ARSCHLOCHKIND

3 – 6 SPIELER AB 16

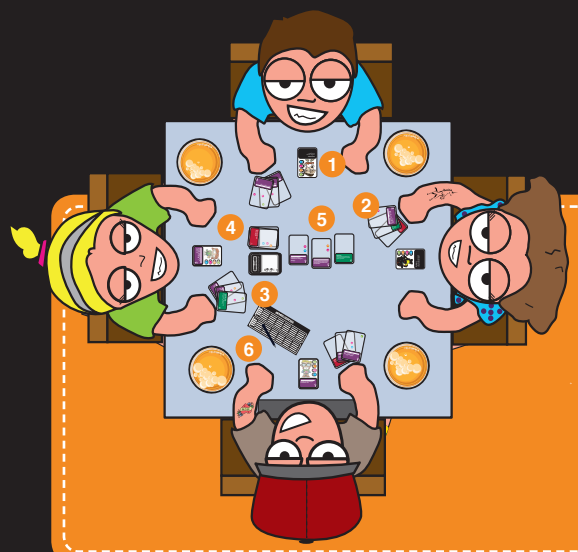
Inhalt: 210 transparente Spielkarten, 10 Arschlochkinder, 1 Block

SPIELPRINZIP

Erziehungskarten (blau) werden auf das eigene oder fremde Arschlochkinder gelegt.

Nur die sichtbaren Werte zählen. Je negativer, desto besser!

Beispiel: Die pinke 1 wird durch -3 überschrieben. Der neue Wert des Kindes (Arschlochfaktor) ist -6.



1. Arschlochkind
2. Handkarten
3. Nachziehstapel
4. Ablagestapel
5. Rundenkarten
6. Notizblock für die Wertung

VIDEOANLEITUNG

Vergiss diese Anleitung – mit unserem Video lernst du viel schneller, wie «Arschlochkind» gespielt wird.

www.arschlochkind.ch/anleitung

EIN SPIEL BESTEHT AUS ...

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel ist, das eigene Kind mit möglichst fragwürdigen Methoden über 3 Phasen (Kleinkind, Schulkind, Teenager) **zum ultimativen Arschlochkind** heranzuziehen.

Gleichzeitig sollen die gegnerischen Kinder mittels netter Gesten (positive Erziehungskarten) «gerettet» werden.

SPIELMATERIAL

1. Karten Phase I (Kleinkind)
2. Karten Phase II (Schulkind)
3. Karten Phase III (Teenager)
4. 10 Arschlochkinder
5. Anleitung
6. Block

SPIEL-VORBEREITUNG

Arschlochkind-Startkarte
Jeder Spieler erhält eine zufällige Startkarte und verpasst seinem Kind einen flotten Namen, den er allen Mitspielern mitteilt.

....3 PHASEN. JEDE PHASE BESTEHT AUS...

PHASEN-VORBEREITUNG

1. **Startspieler bestimmen**
   Das (demokratisch gewählte) **größte Arschloch** der Gruppe ist der Startspieler der ersten Phase.

   Bei den weiteren Phasen beginnt jeweils der Spieler mit dem größten Arschlochfaktor.
2. **Karten mischen**
   Die Karten der aktuellen Phase werden gemischt.
3. **Karten ausgeben**
   Jeder Spieler erhält 3 Karten. Die Spieler dürfen sich ihre Karten anschauen. Die 3 verschiedenen **Kartentypen sind auf der Rückseite dieser Anleitung erklärt.**
4. **Nachziehstapel bilden**
   Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel.
5. **Ablagestapel**
   Gespielte Aktions- und Abwehrkarten bilden im Verlauf der Phase den Ablagestapel.

...4 RUNDEN.

RUNDEN-VORBEREITUNG

Rundenkarte
Der Startspieler **deckt vor seinem Spielzug eine Karte vom Nachziehstapel auf** und legt diese offen in der Tischmitte aus.

