



Meister Suff

Das legendäre

Trinkspiel

Spielanleitung

riva

Spielanleitung

Im zarten Alter von 17 Jahren zog sich Meister Suff in die Einsiedelei zurück, um über das Trinken und andere zentrale Fragen unseres Daseins nachzudenken. Nachdem er ausreichend über das Thema philosophiert hatte, beschloss er, seine Überlegungen einem weiteren Personenkreis zugänglich zu machen. Inzwischen zählen seine Jünger an die Hunderttausende. Dieses Spiel ist ihnen gewidmet.

Weil ihr ja eigentlich viel lieber trinken als lesen wollt, halten wir diese Spielanleitung möglichst kurz:

- 1.** Mischt alle Karten gut durch, nehmt sie zu einem Stapel zusammen und legt diesen verdeckt in die Mitte. Eine Ausnahme bildet die »Meister Suff«-Karte, diese wird zunächst beiseitegelegt.
- 2.** Zieht eine Karte und lest diese laut vor.
- 3.** Folgt den Anweisungen auf der Karte.
- 4.** Wiederholt die Schritte 2 und 3, geht dabei reihum vor. Im Uhrzeigersinn (zumindest solange ihr den noch nachvollziehen könnt ...).

Es gibt sieben verschiedene Karten-Kategorien:

Trinkspielkarten

Diese Karten enthalten jeweils ein eigenes Trinkspiel. Außerdem findet ihr einen Hinweis zu eventuell zusätzlich benötigten Materialien. Wenn ihr euch vorbereiten wollt, sei an dieser Stelle gesagt, dass mit einer Grundausstattung von zwei Würfeln, sechs Gläsern/Bechern, einem weiteren Kartendeck und Zettel und Stiften schon einmal die meisten Spiele abgedeckt sind.

Außerdem findet ihr einen Hinweis zur empfohlenen Länge des Spiels, diese könnt ihr aber gern (einvernehmlich!) so anpassen, wie ihr es für richtig haltet.



Grundregeln

Es handelt sich um Regeln, die ihr alle ab sofort über die gesamte Spieldauer hinweg befolgen müsst. Verstöße werden mit zusätzlichem Alkohol geahndet – wer schummelt, trinkt.



Superspiel



Diese Spiele sind nicht nur wirklich super, sie dauern auch viel länger als die »normalen« Spiele. Denn ab sofort spielt ihr sie den gesamten Tag/Abend hindurch. Klingt komisch? Ist aber so. Ihr werdet schnell verstehen, warum.

! Aktionskarten !

Diese Karten gelten nur für denjenigen, der sie gezogen hat

In vino veritas

Diese Karten gelten nur für die Person links von demjenigen, der sie gezogen hat, und dürfen zunächst nicht laut vorgelesen werden. Stellt die gute alte »Wahrheit oder Pflicht«-Frage, lest erst dann den betreffenden Teil laut vor und sorgt für eine angemessene Umsetzung.

Wahrheit



Pflicht





Pantomime

Diese Karten geben die praxisnahe Situation wieder, dass einer von euch einfach nicht mehr sprechen kann. Wer eine solche Karte zieht, liest sie sich im Stillen durch und stellt den Begriff pantomimisch dar. Die anderen dürfen raten.

Wird der Begriff nicht erraten, muss der Pantomime trinken – ansonsten darf derjenige mit der richtigen Lösung bestimmen, wer trinkt.

Meister Suff

Die Karte aller Karten. Betrachtet sie als Auszeichnung des altherwürdigen Meisters. Nur der engagierteste Jünger unter euch wird damit geehrt.

Schiebt diese Karte immer jeweils demjenigen unter euch zu, den ihr aktuell als Saalvollsten betrachtet. Dieser kann die Karte dann einmal pro »Ehrung« als Joker einsetzen und das Trinken aussetzen. Zieht jemand anderes pegelmäßig an ihm vorbei, wechselt die Karte den Besitzer.

Und jetzt wollt ihr wahrscheinlich noch wissen, wer eigentlich gewinnt.

Nun ja – wer gewinnt ein Trinkspiel? Der Saalvollste? Derjenige, der noch gerade nach Hause laufen kann? Derjenige, der den lustigsten Abend hatte? Oder einfach alle, weil dieses Spiel eine solch immense Bereicherung für eure Party darstellt, die ohne dieses Spiel bestimmt waaaaaahnsinnig langweilig geworden wäre?

Entscheidet selbst.





Die vorliegenden Karten sollen auf keinen Fall zu exzessivem Alkoholkonsum anregen. Übermäßiger Alkoholkonsum kann verheerende Folgen haben.

Alle Spiele können sehr wohl auch mit antialkoholischen Getränken gespielt werden.

Für Fragen und Anregungen:
info@rivaverlag.de

© 2017 by riva Verlag, ein Imprint der
Münchner Verlagsgruppe GmbH
Nymphenburger Straße 86
D-80636 München
Tel.: 089 651285-0
Fax: 089 652096

Alle Rechte vorbehalten.

Gestaltung und Satz: Isabella Dorsch

Abbildungen: Shutterstock.com –
Iriskana, bioraven, browndogstudios,
FMStox, Happy Art, TrifonenkoIvan,
drvector, Oakview Studios, T-Kot, Marnikus,
veronchick84, Asakura1102, hvostik

Printed in the EU

ISBN Print 978-3-7423-0322-6

www.rivaverlag.de
www.m-vg.de