

DARE DUEL

Die Spielregeln für 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 2 Spieler. Wenn ihr Dare Duel mit mehr als 2 Spielern spielen möchtet, lest euch bitte zunächst die Spielregeln für 2 Spieler durch und beachtet auf der letzten Seite die Informationen für 3 oder mehr Spieler.

ÜBERBLICK

Dare Duel ist ein erotisches Kartenspiel für 2 Spieler. Die Spieler ziehen abwechselnd Karten und bilden aus den darauf enthaltenen Wörtern/Wortbausteinen Sätze, die schließlich erotische Mutproben ergeben. Die Spieler müssen diese Mutproben anschließend ausführen und erhalten dafür Punkte. Gewinner des Spiels ist derjenige Spieler, der zuerst 25 Punkte erreicht hat. Der Gewinner darf anschließend durch die Verwendung von Wörtern/Wortbausteinen auf speziellen Belohnungskarten darüber entscheiden, wie der sexuelle Höhepunkt erreicht werden soll.

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 für 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

Bitte praktiziert Safer Sex und beachtet, dass ihr Dare Duel auf eigenes Risiko spielt. Lasst euch niemals auf gefährliche oder an eurem Wohnort illegale Handlungen ein, unabhängig davon, welche Mutproben sich im Verlauf des Spiels ergeben.

Kein Spieler darf seinen sexuellen Höhepunkt erreichen, bevor nicht ein Gewinner ermittelt wurde.

Anschließend solltet ihr am besten beide gemeinsam den Höhepunkt erreichen.

SPIELINHALT

91 Spielkarten (rote Kartenrückseite), 15 Belohnungskarten (schwarze Kartenrückseite), 1 Startkarte („Starting player“), 1 Grundwörterkarte („Common Words Card“), 2 Aussteigerkarten („Bail Cards“; 1 x schwarz, 1 x weiß).

SPIELVORBEREITUNG

1. Beide Spieler tragen zu Beginn die gleiche Anzahl an Kleidungsstücken. Es empfehlen sich 4 bis 5 Kleidungsstücke. Paarweise getragene Kleidungsstücke wie Socken oder Schuhe gelten immer als 1 Kleidungsstück.
2. Als Zubehör benötigt werden ein Stift, ein Notizblock (oder ein paar Zettel) sowie eine Stoppuhr (z. B. eine Eieruhr oder die Stoppuhr des Handys).
3. Die Belohnungskarten werden gemischt und der Stapel wird verdeckt beiseite gelegt. Die Spielkarten werden ebenfalls gemischt und verdeckt in die Mitte der „Spielfläche“ gelegt (z. B. das Bett), sodass die Karten vom Stapel gezogen werden können. Die Grundwörterkarte („Common Words“) wird sichtbar neben den Spielkartenstapel gelegt.
4. Beide Spieler wählen wie beim Schach eine Farbe, entweder Schwarz oder Weiß. Der weiße Spieler erhält die weiße Aussteigerkarte („Bail Card“), der schwarze Spieler die schwarze. Jeder Spieler legt seine Aussteigerkarte so vor sich ab, dass die Zahl 2 sichtbar ist.
5. Die Spieler spielen „Schere, Stein, Papier“ und ermitteln so, wer die Startkarte erhält. Der Spieler mit der Startkarte legt diese offen sichtbar auf seine Seite der Spielfläche.

SPIELABLAUF

Das Spiel wird über mehrere Spielrunden gespielt. In jeder Runde stellen die Spieler Mutproben auf, indem unterschiedliche Wörter/Wortbausteine kombiniert werden. Die Mutproben werden anschließend entsprechend der daraus resultierenden Sätze ausgeführt.

BEGINN EINER RUNDE

Zu Beginn einer jeden Spielrunde wählt der Spieler mit der Startkarte („Starting Player“) 1 der 3 Satzanfänge von der Startkarte und schreibt diesen für beide Spieler sichtbar auf einen Zettel. Anschließend ist der andere Spieler an der Reihe.

SPIELERWECHSEL

Ist ein Spieler am Zug, zieht er die oberste Karte vom Spielkartenstapel. Es gibt 2 Arten von Spielkarten: Wortkarten und Geheimniskarten (siehe Erläuterung unten). Die Mehrheit der Karten sind Wortkarten, sie enthalten unterschiedliche Wörter und Wortbausteine.

Zieht ein Spieler eine Wortkarte, wird diese offen sichtbar in die Mitte der Spielfläche gelegt. Wenn sich dort bereits eine Wortkarte befindet, kommt die neue Karte nach oben. Der Spieler wählt nun exakt 1 Baustein von der Karte und fügt diesen dem Satz hinzu, der zuvor vom Gegenspieler begonnen wurde. Ein Baustein kann entweder ein Wort, eine Wortkombination oder ein einzelner Punkt am Satzende sein.

