

# Schimba

## Spieler

„Schimba“ ist spielbar ab 4 risikobereiten Spielern. Die Anzahl der Spieler ist grundsätzlich unbegrenzt, es können aber in einer Runde nur jeweils 2 Spieler aktiv spielen.

## Alleine oder im Team?

Bei „Schimba“ kann entweder jeder für sich selbst spielen, oder man bildet zwei Teams. Dann würfelt jeweils ein Spieler für das gesamte Team. Das Spielen in Teams ist lustiger!

## Spielmaterial

Wie bei allen Spielen auf [nightflight.click](http://nightflight.click) geht es quick and dirty zu. Ihr braucht also nicht viel zu lesen oder vorzubereiten.

Dieses Spiel enthält nur die Spielanleitung, die ihr gerade lest, und 8 Karten mit Strafen (Download).

## Spielablauf und Spielregeln

I.

Zwei Spieler sitzen sich am Spieltisch gegenüber. Wir nennen die beiden Spieler A und Spieler B.



Spieler A beginnt. Er zieht eine „Strafkarte“, und legt sie offen auf den Tisch.

Die Strafe, die auf dem Tisch liegt, ist die Strafe, um die gespielt wird, solange bis es einen Sieger und einen Verlierer gibt.

II.

Spieler A beginnt. Die Strafe, die auf dem Tisch liegt, ist deshalb jetzt die Strafe für Spieler B.

Die Strafe wird aber nur dann vollstreckt, wenn Spieler A jetzt eine 6 würfelt. Würfelt Spieler A nur eine 5 oder weniger, dann erhält Spieler A selbst die Strafe.

Spieler A kann sich jetzt entscheiden: Er kann würfeln, oder er kann „Schimba“ (Weiter) sagen.

Wenn Spieler A „Schimba“ sagt, bleibt die „Strafenkarte“ auf dem Tisch liegen, und Spieler B ist am Zug.

### III.

Auch für Spieler B gilt jetzt, dass er eine 6 würfeln muss, damit er die Runde gewinnt, und Spieler A die Strafe bekommt.

Würfelt Spieler B nur eine 5 oder weniger, dann erhält Spieler B selbst die Strafe.

Spieler B kann sich jetzt entscheiden: Er kann würfeln, oder er kann „Schimba“ (Weiter) sagen.

Wenn Spieler B „Schimba“ sagt, bleibt die „Strafkarte“ auf dem Tisch liegen, und Spieler A ist wieder am Zug.

### IV.

Spieler A ist wieder am Zug.

Jetzt reicht Spieler A aber bereits eine 5, um zu gewinnen. Würfelt Spieler A jedoch nur eine 4 oder weniger, dann erhält Spieler A selbst die Strafe.

Wieder kann sich Spieler A entscheiden: Er kann würfeln, oder er kann „Schimba“ (Weiter) sagen.

Wenn Spieler A „Schimba“ sagt, bleibt die „Strafkarte“ auf dem Tisch liegen, und Spieler B ist wieder am Zug.

### V.

Wenn Spieler A „Schimba“ gesagt hat, ist wieder Spieler B am Zug.

Auch Spieler B reicht jetzt eine gewürfelte 5, um zu gewinnen.

Wieder kann sich Spieler B entscheiden, ob er würfelt oder ob er „Schimba“ sagt.

Wenn Spieler B „Schimba“ sagt, reicht Spieler A in der nächsten Runde aber schon eine 4, um zu gewinnen.

Und so weiter, alles klar?

### VI.

Wenn keiner der Spieler das Risiko eingeht zu würfeln, dann reicht in der 6. Runde für Spieler A bereits eine gewürfelte 1 um zu gewinnen, er muss also nur den Würfel auf den Tisch kullern lassen.

Aber so weit wird es nicht kommen.

### VII.

Sobald von einem der beiden Spieler gewürfelt wurde, ist die Runde entschieden.

Der Verlierer erhält die Strafe, die auf dem Tisch liegt.

Wird im Team gespielt, dann müssen alle Teammitglieder nolens volens in den sauren Apfel beißen, und die Strafe ausfassen.

**Viel Spaß mit diesem Spiel von [nightflight.click](http://nightflight.click)!**

Aber reicht dir das wirklich?

Möchtest du nicht einmal ein „großes“ Spiel spielen, mit Kostümen, mit noch mehr Atmosphäre, noch mehr Erotik, einfach mehr von allem? Ein bisschen Eyes Wide Shut?

Dann schau auf [www.indeeping.com](http://www.indeeping.com)

