

Das Regelwerk



Vorwort

Nach dem Auspacken des Spiels solltet ihr zuerst kontrollieren, ob alles vorhanden ist. Im Abschnitt „**Das Spielmaterial**“ ist aufgelistet, was Alles zum Spiel gehört. Vor dem ersten Spiel sollten sich alle Spieler zumindest mit den „**Grundregeln**“ und dem „**Spielverlauf**“ vertraut machen. Mindestens ein Spieler sollte sich die komplette Spielanleitung und besonders die „**Ausgefallenen Beispiele**“ durchlesen.

Es empfiehlt sich darauf zu achten, dass das Spielmaterial nicht in Alkohol schwimmt.

Dann wünschen wir euch jetzt viel Spaß bei **Trottelmütze**.

Das Spielmaterial

- **1 Spielbrett**
- **1 Regelwerk** (*welches just gelesen wird*)
- **8 Spielfiguren** (*Die Kurze, Man-Hattan, Feiner Herr, Kopfschmerz, Pilsbier, Dr. Sekt, Mr. Walker und Fiesbeth*)
- **8 Plastikstandfüße** für die Spielfiguren
- **2 Würfel** (*mit jeweils einer 1, einer 2, einer 3, einer 4, einer 5 und einer 6*)
- **20 Getränkekarten** (*16 mit Bier bzw. Kurzen, 4 mit Wasser*)
- **46 „Willkommen am Arsch“-Karten**, davon ist eine unbeschriftet
- **34 „Arschloch“-Karten**, davon ist ebenfalls eine unbeschriftet

Spielvoraussetzungen

- Volljährige (also mindestens 18 Jahre alt) und trinkfeste Mitspieler besorgen (ideal sind 4 bis 6 Spieler).
- Reichlich alkoholische Getränke (Bier, Kurzen) und etwas Wasser organisieren.
- Ihr braucht eine Trottelmütze. Hier ist eure Kreativität gefordert. (Zur Not tut's auch 'ne gebrauchte Unterhose, die hat man ja fast immer dabei ...).
- Jeder Spieler sollte ein Pinnchen haben.

Spielvorbereitung

- Spielbrett aufbauen.
- Die beiden blanko Spielkarten aus dem Spiel entfernen oder mit einem geeigneten Stift beschriften.
- „Arschloch“-Karten und „Willkommen am Arsch“-Karten mischen und auf dem Spielbrett positionieren.
- Eine „Bier“-Karte auf den Stehtisch legen.
- Jeder setzt seine Spielfigur auf das Startfeld „Schüttelbude“ (alternativ setzt ein Spieler alle Figuren auf die „Schüttelbude“)
- Jeder Spieler bekommt eine „Arschloch“-Karte ohne sie seinen Mitspielern zu zeigen.
- Vor Spielbeginn muss nur noch ermittelt werden, wer als Erster die Trottelmütze bekommt. Hierzu wirft jeder zwei Würfel. Die höchste Zahl „gewinnt“ die Trottelmütze.

Spielverlauf

Zuerst trinken alle Spieler zum Auftakt ein Bier zusammen (siehe dazu Grundregel 7). Danach beginnt die Trottelmütze mit dem ersten Spielzug.

Es wird im Uhrzeigersinn gesetzt und für jeden Spielzug gilt eine feste Reihenfolge:

- Würfeln (bei einem Pasch trinkt die Trottelmütze ein Bier)
- Setzen der Spielfigur
- Wenn man auf ein Spielfeld mit einer Getränkekarte kommt, muss man natürlich auch das entsprechende Getränk trinken
- Wenn sich zwei oder mehr Spielfiguren auf einem Feld treffen, trinken alle zusammen ein Bier. (**unwichtig: Solch ein Spielzug wird von Nachbar „Fetter Zug“ genannt**)
- Jetzt wird die Aktion, die das Feld verlangt, ausgeführt
- Falls man zu Beginn des Zuges einen Pasch gewürfelt hat, ist man erneut am Zug. Ansonsten geht es im Uhrzeigersinn weiter.

