

# HÜTTENGAUDI

Die Après-Ski Spiele Hit-Collection

## SPIELREGELN

Für 3 bis 30 Spieler ab 16 Jahren  
Piatnik-Spiel Nr. 640261

© 2008 Piatnik, Wien  
Konzeption: Nandi Piatnik  
Printed in Austria  
[www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)



Die Après-Ski Spiele Hit-Collection enthält 20 unterhaltsame Spiele, darunter adaptierte Spieleklassiker, die Spaß machen, die Stimmung steigern lassen und ausgelassene Stunden garantieren!

### **Spielinhalt:**

2 Pakete Spielkarten à 55 Blatt  
55 rote Gaudikarten  
55 gelbe Gaudikarten  
55 blaue Gaudikarten  
2 Würfel

Dieses Spielregelheft enthält 20 Spielregeln:

### **3 Kommunikationsspiele:**

Obacht!  
Gefragt  
Wörter finden

### **7 Spiele mit Spielkarten:**

Kartenblasen  
Kartenklopfen  
Mogeln  
Mau Wau  
Pech gehabt!  
Nummer 7  
Paare finden

### **6 Spiele mit Würfeln:**

Herr Pes  
Mäxchen  
Schweinejagd  
Spaß im Glas  
Eisbär  
Crash Down

### **4 Gruppenspiele:**

Kommando Pümperle  
Rippl Dippl  
Handgemenge  
Peter und Paul

**Bei allen Spielen geht es um Gaudipunkte. Jeder Gaudipunkt, der kassiert wird, muss sofort abgearbeitet werden.**

**Die Art und Weise wie ein Gaudipunkt abgearbeitet werden muss, wird vor dem Spiel frei festgelegt und sollte dem Spielverlauf angepasst sein.**

*z. B.: Jeder Spieler, der einen Gaudipunkt kassiert, muss sofort eine Kniebeuge machen, ein Glas Wasser trinken oder seinem gegenüber sitzenden Mitspieler einen Kuss auf die Stirn geben.*

Die Spieldauer wird entweder vor dem Spiel festgelegt oder es wird so lange gespielt, bis alle Spieler müde sind.

# Kommunikationsspiele

## OBACHT!

für 4 bis 32 Spieler

Spielmaterial: Rote Gaudikarten

*Vorsicht: Die rot gedruckten Begriffe sind erotisch!*

Die Karten werden gemischt und verdeckt in einem Stapel in die Mitte gelegt. Die Spieler bilden 2 bis 4 Teams (2 bis 8 Spieler pro Team). Jedes Team bestimmt den ersten Übermittler. Danach wechselt der Übermittler im Uhrzeigersinn.

Der Übermittler zieht eine Karte und würfelt (seine Teammitglieder dürfen die Karte auf keinen Fall sehen). Die gewürfelte Augenzahl bestimmt den Begriff, den er seinem Team vermitteln muss (z.B. *wird eine 4 gewürfelt, muss der 4. Begriff auf der Karte vermittelt werden*). Auf der Karte ist auch angegeben, wie er den Begriff übermitteln muss: Entweder pantomimisch oder durch Erklären, ohne den Begriff selbst zu nennen.

Die gegnerischen Teams dürfen den Begriff sehen und stoppen die Zeit (eine Minute). Errät das Team den Begriff nicht, kassieren alle Spieler des Teams einen Gaudipunkt. Danach kommt das nächste Team an die Reihe.

## GEFRAGT

für 3 bis 30 Spieler

Spielmaterial: Gelbe Gaudikarten

Die Karten werden gemischt und verdeckt in einem Stapel in die Mitte gelegt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht eine Karte vom Stapel und liest die Frage laut vor. Der Reihe nach muss nun jeder Spieler, ohne lange zu zögern, eine sinnvolle Antwort geben.

