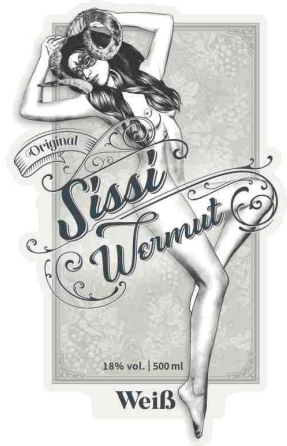


SISSI WERMUT präsentiert

## SISSIS KUTSCHER

Dieses Spiel wird – analog zum bekannten Spiel „Busfahrer“ – oft mit Alkohol gespielt. Wir raten selbstverständlich davon ab.



<b>Spielart</b>	Kartenspiel
<b>Spieleranzahl</b>	2 – XX
<b>Spielzeug</b>	Französisches Kartenspiel, Bridge-Version
	Ein Glas mit trinkbarer Flüssigkeit pro Spieler

### Das Vorspiel – EIN GEHEIMER VIERER

Jede/r SpielerIn erhält nacheinander 4 verdeckte Karten – sprich keine/r darf sich seine/ihre Karten ansehen und legt diese vor sich hin. Gespielt wird immer GEGEN den Uhrzeigersinn, das jüngste Mitglied beginnt.

#### 1. Runde – SCHWARZ ODER ROT

Du versuchst zu Beginn die korrekte Farbe (Rot oder Schwarz) der ersten Karte zu erraten. Du gibst deine Vorhersage laut bekannt – und deckst eine deiner Karten (egal welche) auf. Liegst du falsch, musst du einen Schluck aus dem Glas mit der trinkbaren Flüssigkeit trinken. Ist die Vorhersage korrekt, passiert nichts weiter.

Danach ist dein/e NachbarIn zur rechten Seite dran usw. usf.

#### 2. Runde – HÖHER ODER TIEFER

Als nächstes müsst du erraten, ob der Wert deiner zweiten verdeckten Karte höher oder tiefer ist (bezogen naturgemäß auf deine vorherige Karte). Liegst du falsch, muss du einen Schluck nehmen.

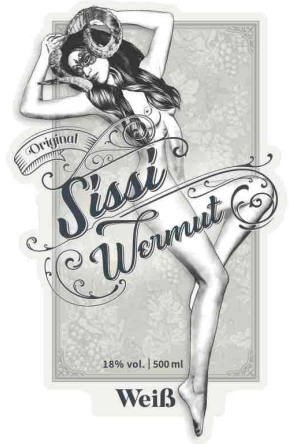
#### 3. Runde – REIN ODER RAUS

In dieser Runde musst du erraten, ob die nächste Karte innerhalb oder außerhalb liegt (bezogen auf den Wert der vorherigen Karten). Liegst du falsch – richtig: musst du einen Schluck nehmen. Solltest du zusätzlich zu deinen bisherigen Karten eine Karte bekommen, die die gleiche „Zahl/Bild“ hat, dann wird dies als „Sissis Mitte“ gewertet und du musst/darfst nicht trinken.

#### 4. Runde – AUFS KREUZ ODER INS HERZ

Nun kommen wir zur schwierigsten Frage: du musst bei der letzten Karte erraten, ob nun ein Herz, Pik, Karo oder Kreuz vor dir liegt – die Konsequenzen des falschen Ratens kennst du ja bereits.

Der erste Teil ist nun vorbei, du behältst deine 4 Karten nun offen vor dir.



## Das Zwischenspiel – EINMAL RAUF

Es wird eine verdeckte Karten-Pyramide aufgelegt:

1. Reihe: 4 Karten nebeneinander
2. Reihe: 3 Karte ebenso
3. Reihe: 2 Karten ebenso
4. Reihe: demnach 1 Karte

Danach wird die erste Reihe mit den 4 Karten der Pyramide aufgedeckt. Dein Ziel ist es nun, deine 4 Karten loszuwerden. Abgelegt werden darf nur wenn sich die Karte des eigenen Kartendecks mit den Karten der Pyramide gleicht, hier gilt: Zahlen und Bildgleichheit – Farbe und Symbol spielen hier keine Rolle. Danach wird die zweite Reihe der Pyramide aufgedeckt bis hin zur vierten und letzten Reihe.

Jene/r der am Ende die meisten Karten übrig hat, verliert und ist nun **SISSIS KUTSCHER** – sollte es Gleichstand zwischen mehreren Spielern herrschen, verliert die höchste Karte.

## Der Höhepunkt – SISSIS KUTSCHER KOMMT

Eine verdeckte Karten-Raute wird aufgelegt: 1 Karte, 2 Karten, 3 Karten, 4 Karten, 3 Karten, 2 Karten 1 Karte

Der Kutscher/die Kutscherin beginnt und deckt die Karten nacheinander auf. Deckst du direkt hintereinander 6 Zahlenkarten auf, hast du das Spiel beendet ohne trinken zu müssen/dürfen!

Deckst du jedoch vorher eine Bildkarte auf musst du die Anzahl an bisherigen Zahlenkarten trinken – außer diese Bildkarte ist eine SISSI (Dame), dann darfst du eine/n Mitspieler wählen, der statt dir diese Schlucke genießen darf/muss (:.

Sobald die Raute komplett aufgedeckt ist, beginnen die Spiele von neuem...

**SISSIS RAT: spielt und trinkt verantwortungsvoll. Fühlt die Lebensfreude und spürt die Lebenslust - nicht den Kater danach.**