Vor jeder weiteren Runde legt er eine zusätzliche Karte aus. Diese Karte wird **Rundenkarte** genannt.

LETZTE SPIELRUNDE

In der vierten und somit letzten Spielrunde jeder Phase dürfen **keine Erziehungskarten auf das eigene Kind** gespielt werden.

SPIELZUG.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Ein Spielzug läuft folgendermaßen ab:

1. **Karte ziehen**
   Ziehe eine Karte vom Nachziehstapel.
2. **Karte tauschen (optional)**
   Du darfst eine Handkarte mit einer beliebigen Rundenkarte tauschen.
3. **Aktionskarte spielen (optional)**
   Du darfst eine Aktionskarte aus deiner Hand spielen.
4. **Erziehungskarte spielen**
   Du musst eine Erziehungskarte auf ein eigenes oder ein fremdes Kind spielen – außer du hast keine Erziehungskarte auf der Hand.

PHASENENDE

Nach der vierten und somit letzten Spielrunde wird die Phase abgeschlossen. Zähle alle sichtbaren Zahlenwerte deines Kindes zusammen und notiere den Wert deines Kindes in dieser Phase.

Je negativer der Wert, umso größer der Arschlochfaktor.

Danach werden alle Erziehungskarten von den Kindern entfernt und zusammen mit allen weiteren Karten der Phase in der Spielschachtel verstaut.

Dann wird mit den Karten der nächsten Phase weitergespielt.

SPIELENDE

Nach der dritten Phase wird der finale Arschlochfaktor bestimmt, indem die Werte der drei Phasen addiert werden.

Der Spieler mit dem größten Arschlochkind (dem negativsten Gesamtwert) gewinnt!

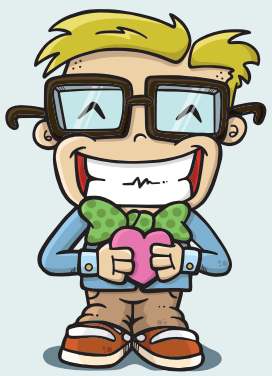
Muahaha!

KARTENTYPEN

AKTIONSKARTEN

Aktionskarten dürfen **im eigenen Spielzug gespielt werden.** Auf der Karte ist der jeweilige Effekt erklärt.

Nach Abhandlung des Effektes wird die Karte abgeworfen.



Zusatzinfo für Besserwisser
In jeder Phase befinden sich 10 Aktionskarten.

ERZIEHUNGSKARTEN

Erziehungskarten dürfen auf das eigene oder fremde Kinder gespielt werden.

Das Kind muss namentlich erwähnt werden («Der Kevin wird vegan ernährt.»), ein Ausschmücken der Geschichte ist erwünscht.

In der letzten Spielrunde einer Phase dürfen keine Erziehungskarten auf das eigene Kind gespielt werden.

Nicht vergessen: Negative Werte auf das eigene Kind spielen, positive auf fremde Kinder.

Zusatzinfo für Besserwisser
Bedeutung Punktefelder:

Grün:	Gesundheit
Orange:	Freiheit
Pink:	Liebe
Blau:	Macht & Erfolg

ABWEHRKARTEN

Abwehrkarten dürfen **jederzeit gespielt werden** – auch wenn der Spieler selbst von der abgewehrten Karte nicht betroffen ist.

Sie muss sofort nach der abzuwehrenden Karte gespielt werden.

Es können Aktionskarten, Erziehungskarten oder Abwehrkarten abgewehrt werden.

Abgewehrte Karten werden zusammen mit der Abwehrkarte auf dem Ablagestapel abgeworfen.

Zusatzinfo für Besserwisser
In jeder Phase befinden sich 10 Abwehrkarten.

Chuck Norris (Phase III) kann nicht abgewehrt werden.

