

DARE DUEL

Die Spielregeln von Dare Duel sind auf der Website von Tingletouch auch in anderen Sprachen erhältlich. Unter www.tingletouch.com/dareduel/rules könnt ihr nachsehen, ob eure Sprache verfügbar ist. Bitte beachten: Die folgenden Spielregeln gelten für 3 Spieler oder mehr. Bevor ihr diese Regeln lest, solltet ihr euch jedoch zunächst mit den Spielregeln für 2 Personen vertraut machen, da das Grundprinzip des Spiels dort erklärt wird.

ÜBERBLICK

In dieser Version von Dare Duel kombinieren die Spieler zunächst Wörter und Wortbausteine, um so viele Mutproben zu kreieren, wie Spieler am Spiel teilnehmen.

Anschließend werden die Mutproben gemischt und an alle Spieler verteilt. Diese führen die Mutproben anschließend entweder alleine oder mit einem Mitspieler ihrer Wahl aus.

GESCHLECHTERGERECHTE SPRACHE

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung weiblicher und männlicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten in gleichem Maße für beide Geschlechter.

ENGLISCHE INHALTE DER SPIELKARTEN

Die Spielkarten von Dare Duel sind auf Englisch verfasst. In den vorliegenden Spielregeln werden die Spielkarten auf Deutsch beschrieben, zum besseren Verständnis sind die englischen Bezeichnungen jedoch im Abschnitt „Spielinhalt“ ebenfalls erläutert.

Bitte beachtet, dass ihr aufgrund der englischen Spielkarten über grundlegende Englischkenntnisse verfügen solltet, um das Spiel spielen zu können.

VOR SPIELBEGINN

Am Ende dieses Dokuments befindet sich ein Set mit 9 Grundwörterkarten. Vor Spielbeginn müssen diese zusätzlichen Karten ausgedruckt und ausgeschnitten werden, sodass jeder Spieler seine eigene Karte erhält.

Kein Spieler darf seinen sexuellen Höhepunkt erreichen, bevor nicht ein Gewinner ermittelt wurde. Anschließend sollten am besten alle Spieler gemeinsam den Höhepunkt erreichen.

SPIELVORBEREITUNG

1. Alle Spieler tragen jeweils 4 Kleidungsstücke. Paarweise getragene Kleidungsstücke wie Socken oder Schuhe gelten immer als 1 Kleidungsstück.
2. Jeder Spieler benötigt einen Stift und ein paar Zettel.
3. Eine Stoppuhr sollte bereitliegen. Jeder Spieler hat seine eigene Grundwörterkarte, die zuvor ausgedruckt wurde (siehe oben).
4. Die Belohnungskarten werden gemischt und der Stapel wird verdeckt beiseite gelegt. Die 2 Aussteigerkarten sowie alle Geheimniskarten werden aus dem Spiel entfernt. Die Wortkarten werden ebenfalls gemischt und verdeckt in die Mitte der Spielfläche gelegt.
5. Jeder Spieler zieht eine bestimmte Anzahl von Wortkarten und legt diese verdeckt vor sich auf einen Stapel. Die Anzahl der zu ziehenden Karten richtet sich nach der Anzahl der Spieler:
3 Spieler: 6 Karten je Spieler
4 Spieler: 5 Karten je Spieler
5 oder mehr Spieler: 4 Karten je Spieler
6. Die verbleibenden Wortkarten werden aus dem Spiel entfernt. Die Startkarte erhält derjenige Spieler, der nach Ansicht der anderen Mitspieler über die schmutzigste Fantasie verfügt.

REGELN DES ZUSAMMENSPIELS

Bevor es losgeht, müssen die Spieler Regeln für das Zusammenspiel vereinbaren, d. h. sie müssen entscheiden, wer während der Mutproben mit wem agieren darf.

Beispielsweise könnte man in einer Gruppe von Heterosexuellen festlegen, dass die Spieler nur mit Mitspielern des anderen Geschlechts agieren dürfen.

fen. Bei Paaren könnte es wiederum sein, dass die Spieler nur mit ihrem jeweiligen Partner agieren möchten.

