JOHANNES KRENNER & ALEXANDER PFISTER

WÜRFEL-WG

WITZIG
– MARC-UWE KLING

Manch seltsame Wohngemeinschaften hat das Leben zusammengewürfelt … Hier aber dürft ihr selber würfeln!

In diesem WG-Simulator kämpft ihr mit ganz alltäglichen Schwierigkeiten und Entscheidungen: Wie bekommt man schleunigst die Mitbewohner wach? Wer putzt das Bad? Soll man eine Pfanne vom Nachbarn „ausborgen", um Eierkuchen zu machen, oder einen Geheimbund gründen?

SPIELZIEL:
Wer eine Runde lang in der Hängematte liegt, gewinnt.

SPIELMATERIAL:
7 Känguru-Würfel
79 Karten:
16 Startkarten (4 Sets à Couch / Kühlschrank / Bad / ICH),
25 WG-Mitglieder (17 Normalos / 8 Spezialos),
20 To-dos (witzig / doppelt witzig),
5 Gegenstände, 8 Störenfriede,
1 Hängematte, 4 Übersichtskarten

Alter	Spieler	Minuten
10+	2–4	30

KOSMOS

VORBEREITUNG

Legt die **Hängematte** bereit.

Packt die **7 Würfel** auf den Tisch.

Das sind AUGEN-WÜRFEL von 1–5. Statt der 6 gibt es eine Känguru-Seite. Kängurus tragen anfänglich nichts Produktives zum WG-Leben bei.

Jede/r von euch startet mit einer eigenen WG, nimmt sich die **4 WG-Startkarten einer Farbe** und legt sie wie folgt vor sich ab:

BAD und COUCH sind dreckig und dein KÜHLSCHRANK ist leer, was deine Möglichkeiten aktuell ziemlich einschränkt …

… aber immerhin ist dein ICH wach (Gesicht nach oben) und mit 4 Würfeln hochmotiviert.

Bei weniger als vier SpielerInnen kommen übrige Startkarten aus dem Spiel.

Zusätzlich bekommt jede/r eine **Übersichtskarte**.

Jetzt legt ihr noch **die restlichen Karten in die Tischmitte**:

Mischt alle **Witzig-To-dos** und legt sie als offenen Stapel in die Mitte.
Mischt auch alle **Doppelt-Witzig-To-dos** und legt sie als offenen Stapel daneben.

WITZIG WITZIG WITZIG

Erledigte TO-DOS und eingesammelte GEGENSTÄNDE bringen Schnapspralinen (Punkte).

Legt die 5 **Gegenstände** darunter.

Sortiert die **WG-Mitglieder** in 3 Stapel je nach ihren Rückseiten (erkennbar an den unterschiedlichen Türklinken und Namensschildern).

Mischt jeden der 3 Stapel für sich und legt alle mit der Tür nach oben nebeneinander.

Hier gibt es frische WG-MITGLIEDER, die ihr in eure WGs holen könnt!

Spezialos erkennt man am Poster auf der Rückseite.

Die Störenfriede lasst ihr im ersten Spiel am besten weg.

Wenn ihr aber schon mal Würfel-WG gespielt habt, mischt auch alle Störenfriede und legt sie als eigenen verdeckten Stapel in Reichweite.

SPIELIDEE

Du erwürfelst dir im Spiel witzige To-dos und gefragte Gegenstände, die Punkte bringen.

Wer mit mindestens 16 Punkten die Hängematte ergattert und eine Runde lang behält, gewinnt.

SPIELABLAUF

Wer in seinem Leben die meisten verschiedenen Mitbewohnerinnen und Mitbewohner hatte, beginnt – oder spielt Schnick-Schnack-Schnuck.

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Wenn du an der Reihe bist, machst du Folgendes:

EIN SPIELZUG

1.) Du würfelst
2.) Du suchst Karten aus
3.) Alle anderen schmarotzen
4.) Schnapspralinen-Check

1.) DU WÜRFELST

Nimm so viele Würfel, wie gerade auf den grünen Balken in deiner WG sichtbar sind.

Die Anzahl der Würfel ist *aus Gründen der sozialen Gerechtigkeit* mit maximal sieben pro Wurf gedeckelt. Selbst wenn auf deinen grünen Balken mehr Würfel sichtbar sind, musst du damit auskommen.

Würfle all diese Würfel gleichzeitig.