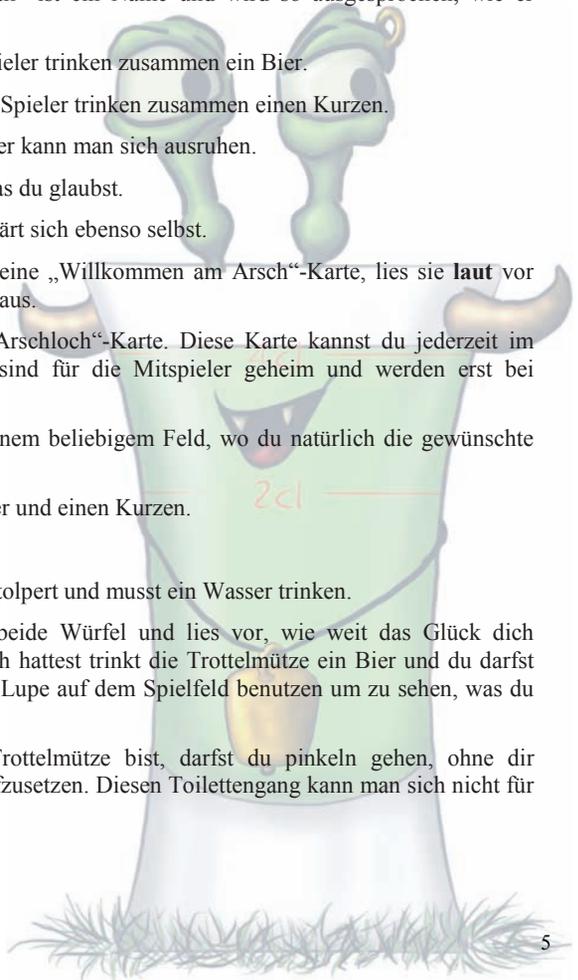
„Arschloch“-Karten können **jederzeit** von **jedem** Spieler ausgespielt werden.

Grundregeln

1. Während des Spiels gilt das Biererhaltungsgesetz: Alle Getränke, die aus irgendeinem Grund nicht getrunken werden müssen, werden auf den Stehtisch gestellt, der sich in der Mitte des Spielbretts befindet. Dazu werden die kleinen Getränkekarten benutzt.
2. Ein Spieler hat immer die Trottelmütze auf. Er muss dafür Sorge tragen, dass stets ausreichend Getränke vorhanden sind. Aus diesem Grunde darf die Trottelmütze **niemals** aufs Klo. Auch nicht, wenn eine entsprechende Karte ausgespielt wird oder wenn sie auf das „Pinkeln“-Feld kommt.
3. Den Spielern, die nicht die Trottelmütze haben, steht es jederzeit frei, pinkeln zu gehen. Falls sie aber ohne ausdrückliche Erlaubnis einer Spielkarte oder des „Pinkeln“-Feldes gehen, müssen sie die Trottelmütze aufsetzen, sobald sie wieder an ihrem Platz sind.
4. Es wird **immer** mit zwei Würfeln gewürfelt.
5. Bei **jedem** Pasch muss die Trottelmütze ein Bier trinken. Der Spieler mit dem Pasch führt seine Aktion aus und würfelt noch mal.
6. Ist ein Spieler nicht am Platz, wenn er am Zug ist, wird er übersprungen und mit einem Bier „belohnt“. Dazu legt man ihm eine „Bier“-Karte auf seinen Platz. Sobald er wieder an seinem Platz ist, trinkt er die Getränke, die sich während seiner Abwesenheit dort angesammelt haben.
7. Treffen sich zwei oder mehr Spieler auf einem Feld trinken sie ein Bier zusammen.
8. Die „Arschloch“-Karten können jederzeit ausgespielt werden. Dazu werden sie **laut** vorgelesen. Bis dahin, bleiben die Karten vor den Mitspielern verdeckt. (Hinweis: einige „Arschloch“-Karten nützen dir, mit anderen kannst du deinen Mitspielern Einen auswischen.)
9. „Willkommen am Arsch“-Karten werden direkt **laut** vorgelesen und ausgeführt.
10. Wenn man ein Spielfeld betritt, auf dem eine Getränkekarte liegt, trinkt man erst dieses Getränk und führt dann die Aktion auf dem Feld aus.
11. Wenn man ein Bier oder ein Wasser trinken muss entscheidet jeder Spieler selbst, wie viel er trinken will. Klärt möglichst vor dem Spiel ab, wie viel jeder Spieler pro „Bier“/“Wasser“ ungefähr trinken will. (Hinweis: Ein gut erprobter Richtwert liegt bei 2-3 kräftigen Schlücken aus der Flasche.)
Beim „Kurzen“ trinkt jeder Spieler ein Pinnchen (z.B. 2 cl).
12. Schummeln ist verboten.
13. Jeder sollte wissen, worauf er sich einlässt, wenn er mitspielt.