Damit die Sätze einfacher gebildet werden können, kann jeder Spieler bei seinem Zug zusätzlich bis zu 2 Bausteine von der Grundwörterkarte („Common Words“) verwenden.

Anschließend ist wieder der andere Spieler an der Reihe und der Vorgang wird wiederholt. Die Spieler fahren weiter so fort und ziehen immer abwechselnd Karten, suchen sich Wörter/Wortbausteine aus, schreiben diese auf und bilden so ihre Sätze.

BEISPIEL:

Emma spielt in Weiß und David in Schwarz. Emma hat die Startkarte.



Emma beginnt die Runde mit dem Satzanfang „**Your opponent will...**“ von der Startkarte.

Die Mutprobe beginnt also so: **Your opponent will...**

Nun ist David an der Reihe. Er zieht eine Wortkarte vom Stapel und muss 1 Wort/Wortbaustein von dieser Karte verwenden und dem Satzanfang hinzufügen. Wenn er möchte, kann er zusätzlich bis zu 2 Bausteine von der Grundwörterkarte verwenden.



David verwendet „**(lap) dance**“ von der Wortkarte, sowie „**do**“ und „**a**“ von der Grundwörterkarte.

Die Mutprobe lautet also: **Your opponent will do a lap dance...**

WÖRTER UND WORTBAUSTEINE VERWENDEN

Von der Wortkarte MUSS exakt 1 Baustein verwendet werden. Wenn ein oder mehrere Wörter oder Buchstaben in Klammern stehen, kann der Spieler selbst entscheiden, ob diese Wörter oder Buchstaben verwendet werden sollen oder nicht. Wenn also wie im obigen Beispiel „(lap) dance“ verwendet wird, ist das Wort „lap“ optional, d. h. es kann entweder nur „dance“ (Tanz) oder „lap dance“ (Lapdance) verwendet werden.

Von der Grundwörterkarte können entweder kurze Wörter und Wortbausteine oder Wortendungen verwendet werden. Wortendungen sind mit einem „+“-Symbol gekennzeichnet, d. h. sie können an ein Wortende angehängt werden. Wenn beispielsweise „touch“ verwendet wird, kann auch die Endung „+ing“ von der Grundwörterkarte verwendet und daraus das Wort „touching“ gebildet werden.

Jedes Mal, wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er entweder 1, 2 oder auch gar keine Bausteine von der Grundwörterkarte verwenden. Alle Wörter auf der Grundwörterkarte können frei vor oder hinter dem Wort/Wortbaustein von der Wortkarte platziert werden. Wortendungen hingegen können nur am Ende des letzten Worts eines Wortbausteins verwendet werden.

EINEN SATZ BEENDEN

Auf allen Wortkarten befinden sich unten mehrere Bausteine mit einer Umrandung. Es handelt sich entweder um einen einzelnen Punkt oder einen

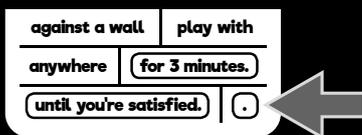
Wortbaustein, der mit einem Punkt endet.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist und einen dieser umrandeten Bausteine verwendet, ist die Spielrunde beendet und die Mutprobe ist fertig formuliert.

Unabhängig davon, welcher Spieler den Satz beendet, bestimmt die FARBE der Karte, mit der der Satz beendet wurde, welcher Spieler die Mutprobe vorlesen darf.

BEISPIEL:

Emma ist wieder an der Reihe. Sie zieht eine WEISSE Wortkarte und beschließt, die Runde mit einem abschließenden Punkt zu beenden.



Emma verwendet den Punkt „•“ von der Wortkarte und fügt keine weiteren Bausteine von der Grundwörterkarte hinzu.

Die abgeschlossene Mutprobe lautet also: ***Your opponent will do a lap dance.***

AUSFÜHREN DER MUTPROBE

Derjenige Spieler, mit dessen Farbe ein Satz abgeschlossen wurde, liest die Mutprobe laut vor und der andere Spieler führt sie aus.

Im obigen Beispiel ist Emma die weiße Spielerin. Die Mutprobe wurde mit einer weißen Wortkarte abgeschlossen, d. h. Emma liest die Mutprobe vor und David muss den Lapdance aufführen.

Wäre der Satz mit einer schwarzen Wortkarte abgeschlossen worden, so hätte David die Mutprobe vorgelesen und Emma müsste den Lapdance aufführen.

