

Weiterhin wählen die Spieler, mit ausnahme des Gewinners, der Rangliste absteigend nach, einen Becher, welcher noch ein Getränk enthält, aus der Mitte aus und trinken diesen leer. Sollte der Letztplazierte noch mehr als einen Becher zur Auswahl haben, dann trinkt er alle die Noch in der Mitte stehen.

DMS The Game

By Jann Flühmann, Mel Bielmann, Marcel Schmutz