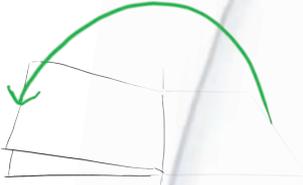
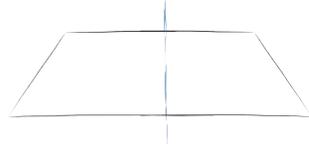
Das Spiel ist, aufgrund des mit Alkohol angereicherten Spielverlaufs, natürlich nur für erwachsene Menschen gedacht und unter erwachsenen Menschen kann man erwarten, dass jeder fair und ehrlich spielt. Falls es sich jemand dennoch nicht verkneifen kann zu schummeln (um sich z.B. einen „Gratis-Klo-Besuch“ zu ergaunern), sollte man schon hart durchgreifen und diese Person mit 2-3 Kurzen und der Trottelmütze „erziehen“.

- **Schüttelbude:** Die Schüttelbude ist das Startfeld. Besuchst du die Schüttelbude, lädst du einen beliebigen Spieler zu dir auf's Feld ein und trinkst mit ihm ein Getränk deiner Wahl. Das Bier aus Grundregel 7 wird hier nicht zusätzlich fällig.
- **Trottelmütze:** Juhu, du bekommst die Trottelmütze. (Hinweis: Es ist Schummeln, wenn du versuchst, das zu verheimlichen)
- **Stehtisch:** Wenn du auf dieses Feld kommst, musst du den Stehtisch leer trinken. Dazu bekommst du alle Getränkearten die sich auf dem Stehtisch angesammelt haben. Auf den Stehtisch wird wieder eine neue „Bier“-Karte gelegt. Wenn du ein Getränk getrunken hast, kannst du die entsprechende Getränkearte wieder weglegen.
- **Jail:** Du besuchst Jail, der unglücklicherweise in der Ausnüchterungszelle einsitzt. Solange du auf diesem Feld stehst, darfst du nichts trinken. Stattdessen wandern deine Getränke auf den Stehtisch. („Jail“ ist ein Name und wird so ausgesprochen, wie er geschrieben wird)
- **Kneipe:** Dann mal Prost! Alle Spieler trinken zusammen ein Bier.
- **Brennerei:** Noch mal Prost! Alle Spieler trinken zusammen einen Kurzen.
- **Parkbank:** „Chill Out“-Zone: Hier kann man sich ausruhen.
- **Sauf! 1 Bier:** Es ist genau das, was du glaubst.
- **Sauf! 1 Kurzen:** Dieses Feld erklärt sich ebenso selbst.
- **Willkommen am Arsch:** Ziehe eine „Willkommen am Arsch“-Karte, lies sie **laut** vor und führe die gewünschte Aktion aus.
- **Arschloch Karte:** Ziehe eine „Arschloch“-Karte. Diese Karte kannst du jederzeit im Spiel ausspielen. Diese Karten sind für die Mitspieler geheim und werden erst bei Gebrauch **laut** vorgelesen.
- **Taxi:** Das Taxi bringt dich zu einem beliebigem Feld, wo du natürlich die gewünschte Aktion ausführst.
- **Dämmerschoppen:** Trink ein Bier und einen Kurzen.
- **Frühschoppen:** Trink zwei Bier.
- **Teich:** Du bist in einen Teich gestolpert und musst ein Wasser trinken.
- **Spiellothek:** Las Vegas - Wirf beide Würfle und lies vor, wie weit das Glück dich gebracht hat. Falls du einen Pasch hattest trinkt die Trottelmütze ein Bier und du darfst noch mal zocken. Du solltest die Lupe auf dem Spielfeld benutzen um zu sehen, was du gewonnen hast.
- **Pinkeln:** Wenn du nicht die Trottelmütze bist, darfst du pinkeln gehen, ohne dir anschließend die Trottelmütze aufzusetzen. Diesen Toilettengang kann man sich nicht für später aufheben.