Diese Interaktionsregeln können von der Gruppe völlig eigenständig festgelegt werden. Das wichtigste ist, dass sich alle Mitspieler damit wohlfühlen.

BEISPIEL:

Emma, Amanda, David und Robert spielen zu viert. Sie sind alle heterosexuell, daher vereinbaren sie, dass die Frauen nur mit den Männern agieren dürfen und umgekehrt, nicht aber mit einem Spieler gleichen Geschlechts.

SPIELABLAUF

BEGINN EINER RUNDE

Zu Beginn einer jeden neuen Runde wählen ALLE Spieler 1 der 3 Satzanfänge von der Startkarte („Starting Player“) und schreiben sich diese auf einen Zettel. Anschließend reichen sämtliche Spieler ihren Zettel an den rechten Nebenspieler weiter.

Abschließend ziehen alle Spieler die oberste Karte von ihrem Wortkartenstapel und drehen die Karte um.

SPIELERWECHSEL

Immer wenn ein Spieler an der Reihe ist, muss er 1 Wort/Wortbaustein von seiner Wortkarte sowie bis zu 2 Bausteine von der Grundwörterkarte verwenden. Die verwendeten Wörter/Wortbausteine schreibt der Spieler dann auf seinen Zettel und setzt damit den Satz fort, der von einem anderen Spieler begonnen wurde.

Nachdem alle Spieler ihre verwendeten Wörter und Wortbausteine aufgeschrieben haben, werden reihum wieder alle Zettel um einen Spieler nach rechts weitergereicht und neue Wörter/Wortbausteine hinzugefügt.

WICHTIG: Während der gesamten Spielrunde behalten alle Spieler stets dieselbe Wortkarte und wählen ihre Wörter immer von dieser einen Karte. Die Spieler ziehen also KEINE neue Wortkarte, wenn sie an der Reihe sind. Die gleichen Wörter dürfen immer wieder verwendet werden, solange sie sinnvoll in den Satz passen.

EINEN SATZ BEENDEN

Jeder Spieler darf seinen Satz jederzeit beenden, indem er von seiner Wortkarte einen einzelnen Punkt oder einen Wortbaustein mit einem Punkt verwendet. Wenn ein Satz beendet wurde, faltet derjenige Spieler den Zettel zusammen und legt

diesen in die Mitte der Spielfläche.

Es werden so lange Zettel weitergereicht und Wörter/Wortbausteine hinzugefügt, bis alle Sätze komplett sind. Die fertigen Sätze werden zusammengefasst und verdeckt dem Spieler mit der Startkarte übergeben.

AUSFÜHREN DER MUTPROBEN

Der Spieler mit der Startkarte mischt alle Zettel gut durch und verteilt sie verdeckt an alle Mitspieler, wobei jeder Spieler genau 1 Zettel erhält.

TIPP: Um die Zettel einfacher durchzumischen und verteilen zu können, werden sie am besten wie beim Lose ziehen in einem Stoffbeutel o. ä. gesammelt.

Beginnend mit dem Startspieler führen nun reihum im Uhrzeigersinn alle Spieler ihre Mutproben aus oder machen von ihrem Recht Gebrauch, die Mutprobe abzulehnen. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, muss er zunächst die Mutprobe auf seinem Zettel laut vorlesen und sich dann entscheiden, ob er sie annehmen möchte oder nicht.

Wenn die Mutprobe auf deinem gezogenen Zettel nur dich selbst betrifft, kannst du die Entscheidung alleine treffen.

Wenn sich die Mutprobe auf deinem gezogenen Zettel NUR auf einen Gegenspieler bezieht („Your Opponent will...“), musst du einen BELIEBIGEN anderen Mitspieler dazu auffordern, die Mutprobe auszuführen. In diesem Fall finden die Interaktionsregeln keine Anwendung.

Wenn die Mutprobe dich selbst UND einen weiteren Mitspieler betrifft, musst du einen derjenigen Spieler fragen, mit denen du agieren darfst, ob dieser die Mutprobe mit dir gemeinsam annehmen und ausführen möchte.