Egal, ob du eine Karte aus der Tischmitte zu dir in die WG nehmen, einen Gegenstand aus einer anderen WG „ausborgen“ oder eine Karte in deiner eigenen WG umdrehen möchtest:

Du musst dafür die auf der jeweiligen Karte sichtbare Würfelkombination oder die angegebene Summe erreichen.

Beispiele:

Bei Spielbeginn stehen dir 4 Würfel zur Verfügung. Das wird sich im Spielverlauf ändern.

Nähere Infos dazu findest du unter: „du suchs t kar ten aus“

DU BIST MIT DEINEM WURF NICHT ZUFRIEDEN?

Du darfst auf jedem in deiner WG sichtbaren **Würfelparkplatz** einen Würfel „parken“.

Dann darfst du für jedes in deiner WG befi dliche **„Erneut würfeln“-Symbol einmal alle nicht geparkten Würfel neu würfeln**.

Du entscheidest nach jedem Wurf komplett neu, welche Würfel du parkst. Alle Würfel, die du nicht parken kannst oder willst, **musst** du jeweils mitwürfeln.

Zu Spielbeginn kannst du 2 Würfel parken (ICH und COUCH) …

… und nur einmal erneut würfeln.

Was ist mit den Kängurus?
Solange dein Bad dreckig ist, sind alle Kängurus Nieten. *(Das Känguru streikt, bis du das Bad geputzt hast. Du bist nämlich dran. Steht sogar auf Wikipedia.)*

Zu Spielbeginn ist dein Bad dreckig.

Mit einer sauberen WG und einem vollen Kühlschrank bekommst du verschiedene Vorteile:

VORTEILE DER WG-STARTKARTEN IM ÜBERBLICK:

- Auf einer **SAUBEREN COUCH** darfst du bis zu 4 Würfel parken.
- Mit **VOLLEM KÜHLSCHRANK** darfst du zweimal neu würfeln.
- Mit einem **SAUBEREN BAD** darfst du nach deinem letzten Wurf ein Känguru (aber wirklich nur eines!) auf eine beliebige Augenzahl drehen. *Es hat nämlich auch noch Besseres zu tun. Die Weltrevolution zum Beispiel.*
- Da dein **ICH** zu Spielbeginn wach ist, hast du 4 Würfel und einen Würfelparkplatz zur Verfügung. Schläft dein ICH (Gesicht nach unten), bringt es nur 3 Würfel.

2.) DU SUCHST KARTEN AUS

Nutze dein fin les Würfelergebnis (inklusive aller geparkten Würfel), um eine oder mehrere Karten aus der Mitte in deine WG zu legen:

▪ NEUE WG-MITGLIEDER

Für die Normalos brauchst du 2 Gleiche mit passender Augenzahl. Spezialos benötigen 3 beliebige Gleiche oder 3 (bzw. 4) beliebige aufeinander folgende Zahlen (ohne Lücke).

Beispiele:
2 Einser (z.B. für Alex):

3 beliebige gleiche Zahlen:

3 aufeinander folgende Zahlen (z.B. 2, 3, 4):

Logisch, man kann ja schwer schlafend einziehen.

- Lege ein neues WG-Mitglied mit dem Gesicht nach oben vor dir ab. Es ist beim Einzug wach.
- Solange ein WG-Mitglied wach ist, bringt es dir

einen zusätzlichen Würfel (im grünen Balken).

- Spezielle Vorteile der Spezialos (bzgl. Couch, Kühlschrank und Bad) darfst du gleich ausführen, wenn du sie bekommst. Ist aber z.B. die Couch bereits sauber, passiert nichts.

▪ TO-DO

Für die Erledigung eines To-dos brauchst du die angegebene Würfelkombination oder Würfelaugensumme. Leg die gewonnene Karte mit den Punkten sichtbar vor dir ab. Vergiss danach die negativen Auswirkungen nicht: Nach einem To-do gehen z.B. immer alle WG-Mitglieder schlafen.

Beispiele: Hier müssen die Augen deiner Würfel 16 oder mehr ergeben.

≥16

Hier brauchst du 3 Gleiche beliebiger Augenzahl und 2 Vierer.

Hier benötigst du zweimal 2 Gleiche, aber mit verschiedenen Zahlen.

Die 3 Gleichen dürfen auch Vierer sein. 3 Kängurus sind aber nicht 3 Gleiche.

▪ GEGENSTAND

Um einen **Gegenstand aus der Mitte** zu dir zu legen, brauchst du 2 Gleiche der passenden Augenzahl.

Beispiel: Um den Gegenstand mit dieser Kombination aus der Mitte zu nehmen, brauchst du 2 Vierer.