Falls einem Spieler nichts Passendes einfällt, er etwas bereits Genanntes wiederholt oder er zu lange zögert, kassiert er einen Gaudipunkt. Danach startet dieser Spieler eine neue Runde. Er zieht eine neue Karte vom Stapel und liest sie vor...

## WÖRTER FINDEN

für 4 bis 32 Spieler

Spielmaterial: Blaue Gaudikarten

Die Karten werden gemischt und verdeckt in einem Stapel in die Mitte gelegt. Die Spieler bilden 2 bis 4 Teams (2 bis 8 Spieler pro Team). Jedes Team bestimmt einen Startspieler. Der Spieler an der Reihe zieht eine Karte vom Stapel und liest das Wort vor. Das Team muss nun innerhalb von einer Minute zehn verschiedene zusammengesetzte Wörter nennen, in denen das Wort der

Karte vorkommt (z.B.: auf der Karte steht „Knall“: Die Spieler des Teams versuchen Wörter zu finden, in denen „Knall“ vorkommt, z.B. Urknall, Knallfrosch, Knallerbse etc.).

Die gegnerischen Teams kontrollieren die Wörter und stoppen die Zeit. Werden weniger als zehn Wörter genannt, kassieren alle Spieler des Teams einen Gaudipunkt. Danach kommt das nächste Team an die Reihe.

## **Spiele mit Spielkarten**

### **KARTENBLASEN**

für 3 bis 30 Spieler

Spielmaterial: Ein Paket Spielkarten, ein Glas oder eine leere Flasche

Beim Kartenblasen kommt es auf Geschicklichkeit und Taktik an.

Man nimmt ein leeres Glas oder eine Flasche (bei der Flasche ist der Schwierigkeitsgrad höher) und legt die Karten oben auf die Öffnung. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, muss, ohne die Karten oder das Glas zu berühren, eine oder mehrere Karten wegblasen. Es muss aber mindestens eine Karte auf dem Glas liegen bleiben. Werden alle oder keine Karte weggeblasen, kassiert der Spieler einen Gaudipunkt. Der nächste Spieler legt wieder alle Karten auf das Glas...

*Der Schwierigkeitsgrad lässt sich beliebig erhöhen, indem man den Kartenstapel ungleichmäßig schichtet oder z.B. eine Streichholzschachtel zwischen die Karten legt.*

### **KARTENKLOPFEN**

für 3 bis 30 Spieler

Spielmaterial: Ein Paket Spielkarten (mit Joker)

Die Karten werden gemischt und verdeckt in einem Stapel in die Mitte gelegt. Die Spieler setzen sich in einem Kreis um den Stapel. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der erste Spieler deckt die oberste Karte auf, legt sie offen neben den Stapel und ruft dabei „zwei“ - die niedrigste Zahl der Kartenreihe (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass). Stimmt die aufgedeckte Karte mit der ausgerufenen Zahl überein, müssen alle Mitspieler mit der Hand auf die aufgedeckte Karte „klopfen“. Wird ein Ass oder Joker aufgedeckt, muss immer „geklopft“ werden. Wer als Letzter klopft, kassiert einen Gaudipunkt. Danach deckt der nächste Spieler eine neue Karte auf und ruft die nächste Zahl der Kartenreihe...

*Weitere Verfeinerungen bleiben der eigenen Kreativität vorbehalten (z.B. bei der Dame zusätzlich „Küss die Hand“ sagen etc.).*

## MOGELN

für 3 bis 10 Spieler

Spielmaterial: Ein Paket Spielkarten (ohne Joker)

Die Karten werden gemischt und komplett an die Spieler verteilt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler legt verdeckt eine Karte in die Mitte und nennt eine Farbe (Kreuz, Pik, Herz, Karo). Nun sollen alle Spieler reihum eine Karte dieser Farbe verdeckt auf die Karte in der Mitte legen. Hat ein Spieler keine Karte dieser Farbe oder will er sie nicht ausspielen, darf er „mogeln“ und eine falsche Karte ablegen.