Jeder Spieler ist dazu berechtigt, eine Mutprobe abzulehnen, er erhält dafür jedoch 1 Strafpunkt. Wenn ein Spieler seine eigene Mutprobe ablehnt, erhält er 1 Strafpunkt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn ein Spieler einen anderen Mitspieler zur Mutprobe auffordert und dieser ablehnt, werden reihum solange alle Spieler gefragt, bis ein Spieler die Mutprobe annimmt – oder bis sie von allen abgelehnt wurde.

Bitte beachten: Für Mutproben, die sowohl einen Spieler selbst als auch einen Mitspieler betreffen, dürfen nur diejenigen Spieler aufgefordert werden,

mit denen man laut eingangs getroffener Vereinbarung agieren darf.

ENDE DER RUNDE

Wenn alle Mutproben ausgeführt oder abgelehnt wurden, ist die Runde beendet. Bevor eine neue Runde beginnen kann, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

1. Die bereits verwendeten Wortkarten aller Spieler werden aus dem Spiel entfernt.
2. Der Startspieler gibt die Startkarte an den Mitspieler zu seiner Rechten weiter.
3. Alle Spieler, die noch nicht nackt sind, entfernen jeweils 1 Kleidungsstück.

PUNKTE

Benennt einen Spieler, der die Punkte aller Mitspieler auf einem Zettel aufschreibt.

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Mutprobe ablehnt – sei es seine gezogene Mutprobe oder wenn er von einem Mitspieler zu einer Mutprobe aufgefordert wurde – erhält der Spieler 1 Strafpunkt. Ziel des Spiels ist es, so WENIGE Punkte wie möglich zu sammeln.

BEISPIEL:

1. David ist der Startspieler und liest seinen Zettel vor: „**Your opponent will reveal a secret sex fantasy.**“ David fordert Amanda auf, die Mutprobe auszuführen und sie stimmt zu.
2. Emmas Mutprobe lautet: „**You will dance naked for 2 minutes.**“ Emma lehnt ab und erhält dafür 1 Strafpunkt.
3. Robert ist als nächster an der Reihe und liest vor: „**You will kiss for 1 minute.**“ Auch wenn diese Mutprobe nicht eindeutig formuliert ist, ist dennoch klar, dass ein weiterer Mitspieler beteiligt ist. Robert fragt Amanda und sie stimmt zu.
4. Amanda liest vor: „**You will tickle your opponent for 3 minutes.**“ Sie fragt David und er lehnt ab. Anschließend fragt sie Robert, der ebenfalls ablehnt. Mit Emma darf sie (gemäß Vereinbarung bei Spielbeginn) nicht agieren, d. h. es ist niemand mehr übrig, den sie fragen kann. David und Robert erhalten jeweils 1 Strafpunkt und die Mutprobe wird komplett verworfen.

KLEIDUNG AUSZIEHEN

Die Spieler können ihre Kleidung auf unterschiedliche Weise verlieren:

1. Wenn ein Spieler im Rahmen einer Mutprobe dazu aufgefordert wird, Kleidungsstücke abzulegen.
2. Wie bereits erwähnt: Am ENDE jeder Spielrunde müssen alle Spieler, die noch nicht nackt sind, 1 Kleidungsstück ablegen.
3. Immer wenn ein Spieler eine Wortkarte mit dem Stripsymbol zieht, muss er 1 Kleidungsstück ablegen und zusätzlich 1 weiteren Mitspieler dazu auffordern, ebenfalls ein Kleidungsstück seiner Wahl abzulegen.

ROT MARKIERTE WÖRTER

Rot markierte Wörter oder Wortbausteine dürfen NICHT in der ersten Spielrunde verwendet werden.

Wenn die erste Runde vorüber ist, dürfen alle Spieler sämtliche Wörter und Wortbausteine auf ihren Wortkarten verwenden.

WER GEWINNT DAS SPIEL?