Du darfst einen **Gegenstand aus einer anderen WG „ausborgen“** und zu dir legen. Dafür brauchst du allerdings 3 Gleiche der passenden Augenzahl.

Beispiel: Um denselben Gegenstand von einer anderen WG zu nehmen, brauchst du 3 Vierer.

Das Handsymbol erinnert daran, dass „Ausborgen“ einen Würfel mehr benötigt. Achte also darauf, wo welche Gegenstände liegen!

▪ KARTEN DER EIGENEN WG UMDREHEN

Karten deiner WG bringen auf der Vorderseite verschiedene Vorteile.

Du darfst dein Ergebnis auch nutzen, um Karten in deiner WG umzudrehen. Dafür benötigst du die rot hinterlegte Kombination der Rückseite.

NEGATIVE AUSWIRKUNGEN

Wenn du eine To-do-Karte oder einen Gegenstand nimmst, musst du SOFORT eine oder mehrere Karten in deiner WG umdrehen:

Ausnahme Bukowski: Die Zimmerpflanze geht nie schlafen.

: Dreh dein **ICH und alle deine WG-Mitglieder** mit dem Gesicht nach unten. Sie schlafen. Mit der Würfelkombination auf ihrer **Tür** kannst du die Karten wieder „aufwecken".

/ / : **Dreh die jeweilige Karte** auf „krümelig", „leer" bzw. „dreckig".

Merke: Eine krümelige Couch wird nicht krümeliger als krümelig.

Was ist, wenn die umzudrehende Karte schon umgedreht (bzw. im Schlaf befin lich) ist? Wie praktisch! Nimm dir die To-do-Karte bzw. den Gegenstand trotzdem. Nichts weiter passiert.

MEHRERE KARTEN NEHMEN & UMDREHEN

- Wenn du genügend passende Würfel zur Verfügung hast, darfst du in deinem Zug mehrere Karten nehmen bzw. umdrehen.
- **Du darfst jeden Würfel nur einmal verwenden!**

PUNKTE

Deine MitspielerInnen sollen immer sehen können, welche Gegenstände und wie viele Punkte du gerade hast!

Die **große Zahl auf der Schnapspraline** auf To-dos und Gegenständen gibt an, wie viele **Punkte** eine Karte wert ist.

3.) ALLE ANDEREN … SCHMAROTZEN

Nachdem **du dein Würfelergebnis genutzt** und alle Auswirkungen ausgeführt hast …

… dürfen alle ANDEREN genau EINE Karte ihrer WG umdrehen, wenn das Würfelergebnis zur Kombination auf der Rückseite passt.

Aber sie dürfen in deinem Zug keine Karten aus der Tischmitte oder Gegenstände nehmen.

Beispiel: Du hast (3 3 4 5) gewürfelt. Spielerin A dreht etwas (mit 3 3) um, Spieler B den Kühlschrank (mit 3 4 5), Spieler C kann damit nichts anfangen.

„Und das widrigste Tier von Mitspieler, das ich fand, das taufte ich Schmarotzer: das wollte nicht würfeln und doch von Würfeln leben."
– frei nach Nietzsche

Alle MitspielerInnen können dein Ergebnis für maximal 1 Karte ihrer WG nutzen.

4.) SCHNAPSPRALINEN-CHECK

- Hast du jetzt **mindestens 10 Punkte,** nistet sich **ein Störenfried** bei dir ein:
  - Leg den obersten Störenfried vom Stapel in deine WG und führe aus, was er Störendes mitbringt.
  - Rutschst du irgendwann im Spiel wieder unter 10 Punkte, bleibt der Störenfried trotzdem weiterhin bei dir. Du ziehst aber maximal einen Störenfried pro Spiel.

- Hast du jetzt **mindestens 16 Punkte UND führst noch dazu an Punkten, legst du die Hängematte vor dir ab.**
  - Toll! Du gewinnst, wenn sie am Anfang deines NÄCHSTEN Zuges immer noch vor dir liegt.

Störenfriede lassen sich im ersten Spiel nicht blicken.

Ergattert jemand die Hängematte von einer anderen Spielerin oder einem anderen Spieler, ist das Spiel noch nicht vorüber:
Auch diese Person muss die Hängematte eine Runde behalten.

Du kannst die Hängematte aber auch wieder verlieren, nämlich wenn …

- … dich eine andere WG punktemäßig übertrifft. (Gleichstand reicht nicht!) In diesem Fall übergibst du die Hängematte direkt an die führende WG.
- … du unter 16 Punkte rutschst, z.B. weil sich jemand einen Gegenstand von dir „ausborgt“ oder durch einen Störenfried, dann legst du die Hängematte zurück in die Mitte.