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf, bevor er selbst eine Karte ablegt, die zuletzt abgelegte Karte anzweifeln. Er dreht die Karte um und prüft, ob der Spieler gemogelt hat.

Ist die Farbe richtig, kassiert der Anzweifler einen Gaudipunkt, ist die Farbe falsch, kassiert der Mogler einen Gaudipunkt. Der Spieler, der den Gaudipunkt kassiert hat, startet eine neue Runde.

## MAU WAU

für 3 bis 8 Spieler

Spielmaterial: Ein Paket Spielkarten,  
ab 5 Spielern zwei Pakete Spielkarten (ohne Joker)

Die Karten werden gemischt. An jeden Spieler werden 5 Karten ausgeteilt. Die restlichen Karten werden in einem Stapel verdeckt bereit gelegt. Die oberste Karte des Stapels wird umgedreht und offen in die Mitte gelegt. Das ist die erste Karte des Ablagestapels. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler an der Reihe darf eine seiner Karten abwerfen. Diese Karte muss allerdings entweder im Kartenwert oder in der Kartenfarbe mit der obersten Karte des Ablagestapels übereinstimmen. Ausgenommen ist der Bube, hier darf nur die gleiche Kartenfarbe abgeworfen werden (*z.B. die oberste Karte des Ablagestapels ist eine Herz-Neun, der Spieler darf jede beliebige Herz-Karte oder jede beliebige Neun abwerfen*).

Pro Zug darf nur eine Karte abgeworfen werden. Hat ein Spieler keine passende Karte, muss er eine Karte vom Stapel nachziehen.

Hat ein Spieler nur noch eine Karte auf der Hand, muss er laut "Mau" sagen, um seine Mitspieler zu warnen. Vergisst er darauf, muss er zwei Karten nachziehen und kassiert einen Gaudipunkt.

Wird eine der folgenden Karten abgeworfen, kommt es zu nachstehenden Aktionen:

- 5: Alle Spieler müssen mit den Händen ein Geweih auf dem Kopf formen.
- 7: Alle Spieler müssen aufstehen.
- 8: Alle Spieler müssen reihum dem linken Nachbarn eine Karte abgeben.

10: Die Spielrichtung wird gewechselt.  
Bube: Der Spieler am Zug darf eine neue Kartenfarbe ausrufen.  
Dame: Alle männlichen Spieler müssen der Dame hinterher pfeifen.  
König: Alle weiblichen Spieler müssen dem König einen Handkuss schicken.  
Wer die Aktionen nicht, oder zu spät ausführt, oder eine nicht passende Karte abwirft, muss eine Karte nachziehen und kassiert einen Gaudipunkt.

### **PECH GEHABT!**

für 3 bis 10 Spieler

Spielmaterial: Ein Paket Spielkarten (mit einem Joker)

Alle Karten werden gemischt und verdeckt an die Spieler ausgeteilt und werden so auf die Hand genommen, dass die Mitspieler die Karten nicht sehen können. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der an der Reihe ist, muss aus dem verdeckten Kartenfächer seines linken Mitspielers eine Karte ziehen. Kann er mit dieser Karte und einer seiner Handkarten ein Paar bilden (z.B. 2 x Dame, 2 x 10er etc.), darf er das Paar offen ablegen. Hat ein Spieler 3 gleiche Karten, darf er ein Paar ablegen, die dritte Karte bleibt auf der Hand. Zieht ein Spieler den Joker aus dem Kartenfächer seines linken Mitspielers, muss er dieses laut bekannt geben. Der Spieler, von dem er den Joker gezogen hat, kassiert einen Gaudipunkt. Sobald ein Spieler keine Karte mehr auf der Hand hat, scheidet er aus. Der Spieler, der als Letzter mit dem Joker übrig bleibt, kassiert zwei Gaudipunkte.