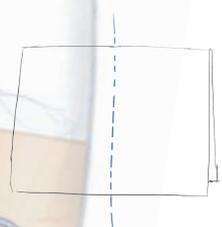


Faltanleitung für eine Papier-Trottelmütze

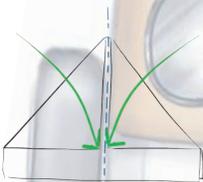
1. Besorgt euch ein großes Stück Zeitungspapier.



2. Knicke das Blatt einmal so zu einer Doppelseite, dass die längere Papierkante dadurch halbiert wird.



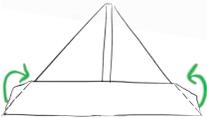
3. Falte die Doppelseite einmal zusammen und wieder auseinander, so dass ein Knick an der Mittellinie entsteht.



4. Knicke die Ecken bis zur Mittellinie ab.



5. Knicke die untere Lasche auf beiden Seiten nach oben.



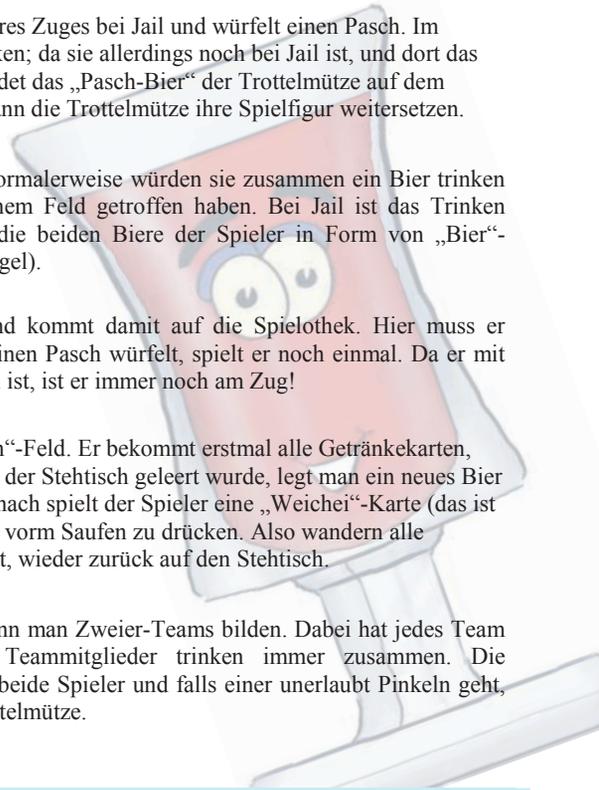
6. Knicke die kleinen hochstehenden Ecken auf beiden Seiten nach hinten.

Und fertig ist die Notfall-Trottelmütze. Sie sollte ungefähr so aussehen. Echte Trottelmützen sind natürlich sehr viel besser, aber mit dieser Papiermütze kann man schon mal durchstarten.



Ausgefallene Beispiele

- Die Trottelmütze steht am Anfang ihres Zuges bei Jail und würfelt einen Pasch. Im Grunde müsste sie jetzt ein Bier trinken; da sie allerdings noch bei Jail ist, und dort das Trinken strengstens untersagt ist, landet das „Pasch-Bier“ der Trottelmütze auf dem Stehtisch (1. Grundregel). Danach kann die Trottelmütze ihre Spielfigur weitersetzen.
- Zwei Spieler treffen sich bei Jail. Normalerweise würden sie zusammen ein Bier trinken (7. Grundregel), da sie sich auf einem Feld getroffen haben. Bei Jail ist das Trinken allerdings verboten, also kommen die beiden Biere der Spieler in Form von „Bier“-Karten auf den Stehtisch (1. Grundregel).
- Ein Spieler würfelt einen Pasch und kommt damit auf die Spielothek. Hier muss er „spielen“. Falls er beim „Spielen“ einen Pasch würfelt, spielt er noch einmal. Da er mit einem Pasch auf das Feld gekommen ist, ist er immer noch am Zug!
- Ein Spieler kommt auf das „Stehtisch“-Feld. Er bekommt erstmal alle Getränkekarten, die sich dort angesammelt haben. Da der Stehtisch geleert wurde, legt man ein neues Bier („Bier“-Karte) auf den Stehtisch. Danach spielt der Spieler eine „Weichei“-Karte (das ist eine „Arschloch“-Karte) aus um sich vorm Saufen zu drücken. Also wandern alle Getränkekarten, die er bekommen hat, wieder zurück auf den Stehtisch.
- Falls sehr viele Leute mitspielen, kann man Zweier-Teams bilden. Dabei hat jedes Team eine Spielfigur und die beiden Teammitglieder trinken immer zusammen. Die Trottelmütze gilt natürlich auch für beide Spieler und falls einer unerlaubt Pinkeln geht, bekommen auch beide dafür die Trottelmütze.



