

WASD Quartett der Videospiel-Skandale (inoffizielle) Spielanleitung

Supertrumpf

Mitspieler: mindestens 2

Sieger: Alle Karten im Besitz!

Spiel: Gespielt wird mit den fünf Kategorien (Korrekt, Entrüstet, Tragweite, Google-Treffer, Wertung). Die Karten werden gut gemischt und im Uhrzeigersinn verdeckt an alle Mitspieler verteilt. Die Spieler betrachten jeweils immer nur eine, die offen liegende, Karte. Es beginnt der jüngste Spieler, weil dieser natürlich die geringste Erfahrung mit den Spielen und Skandalen hat, logisch oder? Er nennt eine der Kategorien und den Wert. Der Spieler mit dem höchsten Wert (*Wertungsfolge siehe unten*) erhält die Karten der anderen und ist an der Reihe. Bei Gleichstand, von zwei oder mehr Spielern, werden die Karten in die Mitte gelegt. Danach nennt der Mitspieler, der auch vorher schon an der Reihe war, eine Kategorie seiner Wahl von der nächsten Karte. Dies wird so weitergeführt, bis jemand einen höheren Wert hat und alle Karten aus dem „Stich“ erhält. Wer alle Karten sein Eigen nennen kann, hat gewonnen.

Wertungsfolge (hoch nach niedrig)

Korrekt: Nein, Kompliziert, Ja

Entrüstet: Gamer, Andere, Alle

Tragweite: Gering, Aufreger, Skandal

Google-Treffer: Höchste Zahl

Wertung: Höchste Wertung [*Keine Wertung* („-“) = 50%]

(*andere Wertungsreihenfolgen sind natürlich individuell wählbar*)

Klassisches Quartett

Mitspieler: mindestens 3

Sieger: Wer die meisten Quartette (A bis H von je 1 bis 4) hat, gewinnt!

Spiel: Die Karten werden gut gemischt und im Uhrzeigersinn verdeckt an alle Mitspieler verteilt. Dabei kann es je nach Spieleranzahl vorkommen, dass einige mehr Karten als andere haben. Der älteste Spieler beginnt und fragt einen Mitspieler seiner Wahl nach einer Karte (beispielsweise E1). Hat der Mitspieler diese Karte, muss er sie dem Fragegeber herausgeben. Der Frager kann erneut einen beliebigen Mitspieler fragen. Wenn der Mitspieler eine Karte nicht besitzt, ist dieser an der Reihe.

Sobald ein Quartett vollständig ist (beispielsweise E1, E2, E3 und E4) wird dieses offen auf den Tisch gelegt. Wenn jemand gar keine Karten mehr auf der Hand hat, ist dieser raus und der nächste Mitspieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Gewonnen hat derjenige, mit den meisten Quartetten.