### **NUMMER 7**

für 3 bis 10 Spieler

Spielmaterial: Ein Paket Spielkarten (ohne Joker)

Alle 7er werden aussortiert und offen untereinander in die Mitte des Tisches gelegt. Danach werden die Karten gemischt und an die Spieler verteilt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler muss eine Karte anlegen (*entweder links eine 6 oder rechts eine 8*). Der nächste Spieler muss eine weitere passende höhere oder niedrigere Karte anlegen. Hat ein Spieler keine passende Karte, kassiert er einen Gaudipunkt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Der erste Spieler ohne Karten gewinnt.

### **PAARE FINDEN**

für 3 bis 10 Spieler

Spielmaterial: Ein Paket Spielkarten (ohne Joker)

*(Vor dem Spiel können einige Kartenpaare entfernt werden, um den Spielablauf einfacher zu gestalten.)*

Die Karten werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch verteilt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler wird ausgelost. Der Spieler, der an der Reihe ist, deckt eine Karte auf lässt sie offen liegen und deckt danach eine zweite Karte auf. Bilden die Karten ein Paar (z.B. 2 x Dame, 2 x 8er etc.) darf er das Paar nehmen und danach zwei weitere Karten aufdecken. Sind die beiden Karten kein Paar, werden sie wieder verdeckt hingelegt und der Spieler kassiert einen Gaudipunkt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

# Spiele mit Würfeln

## HERR PES

für 3 bis 12 Spieler

Spielmaterial: 2 Würfel

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler wird ausgelost. Es wird mit beiden Würfeln gewürfelt und die Augenzahlen werden addiert. Reihum wird so lange gespielt, bis ein Spieler 3 ( $1+2$ ) würfelt. Dieser Spieler ist nun „Herr Pes“. Er bleibt es solange, bis im weiteren Verlauf des Spiels ein anderer Spieler 3 würfelt. Dieser Spieler übernimmt sofort den Titel „Herr Pes“. Würfelt „Herr Pes“ selbst 3, ist er frei. Es gibt so lange keinen „Herrn Pes“ bis ein Spieler wieder 3 würfelt.

Wird eine der folgenden Augenzahlen gewürfelt, kommt es zu nachstehenden Aktionen:

- 7: Der Spieler links von „Herrn Pes“ kassiert einen Gaudipunkt.
- 8: Alle Spieler kassieren einen Gaudipunkt.
- 9: Der Spieler rechts von „Herrn Pes“ kassiert einen Gaudipunkt.
- 11: Der Spieler, der gewürfelt hat, kassiert einen Gaudipunkt.

Zeigt einer der beiden Würfel eine 3, kassiert „Herr Pes“ einen Gaudipunkt.

Wird ein Pasch ( $1+1$ ,  $2+2$ ,  $3+3$  etc.) erzielt, darf der Spieler, der gewürfelt hat, bestimmen, wer einen Gaudipunkt kassiert.

## MÄXCHEN

für 3 bis 12 Spieler

Spielmaterial: 2 Würfel

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln und hält das Ergebnis verdeckt.

Die höhere Augenzahl bestimmt die Zehnerstelle, die niedrigere die Einerstelle des Würfelerggebnisses (*höchstmöglicher Wert = 65*). Ein Pasch (zwei gleiche Augenzahlen) schlägt jedes zweistellige Ergebnis. Ausnahme ist 21, das „Mäxchen“, das auch jeden Pasch schlägt.

Der Spieler, der gewürfelt hat, sagt sein Ergebnis an, ohne dass seine Mitspieler die Würfel sehen können. Dabei darf geblufft werden und ein höheres Ergebnis angesagt werden, als tatsächlich gewürfelt wurde.

Der nächste Spieler darf das angesagte Ergebnis anzweifeln, solange die Würfel noch nicht an ihn weitergegeben wurden.