Sonstiges

Wenn ihr eine tolle Trottelmütze habt, würden wir uns freuen, wenn ihr ein Foto der Mütze (am besten mit einer Person, die sie trägt) zur allgemeinen Belustigung auf unsere Homepage www.trottelmuetze.de hochladen würdet. Falls ihr Fragen oder Anregungen habt, könnt ihr uns natürlich auch per eMail unter: info@trottelmuetze.de erreichen.

Auf unserer Homepage haben wir zu allen Spielkarten noch weitere Erklärungen bereitgestellt.

Wir weisen noch einmal darauf hin, dass dieses Spiel nur für trinkfeste Mitmenschen (also nicht die Hauskatze!) mit einem Mindestalter von **18 Jahren** gedacht ist. Deshalb können wir nicht für die Folgen eures Alkoholkonsums verantwortlich gemacht werden. Jeder von euch kennt die Folgen von zu viel Alkohol und ihr seid alt genug, um selber darauf zu achten und auf euch aufzupassen. Außerdem behaupten böse Zungen: Man kann auch ohne Alkohol Spaß haben ;-)

Einige „Danke Schöns“ und Grüße

Wir bedanken uns hier bei allen Leuten, die uns bei der Erstellung, Verfeinerung und bei den Tests von **Trottelmütze** geholfen haben. Dies wären unter Anderen:

- Flankengott, der uns mit seiner Werkstatt bei den Holzarbeiten unterstützt hat
- Fluse und Besserwessi, die das erste und härteste Testspiel mit uns gemacht haben
- Schlampe und Ellen, die beim ersten Testspiel nur zugesehen haben, damit wir mehr Alkohol für uns hatten
- Bernd S., der das Spiel in Burlo massenhaft verbreitet und getestet hat
- Elki und Fiesbeth, die uns sehr viel bei der Erstellung der Spielkarten geholfen haben
- Der Frauen-Stammtisch „HaudaBiesch“ (Hannah, Laura, Ötte, Vera P., Katrin B., Nicole ... und wie sie alle heißen), die immer noch regelmäßig am Wochenende das Spiel testen
- Hoeni, der uns mit seinem Auftreten, wenn er betrunken ist, sehr inspiriert hat
- Rüdiger F., der unser erster und zweiter Kunde war
- Thomas B., der sich rührend um unser Bilanz-Lifting kümmert
- Leslie T. und Wipke L., die uns bei der deutschen Rechtschreibung geholfen haben
- Hans Peter B., der in seiner Druckerei die Spiele für uns und euch gedruckt hat
- Silke H.
- ganz besondere Grüsse gehen auch an den so genannten zuletzt genannten
- Plata und Salut, die uns inspiriert haben, während wir an dem Spiel gearbeitet haben
- ansonsten schöne Grüsse an den Kegelclub F.Z.Z. (ganz besonders Katze), Förmchen, Strichbirne, Wurst und Wurstebrot, Spucké, Rainer W., Nick S., Michaela K., Leonardo, Hoshi Hoshburner, Hans Georg T., Elmar bzw. General Eisenhower, Atze, Thorsten S., Smocoder, Rastarocket, Z-Man, Crazy, Dirk V., Trutzi von Trani, Booker, Pansen, Sumsi, Fiffy, Franz K. bzw. Jojo, Kurt, Linse, Louise V., Jochen R., Haus(tier), Daniel Z. und Ramona H., Ekokemi, Hanni und Clemens, Ferienlager Laer ... und wie 'se alle heißen ...
- ein besonderer Dank gebührt natürlich auch dem Käufer dieses Spiels

Herzlichen Dank und schöne Grüße von Schniedel, Nachbar und Mulle