Das Spiel ist beendet, wenn die Spieler keine Wortkarten mehr übrig haben. Das bedeutet, dass jedes Spiel entweder 4, 5 oder 6 Runden lang dauert, je nachdem, wie viele Spieler es gibt (da sich die Anzahl der ausgeteilten Karten nach der Spielerzahl richtet).

Am Ende der letzten Runde gewinnt derjenige Spieler, der die WENIGSTEN Punkte hat.

Der Gewinner zieht nun 2 Karten vom Stapel der Belohnungskarten und wählt von jeder Karte 1 Wort oder 1 Wortbaustein.

Bei Gleichstand gewinnt derjenige Spieler, der zuletzt eine Mutprobe ausgeführt hat. Falls der Gleichstand 2 Spieler betrifft, die ihre letzte Mutprobe gemeinsam ausgeführt haben, wählen beide Spieler jeweils 1 Wort oder 1 Wortbaustein.

Da die Vorlieben in der Gruppe sehr unterschiedlich sein können, muss anschließend die Gruppe gemeinsam entscheiden, wie es weitergeht. Ziel ist es, dass alle Mitspieler den sexuellen Höhepunkt erreichen, und die ausgewählten Wörter/Wortbausteine müssen verwendet werden, bevor oder

während der Höhepunkt erreicht wird. Wie genau die Wörter verwendet werden, dürfen alle Teilnehmer gemeinsam entscheiden.

Falls sich einer der Spieler mit den gewählten Wörtern nicht wohlfühlt, muss der Gewinner (oder müssen die Gewinner) andere Wörter aussuchen.

BEISPIEL 1:

Emma gewinnt das Spiel und wählt „*oral sex*“ und „*tied to a chair*“. Die Gruppe beschließt, dass die Herren zuerst die Damen an einen Stuhl fesseln und sie bis zum Höhepunkt oral befriedigen. Anschließend tauschen Damen und Herren die Rollen. Welche Paare sich dabei bilden, wird ebenfalls von der Gruppe entschieden.

BEISPIEL 2:

Zwei Paare spielen Dare Duel und haben vorab festgelegt, dass sie nur mit ihren jeweiligen Partnern agieren möchten. In diesem Beispiel müssen „*oral sex*“ und „*tied to a chair*“ von jedem Paar verwendet werden, bevor oder während sie den Höhepunkt erreichen.

SONSTIGE REGELN

ZÜGIGE AUSWAHL DER WÖRTER

Falls ein Spieler der Meinung ist, dass ein Gegenspieler sich bei der Auswahl der Wörter zu viel Zeit

lässt, darf ihn jeder kitzeln oder ihm einen Klaps auf den Hintern geben, bis er sich entschieden hat.

KLEIDUNGSSTÜCKE

Wenn ein Kleidungsstück ausgezogen werden muss, sei es am Ende einer Runde, durch eine Karte mit Stripsymbol oder durch eine Mutprobe, bleibt dieses Kleidungsstück so lange ausgezogen, bis das Spiel beendet ist oder bis eine anderweitige Anweisung erfolgt. Wenn ein Kleidungsstück angezogen werden soll, bleibt es so lange dabei, bis der Spieler wieder zum Ausziehen aufgefordert wird.

UNTERSCHIEDLICHE AUSLEGUNG VON MUTPROBEN

Immer wenn es bei einer Mutprobe mehrere Optionen oder Interpretationsspielräume gibt oder wenn Unklarheiten bestehen, bestimmt stets der VORLESER der Mutprobe über die Einzelheiten. Der Vorleser darf dieses Entscheidungsrecht jedoch auch einem Mitspieler übertragen.

GRAMMATIK

Die gebildeten Sätze müssen grammatikalisch nicht perfekt sein. Die Spieler sollten jedoch dafür sorgen, dass die Sätze allgemein verständlich sind.

WENN KEINE WÖRTER ODER BAUSTEINE GEWÄHLT WERDEN KÖNNEN

Wenn ein Spieler einem Satz weder ein sinnvolles Wort, einen Wortbaustein, noch einen Punkt hinzufügen kann, wird der Zettel ohne neue Wörter an den nächsten Spieler weitergegeben.