Zweifelt er nicht an, bekommt er die Würfel und würfelt neu. Er soll nun ein höheres Würfelerggebnis erreichen, als die zuletzt angesagte Zahl. Bei dem, was er tatsächlich ansagt, darf er wieder bluffen. Oder er darf ein zweites Mal würfeln und die Würfel ohne sie anzusehen mit „höher“ ansagen.

Zweifelt er an, muss das Würfelergebnis aufgedeckt werden. Ist es niedriger als die angesagte Zahl, kassiert der ertappte Spieler einen Gaudipunkt. Stimmt es mit der angesagten Zahl überein oder ist es höher, kassiert der Anzweifler einen Gaudipunkt. Stellt sich ein angezweifertes Ergebnis als „Mäxchen“ heraus, kassiert der Anzweifler zwei Gaudipunkte. Danach startet eine neue Runde. Der Spieler, der den Gaudipunkt kassiert hat, beginnt.

## **SCHWEINEJAGD**

für 4 bis 12 Spieler

Spielmaterial: 2 Würfel

Zwei gegenüber sitzende Spieler bekommen jeweils einen Würfel. Die Spieler versuchen nun den Würfel so schnell als möglich an den linken Nachbarn weiterzugeben. Weitergegeben darf nur, wenn er eine Eins oder eine Sechs gewürfelt wird. Sobald ein Spieler zwei Würfel vor sich liegen hat, kassiert er einen Gaudipunkt und eine neue Runde wird gestartet.

Variante für geübte Spieler: man kann den Spaßfaktor mit einem Kartenspiel erhöhen. Die Karten werden dazu gemischt und in die Mitte des Tisches gelegt. Sobald die gegenüber sitzenden Spieler zu würfeln beginnen, ziehen die anderen Spieler reihum eine Karte vom Kartenstapel, legen sie offen vor sich und sagen laut, um welche Farbe es sich handelt (*Karo, Herz, Pik, Kreuz*).

Haben zwei Spieler die gleiche Kartenfarbe vor sich liegen, müssen sie die Plätze tauschen und kassieren einen Gaudipunkt. Bevor ein Spieler eine neue Karte zieht, muss er die vor ihm liegende Karte verdeckt neben dem Kartenstapel ablegen. Spieler, die würfeln, dürfen keine neue Karte ziehen und müssen auch nicht die Plätze tauschen.

## **SPASS IM GLAS**

für 3 bis 12 Spieler

Spielmaterial: 2 Würfel, Spielkarten, ein ca. 10 cm hohes, oben möglichst breites Trinkglas

Die Würfel kommen in das Glas. Gewürfelt wird mit einer Hand, die über die Öffnung des Glases greift und sie möglichst verschließt. Die Würfel bleiben immer im Glas. Jeder Spieler bekommt 3 Karten als Joker (*der Kartenwert ist egal*). Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler würfelt, sagt das Ergebnis an und gibt das Glas an den nächsten Spieler weiter, wobei dieser sein Ergebnis zur zuvor angesagten Zahl addiert und das Ergebnis laut ansagt. Danach gibt er das Glas an den nächsten Spieler weiter. Das geht so lange weiter, bis ein Spieler das Ergebnis von 30 oder höher ansagt. Dieser Spieler kassiert zwei Gaudipunkte und startet eine neue Runde. Jeder Spieler hat drei Joker (*die Karten*). Ein Joker kann jederzeit das Würfeln ersetzen. Bei einem



angesagten Ergebnis von 23 oder höher sollte man überlegen einen Joker einzusetzen statt zu würfeln, denn eine 7 würde das Aus bedeuten! Wer seinen letzten Joker einsetzt, kassiert einen Gaudipunkt. Fallen die Würfel aus dem Glas, kassiert der Spieler ebenfalls einen Gaudipunkt.

