

# Schokodingsbums-Spiel

Das Spiel mit farbigen Schokonüssen, Schokolinsen und anderen farbigen Dingsbümmern

Spielregeln:

aufmach & play - Packung öffnen und "blind" reingreifen

Startrunde und Reihenfolge:

Die Spielrichtung wird festgelegt, gegen den Uhrzeigersinn oder mit dem Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler greift 1 x "blind" rein, der mit der grünen Farbe beginnt das Spiel.

Haben mehrere grün gezogen, entscheidet ein Stechen, wer im nächsten Zug grün hat.

Hat keiner grün gezogen, wird wiederholt, bis einer grün hat.

Was einer in der Hand hat, muß auch gegessen werden, so kann die Mischung aus "keiner hat grün" und "viele haben grün" bereits vor Spielbeginn wegen Überfress-Erscheinungen zum Abbruch des Spiels führen.

Farbzuordnung und Spielverlauf:

Ist eine der genannten Farben nicht verfügbar, entscheidet die Spielrunde vor Spielbeginn, ob die zur fehlenden Farbe gehörige Spielregel ausgesetzt oder auf eine andere Farbe umgelegt wird.

Ebenso kann eine andere Farbe, die bisher nicht vorgesehen war, nach Vereinbarung eine Spielregel zugewiesen bekommen

Jeder Spieler zieht ein Schokodingsbums, die Wertungen beginnen: 😊

**BRAUN** (je Schokodingsbums 6 Punkte):

Is für'n Arsch! Gib es ohne beleidigende Wertung einem anderen Spieler Deiner Wahl!

**BLAU** (je Schokodingsbums 5 Punkte):

Prost! Zahlt die nächste Runde oder stößt mit der Runde an (auch alkoholfrei)

**GELB** (je Schokodingsbums 4 Punkte):

Jetzt vo hint! Das Spiel geht jetzt in die andere Richtung!

Eine evtl. laufende Aussetzrunde eines Spielers (rot) oder eine fremdpendable Orange-Phase wird vorzeitig beendet.

**ORANGE** (je Schokodingsbums 3 Punkte):

Du bekommst eine Runde lang die Schokodingsbumsdinge Deiner Mitspieler (ohne Wertungen)

**ROT** (je Schokodingsbums 2 Punkte):

Oida Lusa! Offen liegen lassen und nächste Runde aussetzen!

**GRÜN** (je Schokodingsbums 1 Punkt):

Au ja, noch eins nehmen!

Das Ende des Spiels ergibt sich automatisch, wenn die Packung leer ist oder wenn die vereinbarte Spieldauer verstrichen ist.

Wenn einem Spieler vorzeitig schlecht wird, scheidet er aus.

Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

Jede Farbe zählt, so sollten die Schokodingsbümmer nicht unterm Spielen vernascht werden.

(Schokodingsbümmer aus der Startrunde zählen nicht mit)

Alternativ kann nach Magenpunkten gewertet werden, Gewinner ist hier der Spieler mit dem geringsten Übelkeitsgefühl auf einer Skala von 1-6 (1=super, 2=geht scho, 3= könnte besser gehen, 4= frag nicht, 5= boahhh, 6= nie wieder).

#### Hygiene:

vor dem Spiel waschen sich alle Spieler gründlich die Hände,  
(ebenso stets nach dem Schneuzen, Nasenbohren, Bisln und so)

Zum Spielbeginn Servietten, Tempos oder andere Reinigungstücher bereitlegen,  
damit man sich die Finger abwischen kann, falls die Schokodingsbümmer abfärben

Trotz aller Hygiene sollte man zügig und zielgenau ein Schokodingsbums greifen und nicht in der Packung rumrühren

#### Alternativen:

Das Spiel kann mit allen verschiedenfarbigen Lebensmitteln gespielt werden,  
die sich zum sofortigen Fingerfood-Verzehr eignen (z.B. KEINE Eiskugeln).

Diabetiker sollten die Broteinheiten der Schokodingsbümmer  
in ihren Ernährungsplan einrechnen und das Spiel notfalls mit  
Unterbrechnungen über einen längeren Zeitraum spielen

#### Sonderfall Farbenblindheit:

Da farbenblinde Spieler u.U. nur nach hell oder dunkel unterscheiden können,  
hilft die Gruppe bei der Farbzuordnung mit und liest die dazugehörige Regel vor.

Voraussetzung ist, daß mindestens einer der Spieler NICHT farbenblind ist.

Alternativ dazu kann nach hell und dunkel unterschieden werden,  
hell zieht nochmal, bei dunkel kommt der nächste dran, aber das Spiel wird ohne Farbton langweilig.

#### Sonderfall Sehbehinderung/Blindheit (- ohne Farben ist das Spiel langweilig)

Für sehbehinderte oder gar blinde Spieler eignen sich gebrannte Mandeln wegen  
ihrer strukturierten Oberfläche am besten als Spiel-Schokodingsbums-Ersatz

Auch hier sollte als Aufsicht mindestens ein Spieler sehen können.

Ist dieser dann farbenblind, spielt das keine Rolle.

Ist keiner da, wird es schwierig, wenn kein Passant in der Nähe ist,  
der dann notfalls farbenblind sein darf, aber was sehen muß.

Ist das auch nicht der Fall und sucht man weiter, lernen die Spieler viele neue Leute kennen,  
die sie u.U. nicht sehen können; man sollte deshalb auf die Schokodingsbums-Tüten aufpassen!  
(manche haben ihre Finger überall)

**Achtung – unwichtiger Hinweis!**

Die Ungesundheitsbehörde warnt nicht:

Zuviel **SPIELEN** macht fett**SÜCHTIG!**