LÄNGE DES SPIELS

Die Spiellänge kann verkürzt werden, indem bei Spielbeginn weniger Karten ausgeteilt werden.

Auf der nächsten Seite befinden sich zusätzliche Grundwörterkarten zum Ausdrucken.

Falls ihr Fragen habt oder ihr euch mit einer bestimmten Regel nicht sicher seid, schreibt uns einfach eine E-Mail an info@tingletouch.com (bitte auf Englisch schreiben). Wenn euch Dare Duel gefällt, probiert auch mal unsere anderen erotischen Spiele sowie unsere erotischen Apps für iOS und Android. Unter www.tingletouch.com erfahrt ihr mehr. Folgt uns auf Twitter unter [@_tingletouch_](https://twitter.com/_tingletouch_) sowie auf Instagram unter [@tingletouch](https://www.instagram.com/tingletouch).

Spieldesign: Magnus Holmgren & Elin Holmgren.

Illustration: David Camacho. **Korrektur:** Karin Kohlmeier.

Deutsche Übersetzung: Marcel Riek. **Testspieler:** Donna Hart & Joshua Hart, Tracy & Andrew, Michael & Esther, A + K Richter, Eva S, Jimmy W.

Ein besonderes Dankeschön geht an all unsere Unterstützer auf Kickstarter.

Copyright 2016 Tingletouch Games.

COMMON WORDS

When you draw a word card you may also select up to 2 items on this card.

+s	+es	+ing	+ly	+ed
+s	a	an	is	are
the	it	be	on	in
to	do	from	will	use
using	with	their	they	
you(r)	your opponent(s)			
yourself	yourselves			
them(self)	each other			

COMMON WORDS

When you draw a word card you may also select up to 2 items on this card.

+s	+es	+ing	+ly	+ed
+s	a	an	is	are
the	it	be	on	in
to	do	from	will	use
using	with	their	they	
you(r)	your opponent(s)			
yourself	yourselves			
them(self)	each other			

COMMON WORDS

When you draw a word card you may also select up to 2 items on this card.

+s	+es	+ing	+ly	+ed
+s	a	an	is	are
the	it	be	on	in
to	do	from	will	use
using	with	their	they	
you(r)	your opponent(s)			
yourself	yourselves			
them(self)	each other			

COMMON WORDS

When you draw a word card you may also select up to 2 items on this card.

+s	+es	+ing	+ly	+ed
+s	a	an	is	are
the	it	be	on	in
to	do	from	will	use
using	with	their	they	
you(r)	your opponent(s)			
yourself	yourselves			
them(self)	each other			

COMMON WORDS

When you draw a word card you may also select up to 2 items on this card.

+s	+es	+ing	+ly	+ed
+s	a	an	is	are
the	it	be	on	in
to	do	from	will	use
using	with	their	they	
you(r)	your opponent(s)			
yourself	yourselves			
them(self)	each other			

COMMON WORDS

When you draw a word card you may also select up to 2 items on this card.

+s	+es	+ing	+ly	+ed
+s	a	an	is	are
the	it	be	on	in
to	do	from	will	use
using	with	their	they	
you(r)	your opponent(s)			
yourself	yourselves			
them(self)	each other			

COMMON WORDS

When you draw a word card you may also select up to 2 items on this card.

+s	+es	+ing	+ly	+ed
+s	a	an	is	are
the	it	be	on	in
to	do	from	will	use
using	with	their	they	
you(r)	your opponent(s)			
yourself	yourselves			
them(self)	each other			

COMMON WORDS

When you draw a word card you may also select up to 2 items on this card.

+s	+es	+ing	+ly	+ed
+s	a	an	is	are
the	it	be	on	in
to	do	from	will	use
using	with	their	they	
you(r)	your opponent(s)			
yourself	yourselves			
them(self)	each other			

COMMON WORDS

When you draw a word card you may also select up to 2 items on this card.

+s	+es	+ing	+ly	+ed
+s	a	an	is	are
the	it	be	on	in
to	do	from	will	use
using	with	their	they	
you(r)	your opponent(s)			
yourself	yourselves			
them(self)	each other			