## EISBÄR

für 3 bis 5 Spieler

Spielmaterial: 2 Würfel

Die äußeren Punkte der Augenzahl auf dem Würfel sind die Eisbären, Punkte in der Mitte von Augenzahlen sind die Eislöcher (der mittlere Punkt einer Augenzahl bei 1, 3 und 5). Der Startspieler würfelt und zählt seine Eisbären. In jedes Eisloch fällt einer der Eisbären (*z.B. der Spieler würfelt 2 und 5: Er hat 6 (2 + 4) Eisbären und 1 Eisloch (auf der 5). 1 Eisbär fällt in das Loch. Es bleiben 5 Eisbären über*). Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Er muss weniger Eisbären würfeln als der Spieler vor ihm. Gelingt ihm das, ist der nächste Spieler an der Reihe. Hat er mehr, kassiert er einen Gaudipunkt und startet eine neue Runde.

## CRASH DOWN

für 3 bis 15 Spieler

Spielmaterial: 2 Würfel

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler würfelt und addiert die Augenzahl beider Würfel. Danach fordert er einen Mitspieler heraus, der ein höheres Ergebnis würfeln soll. Falls es diesem gelingt, muss der Herausforderer seinerseits ein noch höheres Ergebnis würfeln. Ist das Ergebnis niedriger, kassiert er Gaudipunkte in der Höhe der Differenz der beiden letzten Würfelergbnisse. Um die Gaudipunkte zu vermeiden, kann er sich nun für „Crash Down“ entscheiden und nochmals würfeln. Würfelt er eine Zahl zwischen 1 und 6, kassiert er keine Gaudipunkte, würfelt er allerdings eine Zahl zwischen 7 und 12, wird die Anzahl der Gaudipunkte verdoppelt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe, der einen anderen Spieler herausfordert.

Beispiel: Spieler A würfelt 8 und fordert Spieler B.

Spieler B hat Glück und würfelt eine 11.

Nun muss Spieler A würfeln und erzielt 7.

Spieler A kassiert 4 Gaudipunkte (11 minus 7) oder er entscheidet sich für die Risikovariante (Crash-Down) und würfelt nochmals.

# Gruppenspiele

## KOMMANDO PÜMPERLE

für 3 bis 20 Spieler

Vor Spielbeginn werden Kommandos ausgemacht, wie z.B. „Kommando Elch“ (beide Hände an die Ohren), „Kommando Elefant“ (mit den Armen einen Rüssel bilden), „Kommando Betteln“ (Handrücken auf den Tisch). Hierbei habt ihr jegliche Freiheiten euch neue „Kommandos“ auszudenken, allerdings sollten alle „Kommandos“ einmal geübt werden.

Der erste Kommandeur Pümperle wird bestimmt. Er gibt den Spielern die Anweisungen und macht sie vor. Die Anweisungen dürfen allerdings nur befolgt werden, wenn er vorher „Kommando“ ruft. Zu Beginn des Spiels ruft der Kommandeur „Kommando Pümperle“, trommelt mit seinen Fingern auf den Tisch und alle Mitspieler trommeln den Takt mit. Alle Spieler müssen Pümperle genau zuhören, denn er versucht, sie zu Fehlern zu verleiten. Vorsicht, die Befehle werden nur ausgeführt, wenn Pümperle das Wort „Kommando“ sagt!

*Beispiel: Kommandeur Pümperle ruft:*

*„Kommando Pümperle“: Alle klopfen mit den Fingern auf den Tisch.*

*„Kommando Elch“: Alle halten beide Hände an die Ohren.*

*„Elefant“: Alle müssen weiter auf den Tisch klopfen. „Elefant“ darf nicht befolgt werden, obwohl Pümperle den Elefant macht, um die Mitspieler zu verwirren.*

*„Kommando Elefant“: Alle machen einen Rüssel mit den Armen.*

Trommelt ein Spieler bei einem „Kommando“ weiter, macht einen Fehler bei der Ausführung eines Kommandos oder befolgt eine Anweisung, die kein Kommando ist, kassiert er einen Gaudipunkt. Er wird der neue Kommandant Pümperle und startet eine neue Runde.

