



Ein Spiel für 2 Sektanten.

**WARNUNG:** Für alle die bisher noch keine tiefgreifenderen Kenntnisse der Flora & Fauna besitzen sei es hiermit öffentlich gesagt: Schon seit Gezeiten ist der Marienkäfer einer der größten Feinde des Sektes. Nicht Rotwein, Bier oder wie die meisten irrtümlich vermutet haben, lauwarmer Hagebutten-Tee mit einem Schuß Milch... oh nein, ganz gewöhnlicher Sekt. Diese Feindschaft geht so tief, daß dieser kleine Schluckspecht noch jede Flasche leerte, die sich ihm in den Weg stellte. Nur aus diesen Gründen ist der Sektflaschenkorken mit einer Vorrichtung versorgt, die den Zugang zum Getränk beinahe zu einer olympischen Disziplin werden läßt. Der Sektkübel wurde übrigens nur erfunden, um als zusätzlicher Schutzbunker für die Sektflaschen zu dienen ( das Schicki-Micki-Getue von wegen der Kühllhaltung ist nur eine vorübergehende Erscheinung der Neuzeit). Es ist unsere Pflicht, dieses Naturereignis jedermann begreiflich zu machen. Wir haben die wesentlichen Merkmale auf Taschenformat reduziert und ein Aufklärungs-Spiel entwickelt. Also gut aufgepaßt **und zeigen Sie Respekt vor dem Insekt!**

### Worum es hier eigentlich geht:

In jeder Spielrunde muß ein Spieler die Sektflasche finden, die unter einem der vier Sektkübel von einem Gegenspieler versteckt wurde. Unter einem anderen Sektkübel ist ein Marienkäfer versteckt, diese sollte er besser nicht finden. Findet der Spieler in einem oder mehreren Zügen die Sektflasche, gewinnt er die Runde. Findet er aber zuerst den Marienkäfer, so verliert er automatisch. Zehn Runden werden gespielt. Wer am meisten Pluspunkte erreicht, ist Sieger.

### Und so wird es gemacht:

Es wird ausgewürfelt, wer anfängt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt (Spieler 1). Spieler 2 versteckt die Sektflasche und den Marienkäfer unter jeweils einem der 4 Sektkübel, ohne daß Spieler 1 dabei zusieht und stellt alle Sektkübel mit der Öffnung nach unten in eine Reihe. Nun dreht Spieler 1 so viele Kübel wie möglich um. Er hat drei Versuche, wobei er die folgenden Punkte erhält :

Für den ersten Kübel:	2 Punkte,
Für den zweiten Kübel:	4 Punkte,
Für den dritten Kübel:	8 Punkte.

**Der Kübel mit der Sektflasche zählt doppelt.**

**Findet der Spieler den Marienkäfer**, so ist für ihn nicht nur die Runde zu Ende, sondern er bekommt für den Kübel mit dem Marienkäfer **die entsprechende Punktzahl als Minuspunkte** . Es bleibt aber jedem Spieler überlassen, wieviele Sektkübel er aufdecken will. Wichtig ist, daß er vor jedem Zug ankündigt, ob er den nächsten Kübel umdrehen möchte! Er kann sich also genau überlegen, wie weit er gehen will, mit jeweils steigendem Risiko. Hat er z.B. schon 2 leere Kübel umgedreht und damit 6 Punkte erreicht, kann ein Spieler unter Umständen abwägen, ob er den dritten Versuch, bei dem die Chancen 50 : 50 stehen, noch wagen möchte.

### Multiplikator-Würfel:

Mit dem beigegeführten Würfel, der zum Erhöhen der Punktzahl benutzt wird, steigt nicht nur die Spannung, sondern auch der Einsatz! Vor jeder Runde steht der Würfel mit der 1 nach oben. Alle Punkte werden einfach gezählt. **Nach dem ersten aufgedeckten leeren Sektkübel** kann einer der beiden Spieler die Punktbewertung mit dem Würfel erhöhen. Dies ist nur dann erlaubt, wenn der Spieler, der am Zug ist, angekündigt hat, daß er den nächsten Sektkübel aufdecken wird. Die auf dem Würfel angezeigte Zahl wird mit den erreichten Pluspunkten, aber leider auch den Minuspunkten multipliziert. Hat einer der beiden Spieler gewürfelt und damit den Multiplikator erhöht, kann der andere Spieler, sofort nachdem er die Erhöhung angenommen hat, seinerseits den Multiplikator durch Würfeln erhöhen. Der Würfel kann auf diese Weise mehrmals hin und her gereicht werden, mit jeweils einer Erhöhung der Augenzahl, die wiederum den möglichen Punktgewinn oder Punktverlust vergrößert. **Weigert sich ein Spieler eine Erhöhung des Multiplikators anzunehmen, so hat er die Runde verloren.** Die Punkte, die er bisher erreicht hat, gehören dann dem Spieler, der zuletzt die Augenzahl erhöht hat.