OPTIONALE TRINKSPIELREGEL

Wer eine Aktions- oder Erziehungskarte gegen ein Arschlochkind spielen möchte und dessen Namen vergisst oder verwechselt, muss einen Shot/Schluck trinken.

Dasselbe gilt für den Startspieler, der vergisst, eine Rundenkarte offen auszulegen.

GLOSSAR

Ablagestapel
Der Ablagestapel wird erst im Verlauf der Phase aus den gespielten Abwehr- und Aktionskarten und den abgewehrten Erziehungskarten gebildet. Damit der Ablagestapel nicht mit dem Nachziehstapel verwechselt wird, ist er offen.

Arschlochfaktor
Der Gesamtwert eines Kindes nach 3 Spielphasen. Je negativer, desto besser!

Kind/Arschlochkind
Arschlochkind-Startkarte, die vor jedem Spieler offen ausliegt.

Phase
Es gibt 3 Phasen (Kleinkind, Schulkind, Teenager). Jede Phase dauert 4 Spielrunden.

Runde
Eine Runde dauert so lange, bis jeder Spieler einen Spielzug ausgeführt hat.

Rundenkarte
Der Startspieler deckt vor seinem Spielzug eine Karte vom Nachziehstapel auf und platziert diese offen in der Tischmitte.

Spielzug
Ein Spielzug besteht aus allen Aktionen, die ein Spieler ausführen darf/**muss** (**Karte ziehen,** Karte tauschen, Aktionskarte spielen, **Erziehungskarte spielen**).

Startspieler
In der ersten Phase ist das größte Arschloch der Startspieler. In den weiteren Phasen jener Spieler, dessen Kind in der letzten Phase am negativsten abgeschnitten hat.

DANKESCHÖN

Ein großes Dankeschön gebührt Corinne Schuler fürs Mitentwickeln des Spiels, den Brainfart-Jungs für die tollen Illustrationen und Jérôme Schwarzkopf für den Glauben an das Arschlochkind.

Dank Ueli Isch, Peer Lagerpusch und Michael Csorba haben wir (hoffentlich) alle Tippfehler ausgemerzt.

FAQ

1. **Darf ich nachziehen, wenn ich nach dem Ausspielen einer Aktions- oder Abwehrkarte weniger als drei Karten auf der Hand habe?**
   Nope. Selbst wenn du keine Karten mehr auf der Hand hast, darfst du erst wieder im nächsten Zug nachziehen.
2. **Wie ist eine «Runde» bei den Aktionskarten zu verstehen?**
   Bis zum nächsten Zug desselben Spielers.
3. **Was passiert, wenn ich keine Erziehungskarte auf der Hand habe?**
   Dann musst du keine Karte spielen.
4. **Darf ich eine getauschte Rundenkarte im selben Spielzug spielen?**
   Ja, du darfst.
5. **Gibt es ein Handkartenlimit?**
   Nein.
6. **Wir sind uns nicht einig, wie eine Aktionskarte ausgelegt werden soll. Was sollen wir machen?**
   Im Streitfall entscheidet das Arschloch, dem das Spiel gehört.
7. **Was passiert, wenn der Nachziehstapel leer ist?**
   Der Ablagestapel wird gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel.
8. **Wieso spielen immer alle auf mich?**
   Weil du es verdient hast!
9. **Wieso ist das Spiel erst ab 16 Jahren?**
   Weil die dritte Phase eine paar derbe Karten beinhaltet.
10. **Hasst ihr Kinder?**
    Natürlich nicht. Mit Barbecue-Sauce sind die äußerst lecker.

WEITERE SPIELE DER KAMPFHUMMELN

KAMPF GEGEN DAS
BÜNZLITUM

Das bitterböse Schweizer Partyspiel für bis zu 10 Spieler ohne Schamgefühl.

KAMPF GEGEN DAS
SPIESSERTUM

Das bitterböse Deutsche Partyspiel für bis zu 10 Spieler ohne Schamgefühl.