## RIPPL DIPPL

für 3 bis 20 Spieler

Spielmaterial: Farbe, die man abwaschen kann, für den Dippl (Lippenstift, Kajalstift oder Asche mit Fett vermischt)

Der Startspieler wird ausgelost. Jeder erhält einen Rufnamen, der aus seinem Vornamen und dem Wort Rippl besteht (z.B. Andi-Rippl). Wenn sich jeder seinen neuen Namen gemerkt hat, kann es los gehen. Der Startspieler wählt einen Mitspieler, zu dem er sagt: „Ich bin der Andi-Rippl und habe keinen Dippl, wie viele Dippl hat die Maria-Rippl?“ Maria muss umgehend antworten: „Ich bin die Maria-Rippl und habe schon einen Dippl, wie viele Dippl hat der Marcus-Rippl?“ usw.

Reagiert ein Spieler nicht, zu spät, verspricht sich oder er nennt die falsche Anzahl an Dippl (z.B.: *der Spieler hat zwei Dippl, sagt aber nur einen*), bekommt er einen Dippl ins Gesicht und kassiert einen Gaudipunkt.

## HANDGEMENGE

für 4 bis 20 Spieler

Die Spieler setzen sich in einem engen Kreis zusammen. Der Startspieler wird ausgelost. Alle Spieler legen beide Hände, mit den Handflächen nach unten, auf den Tisch. Dabei liegt der rechte Arm unter dem linken Arm eines Nachbarn und der linke Arm über dem rechten Arm des anderen Nachbarn. Der Spielablauf startet im Uhrzeigersinn. Jeder muss genau auf die Hände achten, um keinen Fehler zu machen. Der Startspieler klopft mit einer Hand auf den Tisch. Die Hand, die rechts von der Hand, die geklopft hat, auf dem Tisch liegt, ist als Nächste an der Reihe. (*Achtung: Das muss nicht die Hand des Spielers sein, der rechts sitzt!*) Diese Hand klopft nun ein- oder zweimal. Bei einmal Klopfen ist die nächste Hand im Uhrzeigersinn an der Reihe, bei zweimal Klopfen ändert sich die Richtung. Macht ein Spieler einen Fehler, kassiert er einen Gaudipunkt und startet eine neue Runde.

## PETER UND PAUL

für 4 bis 20 Spieler

Die Spieler setzen sich in einem Kreis um einen Tisch. Der Startspieler wird ausgelost. Danach werden Namen vergeben. Der Startspieler ist Peter, sein rechter Nachbar ist Paul, die weiteren Spieler werden der Reihe nach mit Nummern benannt (1, 2, 3... etc.).

Das Ziel ist, den Rhythmus beizubehalten und die richtigen Personen zu nennen. Der erste Spieler „Peter“ beginnt den Rhythmus vorzugeben, indem er zuerst mit beiden Händen auf die Schenkel klopft (= eigener Name) und dann in die Hände klatscht (= Name des Gerufenen). Er sagt: „Peter“ (Schenkel) „Paul“ (Hände). Die anderen klopfen und klatschen im Takt mit. Jetzt kann es losgehen, Peter beginnt: „Peter, Paul“ der zweite sagt z.B.: „Paul, vier“ (erster Takt eigener Name, zweiter Takt ist der Name des Mitspielers) weiter geht's mit Spieler 4: „vier (Schenkel), zwei (Hände)“. Jeder Spieler, der einen Fehler macht, kassiert einen Gaudipunkt. Dieser Spieler beginnt als Peter, sein rechter Nachbar wird Paul und alle anderen Spieler werden wieder neu durchgezählt (*Vorsicht: Neue Namen!*). Es mag leicht klingen, aber mit steigender Spieleranzahl wird es zu einer echten Herausforderung.



[www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)