

- Sollte der Stapel in der Tischmitte vor Spielende aufgebraucht sein, werden alle abgelegten Karten des Mittelstapels und der Spielestapel bis auf die jeweils oberste Karte neu gemischt und wieder verdeckt in die Mitte gelegt.

SIEGESGESCHNARCHE:

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler 12 oder mehr Ruhekissenchips erhalten hat. Lautes Schnarchen übertönt eben auch den ärgsten Lärm ...

David Mair



**Eine Kissenschlacht gegen allerlei Lärm
für 3 – 5 Spieler von 8 – 99 Jahren.**

Spielzubehör:

65 Karten, 50 Ruhekissen.

SPIELZIEL:

Alle versuchen, endlich mal 12 Stunden zu schlafen. Wenn da nicht die lieben Nachbarn wären. Immer wieder stören lästige Geräusche den Schlaf. Störkarten fliegen auf die Schnarch- und Ruhe-kissenkarten der Mitspieler. Pro Stunde Schlaf gibt es 1 Ruhekissen. Das Spiel gewinnt, wem es zuerst gelingt, 12 Ruhekissen zu erhalten.

SPIELVORBEREITUNG:

- Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt 3 Karten auf die Hand. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Stapel in die Tischmitte.

© 1991 F. X. Schmid
D-8210 Prien
Made in Germany



No. 70306.9

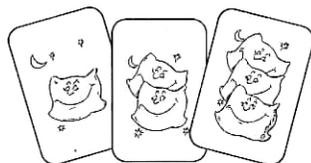
Mat. Nr. 7020

DIE KARTEN:

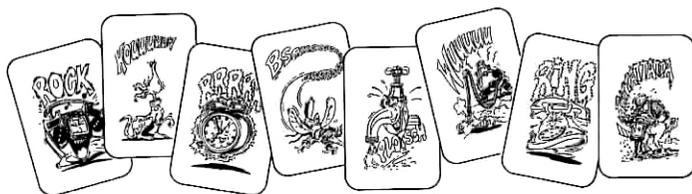
- Die **Schnarchkarten** werden als Zeichen für einen ungestörten Schlaf auf den eigenen Stapel ausgespielt. Mit diesen Karten wird der eigene Stapel begonnen oder dort liegende Störkarten abgedeckt. Nur auf Schnarchkarten darf man ...



- **Ruhekissenkarten** auspielen. Diese zeigen 1, 2 oder 3 Ruhe- kissen und erlauben dem Spieler, die entsprechende Anzahl von Ruhe- kissenchips zu nehmen. Diese Karten dürfen auf dem eigenen Stapel nur abgelegt werden, wenn dort eine Ruhe- kissen- oder Schnarchkarte oben liegt.



- Die meisten **Störkarten** dienen dazu, den Schlaf des linken Nachbarn zu stören. Diese Störkarten dürfen nur auf Schnarch- oder Ruhekissenkarten des linken Nachbarn ausgespielt werden.



- Die **Gewitterkarten** bilden eine Ausnahme. Diese Störkarte darf man auf den Stapel eines beliebigen Mitspielers legen.



DAS SPIEL:

- Der aufgeweckteste Spieler, der am schnellsten »**ICH**« schreit, beginnt das Spiel.
- Zuerst zieht jeder, der an der Reihe ist, eine Karte vom ver- deckten Stapel und muß dann eine Karte ausspielen. Dabei gibt es vier Möglichkeiten:
 1. Eine **Schnarchkarte** auf den eigenen Stapel legen, entweder als Startkarte oder zum Abdecken fremder Störkarten.
 2. Eine **Ruhekissenkarte** auf eine bereits liegende Ruhe- kissen- oder eine Schnarchkarte des eigenen Stapels legen. Dafür wird die entsprechende Anzahl von Ruhe- kissenchips kassiert.
 3. Eine **Störkarte** auf eine Schnarch- oder Ruhekissenkarte des linken Nachbarn legen. Damit wird dessen Weiterschlafen gestört.
 4. Eine beliebige Karte auf einen **Ablegestapel** in die Mitte legen, falls keine der drei ersten Aktionen möglich ist.
- Es gilt also oft abzuwägen, ob es sinnvoller ist, selbst Ruhe- kissen zu kassieren oder den Schlaf des linken Nachbarn zu stören.