Wenn in einer Mutprobe Details unerwähnt bleiben oder Unklarheiten bestehen, darf immer der Vorleser der Mutprobe über die Einzelheiten entscheiden. Da beispielsweise im obigen Fall keine Zeitbegrenzung festgelegt wurde, darf also Emma entscheiden, wie lange David tanzen muss.

PUNKTE

Nachdem eine Mutprobe abgeschlossen wurde, erhält der Vorleser der Mutprobe die Anzahl von

Punkten, die der Gesamtzahl der für die Mutprobe verwendeten Wortkarten entspricht. Die Startkarte wird hierbei nicht berücksichtigt.

Im obigen Beispiel wurden insgesamt 2 Wortkarten verwendet, um die Mutprobe abzuschließen, somit erhält Emma 2 Punkte.

Die Punktestände werden für jeden Spieler auf einem Zettel notiert.

STRATEGISCHER TIPP: Manchmal lohnt es sich, einem Gegenspieler absichtlich Punkte zu überlassen, um eine Mutprobe zu bilden, die man unbedingt umsetzen möchte.

ENDE DER RUNDE

Wenn die Mutprobe ausgeführt oder abgelehnt wurde (siehe unten), werden alle verwendeten Wortkarten wieder unter den Stapel der Spielkarten gelegt. Derjenige Spieler, der die beendete Runde begonnen hat, übergibt die Startkarte anschließend dem Gegenspieler und eine neue Runde beginnt.

SONDERKARTEN

AUSSTEIGERKARTEN

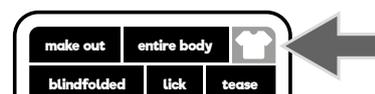
Ein Spieler kann jederzeit aus einer Mutprobe aussteigen, indem er die Aussteigerkarte („Bail“) verwendet und die Mutprobe dadurch verweigert. Bei einem Ausstieg muss sich keiner der Spieler der Mutprobe stellen, doch derjenige Spieler, der NICHT gekniffen hat, erhält umgehend die Punkte für die Mutprobe, und zwar ungeachtet dessen, wer die Punkte sonst erhalten hätte.

Wenn beide Spieler aussteigen möchten, können beide gleichzeitig aussteigen und kein Spieler erhält Punkte.

Wenn ein Spieler zum ersten Mal eine Mutprobe verweigert, legt er seine Aussteigerkarte mit der Nummer 1 sichtbar ab. Wenn er zum zweiten Mal verweigert, wird die Karte aus dem Spiel genommen.

STRIPKARTEN

Einige Wortkarten enthalten rechts oben in der Ecke ein T-Shirt-Symbol.



Zieht ein Spieler eine Karte mit diesem Symbol, bestimmt die Farbe der Karte, welcher Spieler ein Kleidungsstück ausziehen muss. Falls dieser Spieler bereits nackt ist, geschieht nichts weiter.

GEHEIMNISKARTEN

Die Mehrheit aller Karten im Stapel sind Wortkarten. Es gibt jedoch ein paar Karten, die mit einem Schlosssymbol gekennzeichnet sind. Dies sind die Geheimniskarten.

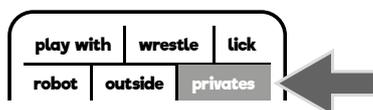


Zieht ein Spieler eine Geheimniskarte, darf er diese nicht aufdecken. Er liest sich die Anweisungen auf der Karte durch und lässt sie verdeckt auf seiner Seite der Spielfläche liegen, bis er sie verwenden möchte. Wie eine Geheimniskarte zu verwenden ist, wird direkt auf der Karte selbst erläutert.

Durch das Ziehen der Geheimniskarte ist der Spielzug direkt abgeschlossen, es sei denn, der Spieler möchte die Karte sofort einsetzen. Nach dem Ziehen einer Geheimniskarte wird KEINE weitere Wortkarte gezogen.

KARTEN MIT ROT MARKIERTEN WÖRTERN

Einige Wortkarten enthalten Wörter und Satzbausteine, die rot markiert sind.



Um zu verhindern, dass Spieler bereits in einer frühen Phase des Spiels mit allzu schmutzigen Mutproben konfrontiert werden, dürfen die rot markierten Wörter und Wortbausteine NICHT verwendet werden, solange keiner der Spieler mindestens 10 Punkte erreicht hat. Sobald ein Spieler 10 Punkte oder mehr erreicht hat, dürfen BEIDE Spieler sämtliche Wörter und Wortbausteine frei verwenden.

WER GEWINNT DAS SPIEL?

Derjenige Spieler, der zuerst 25 Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel.