Nach dem Schnapspralinen-Check ist dein Zug zu Ende und die bzw. der Nächste kommt an die Reihe.

SPIELENDE

Wer zu Beginn seines Spielzugs die Hängematte hat, gewinnt das Spiel sofort.
(Der Spielzug wird nicht mehr ausgeführt.)

Sollte ein To-do-Stapel aufgebraucht sein, bevor das passiert, **endet das Spiel frühzeitig.**

In diesem Fall gewinnt, wer aktuell die meisten Punkte hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinnerinnen bzw. Gewinner.

FAQ

Ich habe 4 Kängurus. Gilt das als XXXX?

Nein.

Es kann nur eines geben.

Welchen Vorteil hat nochmal ein sauberes Bad?

Wenn du fertig gewürfelt hast, darfst du EINEN deiner Würfel von der Känguru-Seite auf eine beliebige Augenzahl drehen. Das geht natürlich nur, wenn du ein Känguru gewürfelt hast. Weitere Kängurus bleiben trotzdem Nieten.

Was kann nochmal ein dreckiges Bad? Nichts. Es ist genauso nutzlos wie ein schlafender Normalo.

Muss ich das saubere Bad umdrehen, nachdem ich seinen Vorteil genutzt habe?

Nein. Bad, Couch und Kühlschrank werden nur beim Erledigen von To-dos oder durch neue Gegenstände dreckig / leer.

„Hinterlassen Sie das Bad, wie Sie es vorgefunden haben."
– der kategorische Imperativ

Werden wirklich alle wach beim „Posaune üben"?

Ja. Wenn du dieses To-do erledigst, drehst du dein ICH und alle deine schlafenden WG-Mitglieder mit dem Gesicht nach oben. Das ist praktisch, bringt aber nur 2 Punkte.

Ja klar, das ist nämlich verdammt laut.

Was passiert, wenn ich in meinem Zug weder eine Karte aus der Mitte nehmen noch eine Karte in meiner WG umdrehen kann?

Für dich: nichts. Die Anderen dürfen wie üblich schmarotzen.

Wann passieren die „Beim Aufwachen"-Vorteile von Friedrich-Wilhelm, Otto-Von und Herta?

- *Wenn die jeweilige Person aufwacht, darfst du sofort den Kühlschrank auf „voll" bzw. die Couch oder das Bad auf „sauber" drehen.*
- *Das gilt auch gleich, wenn die Person in die WG kommt.*
- *Liegt die angegebene Karte schon auf der entsprechenden Seite, passiert nichts.*

Was ist der Sinn des Lebens?

WITZIG

Darf ich zuerst ein To-do erledigen, die negativen Auswirkungen ausführen und danach mit übrigen Würfeln mein ICH oder WG-Mitglieder aufwecken?

Ja, das darfst du.

Was macht eigentlich Bukowski, die durstige Zimmerpflanze?

Wenn Bukowski einmal eingezogen ist, bleibt er immer wach. Er bringt dir also dauerhaft einen Würfel.

Kann mir jemand eine To-do-Karte wieder wegnehmen?

Nein. Erledigte To-dos kannst du nicht mehr verlieren. Aber deine Gegenstände kann man dir wegnehmen – äh – „ausborgen".

Was kann ich in meiner WG von der Rückseite auf die Vorderseite drehen?

Mit passender Würfelkombi lassen sich (beim Schmarotzen oder im eigenen Wurf) schlafende WG-Mitglieder (einschließlich ICH), die dreckige Couch, der leere Kühlschrank oder das dreckige Bad umdrehen.

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfi erstraße 5–7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

spielid ee: Johannes Krenner & Alexander Pfister
vertreten durch White Castle Games
ill ustra tio n: Astrid Henn (Cover),
Carsten Mell (Spielkarten)
l ay o ut : Johannes Krenner
r edaktio nelle bear beitung: Bärbel Schmidts
techni sche pr oduktent wickl ung: Monika Schall

Wir möchten uns herzlich bei Marc-Uwe Kling sowie allen Testern bedanken, vor allem beim WhiteCastle-Stammtisch und unserer Spiel-Agentin Anita Landgraf.

© Marc-Uwe Kling 2019

Marc-Uwe Kling spendet seine Erlöse aus diesem Spiel an:
START-WITH-A-FRIEND.DE