

ABT. REGELSCHAUER

DAS MAD SPIEL

Das vernünftigste Spiel der Welt

Für 2 bis 4 Spieler – Ab 100 Monaten

Ziel dieses Spieles ist es, als erster sein gesamtes Geld zu verlieren. (In Worten: **VERLIEREN!**)



HE, LEUTE! DIESES WORT IST IRRE WICHTIG!

ZUBEHÖR

1 Spielbrett · 2 Würfel · 4 Spielfiguren
24 „Na und?“-Karten · Massen von Geld.

VORBEREITUNG

4. Die „Na und?“-Karten gut mischen und mit der Textseite nach unten auf das Spielbrett legen. Und zwar auf das Rechteck, wo draufsteht: „Bitte die Karten HIER auf den Tisch legen.“ – Gefunden? Hm, hätten wir gar nicht gedacht. Intelligenzbestie!

3. Ein Mitspieler, der ehrlich, anständig, geschickt und zuverlässig ist, übernimmt die Bank. Da sich so jemand mit Sicherheit nicht in eurer Runde befindet, ist es am besten, ihr würfelt: Wer am meisten kriegt, ist die Bank. Genau wie im Leben.

Und nun die Aufgaben der Bank:

- c) Das Geld schön säuberlich ordnen.
- b) DM 500 unter DAS ÄCHZ schieben und dort, wenn nötig, erneuern.

a) Jedem Mitspieler das Startgeld geben:

Einen DM 5.000-Schein	DM 5.000,--
Vier DM 1.000-Scheine	DM 4.000,--
Zwei DM 500-Scheine	DM 1.000,--
Macht zusammen	DM 9.989,17

(oder so ähnlich)

Der Rest des Geldes gehört der Bank.
Der Spieler, der die Bank verwaltet, muß sein Spielgeld streng vom Bankgeld getrennt halten, sonst gibt's Stunk!

2. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie an den Start, was ja irgendwie logisch ist. (Wenn er unbedingt will, kann er sie auch in den Eisschrank stellen, aber dann darf er natürlich nicht mehr mitspielen, kapiert!)

1. Nun würfelt jeder einmal. Wer am *wenigsten* hat, beginnt. Und die Reihenfolge, wer drankommt, geht immer *rechtsrum*. (Gilt auch für Jusos.)

SPIELVERLAUF

Gewürfelt wird immer mit *beiden* Würfeln. Die Augen zusammenzählen (nicht deine, du Idiot, sondern die der beiden Würfel!) und entsprechend weit auf dem Spielbrett vorrücken. Dabei ist zu beachten:

b) Gewürfelt wird *NUR* mit der *linken* Hand. Wer mit der rechten Hand würfelt, gilt als KAPUTNIK und bekommt von jedem Mitspieler pro Verstoß DM 500.

a) Die Figuren marschieren *entgegen* dem Uhrzeigersinn um das Brett. Wer in die falsche Richtung rennt, kriegt Spielverbot bis zum Lebensende, außer, er wälzt sich vor Scham auf dem Boden und bittet auf Knien um Verzeihung.

Die Anweisungen auf jedem Feld sind *sofort und restlos* auszuführen, sobald einer dort ankommt. Erst dann darf der nächste Spieler würfeln.



An sich müßte jetzt alles klar sein. Aber da sich unter den Spielern auch MAD-Leser befinden könnten, hier noch einige *nähere Erläuterungen*:

z) Wer auf ein Feld mit der Aufschrift „KARTE NEHMEN“ gelangt, nimmt die oberste „Na und?“-Karte vom Stapel und führt *sofort* aus, was sie befiehlt. Anschließend wird die Karte wieder unter den Stapel gelegt. Aber diesmal mit dem Text nach oben. Wenn dann alle verdeckten Karten aufgebraucht sind und nur noch „offene“ rumliegen, werden diese neu gemischt und wieder *verkehrtrum* aufs Brett gelegt (siehe „VORBEREITUNG“, Punkt 4). Und so weiter... *gähn*.

y) Wie gesagt: Es geht immer rechts die Felder am Rand des Spielbretts entlang, außer...

x) ... du landest auf einem der Felder mit *zwei roten Pfeilen*. Dann würfelst du gleich noch einmal, bevor der nächste drankommt. Aber nur noch mit *EINEM* Würfel. Denn jetzt geht's ab nach INNEN. Und solange du INNEN bist, darfst du nur einen *einzigsten* Würfel benutzen. Bis du wieder draußen am Rand bist. Nein, nicht am Rand des Wahnsinns, sondern am Rand des Spielbretts. (Am Rand des Wahnsinns bist du ohnehin schon lange vorher!)

w) *Wir wiederholen in Zeittlupe*: Auf---den---in---ne---ren---Fel---dern---darf---nur---ein---Wür---fel---be---nutzt---wer---den---*Ende der Zeittlupe*.

v) Angenommen, der Befehl lautet: „Schicke sämtliche Mitspieler ins Neumannsland“. Dann müssen alle außer dir sofort hin. Dort angekommen, würfeln sie der Reihe nach, wie im Neumannsland vorgeschrieben, um zum Start zu gelangen. Danach kommst DU wieder dran. Und es geht normal weiter... wenn man bei diesem Spiel überhaupt von „normal“ reden kann.

u) Lautet die Anweisung, die Plätze zu tauschen, so behältst du deine Spielfigur, doch bleibt alles Geld liegen und gehört jetzt dem Spieler, der den neuen Platz übernimmt. Dies gilt auch für die Bank, die damit ebenfalls den Verwalter wechselt. Und nicht vergessen: **SCHUMMELN GILT NICHT**. Nicht mal bei einem MAD-Spiel.

t) Jedesmal, wenn ein armer Teufel ins ÄCHZ gerät und alles, was dort an Geld liegt, mitnehmen muß, werden von der Bank DM 500 neu daruntergeschoben.

s) Damit es keine Mißverständnisse gibt: Bei Spielbeginn, wenn sich alle am **START** aufstellen, verliert man natürlich noch **KEIN** Geld. Sondern höchstens den Mut.

Und falls es **DOCH** Mißverständnisse gibt: Keine Panik. Ruhe bewahren. Gurgel des Mitspielers wieder loslassen. Denn es kann durchaus vorkommen, daß die eine oder andere Spielsituation unklar ist (kicher, kicher). In diesem Fall wird abgestimmt und nach dem Mehrheitsprinzip entschieden. (Wie ihr das bei 2 oder 4 Leuten lösen wollt, ist euer Bier. Nur eine Bitte: Laßt die UNO aus dem Spiel!)

SIEG

Gewonnen hat derjenige Spieler, der als erster sein Geld **VERLOREN** hat.

DIESES WORT IST IMMER NOCH IRRE WICHTIG!