Nachdem die letzte Mutprobe abgeschlossen wurde, zieht der GEWINNER die oberen beiden Karten vom Stapel mit den Belohnungskarten und wählt anschließend jeweils 1 Wort ODER 1 Wortbaustein von jeder der beiden Karten. Der VERLIERER des Spiels hat nun dafür zu sorgen, dass beide Spieler

den sexuellen Höhepunkt erreichen und dass beide Wörter bzw. Wortbausteine verwendet werden, bevor oder während der Höhepunkt erreicht wird. Wie genau die beiden Wörter/Wortbausteine verwendet werden, darf der Verlierer entscheiden.

Der Gewinner hat auch die Möglichkeit, die Rollen zu tauschen und selbst darüber zu entscheiden, wie der Höhepunkt anhand der vom Verlierer gewählten Wörter erreicht werden soll.

BEISPIEL:

David gewinnt das Spiel und zieht 2 Karten vom Stapel mit den Belohnungskarten.

sexy clo	phone sex
an athletic	n a suit
something edible	love slave
wet	as quick as possible

candlelight	69 position
copy an	s short story
talk a	a police officer
role-play	doggy style



David verwendet „love slave“ von der ersten und „69 position“ von der zweiten Karte.

Wie es weitergeht, liegt nun ganz bei Emma. Wichtig ist nur, dass einer der Spieler Liebessklave wird und dass irgendwann auf dem Weg zum Höhepunkt die Stellung 69 mit einbezogen wird.

SONSTIGE REGELN

ZÜGIGE AUSWAHL DER WÖRTER

Falls ein Spieler der Meinung ist, dass der Gegenspieler sich bei der Auswahl der Wörter zu viel Zeit lässt, darf er den Gegenspieler kitzeln oder mit leichten Klapsen auf den Hintern antreiben, bis dieser sich entschieden hat.

KLEIDUNG

Wenn ein Kleidungsstück ausgezogen werden muss, sei es durch eine Stripkarte oder eine Mutprobe, bleibt dieses Kleidungsstück so lange ausgezogen, bis eine anderweitige Anweisung erfolgt. Umgekehrt gilt: Wenn ein Kleidungsstück angezogen werden soll, bleibt es so lange dabei, bis durch eine andere Mutprobe oder Stripkarte die Anweisung erfolgt, sich wieder auszuziehen.

UNTERSCHIEDLICHE AUSLEGUNG VON MUTPROBEN

Bei einigen Mutproben ist nicht jedes Detail klar festgelegt. Manchmal wird man beispielsweise aufgefordert, „etwas“ zu tun („something“), „ein Objekt“ zu verwenden („an object“) oder eine

Mutprobe ohne bestimmtes Zeitlimit zu bestehen. 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 seinem Mitspieler übertragen.

GRAMMATIK

Es liegt im Ermessen beider Spieler, wie korrekt die gebildeten Sätze grammatikalisch sein sollen. Das Wichtigste ist, dass sich beide Spieler darüber einig sind, dass ein neues Wort oder ein Wortbaustein einen sinnvollen Satz ergibt. Wenn einer der Spieler nicht einverstanden ist, müssen andere Wörter verwendet werden.

WENN KEINE WÖRTER ODER BAUSTEINE GEWÄHLT WERDEN KÖNNEN

Wenn beide Spieler der Ansicht sind, dass einem Satz weder ein sinnvolles Wort, noch ein Wortbaustein oder ein Punkt hinzugefügt werden können, wird die Karte verworfen und eine neue Karte gezogen.

REGELVARIANTEN

Die Spieler können die Länge des Spiels anpassen, indem sie die zu erreichende Punktzahl verringern.

Für 10 Spielpunkte wird in etwa eine Spielzeit von 1 Stunde benötigt.

Wenn die Spieler eine kürzere Spielzeit vereinbaren, empfiehlt es sich, weniger oder gar keine Kleidung zu tragen.

Die Spieler können auch die Mindestpunktzahl anpassen, die für die Verwendung der rot markierten Wörter benötigt wird. Falls weniger Vorspiel erwünscht ist, können sie zudem vereinbaren, dass die rot markierten Wörter direkt ab Spielbeginn verwendet werden dürfen.

SPIELREGELN FÜR 3+ SPIELER

Die obigen Spielregeln gelten für 2 Spieler, ihr könnt Dare Duel jedoch mit beliebig vielen Spielern spielen. Das allgemeine Konzept des Spiels bleibt dasselbe, es gibt jedoch einige Änderungen und zusätzliche Regeln, damit das Spiel auch mit mehr als 2 Spielern interessant bleibt.

Die Spielregeln für 3 oder mehr Spieler findet ihr hier:

www.tingletouch.com/dareduel/rules

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_** sowie auf Instagram unter **@tingletouch**.

Spiel design: 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**.