



WHAT THE HELL?

Die Anleitung

Ein Video zum Spiel, die komplette Anleitung sowie häufige Fragen findest du auch im Internet unter www.whatthell.cards/anleitung



Alternative Regeln

Lustige Spielvarianten (z.B. Trinkspiel) und Erweiterungen (z.B: Mädelsabend) findet ihr auch unter: www.whatthell.cards

Warnung

Bist du unter 18 Jahre alt, spielst das Spiel bei einer Beerdigung oder bist du einfach zu spießig für den harten Knochen? Dann sortierst du die Karten mit dieser Markierung besser aus...

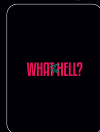
WHAT THE HELL - DAS KARTENSPIEL



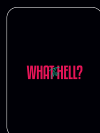
275x Normale Fragekarten



125x Fragekarten mit Personenauswahl



40x Aktionskarten



100x Personenauswahlkarten



38x Jokerkarten



20x Antwortkarten (A+B)



2x Markierungskarten



Spielvorbereitung

Mischt die 275 Fragekarten, 125 Fragekarten mit Personenauswahl, die 40 Aktionskarten und legt diese verdeckt auf einen Stapel in die Mitte eurer Gruppe. Diese 400 Karten haben auf der Rückseite alle das- **WHAT THE HELL?** Symbol. Das gleiche tut ihr mit den **Personenkarten** und den **Jokerkarten**.

Zu Beginn erhält jede/r Spielende 1x **Antwortkarte A** und 1x **Antwortkarte B**, sowie 2x zufällige **Jokerkarten**. Die Markierungskarten A + B legt ihr ebenfalls in die Spielmitte.

Beispiel Spieltischmitte



Hand einer/eines Spielenden zu Spielbeginn



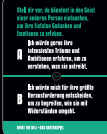
Spielbeginn

Zieht eine **Personenauswahlkarte**. Wenn der Text auf der Karte sich auf eine tatsächliche Eigenschaft einer Person bezieht, beginnt diese Person das Spiel. Wenn der Text keine eindeutige Person ausweist, stimmt in der Gruppe darüber ab, auf wen er am besten zutreffen könnte. Die Person mit den meisten Stimmen darf das Spiel eröffnen und entscheidet zusätzlich die Richtung, in die das Spiel verläuft.

Spielablauf

Jedes Mal, wenn ein/e Spielende/r an der Reihe ist, zieht er zuerst eine Fragekarte vom Stapel. Dabei hat er/sie die Möglichkeit, eine der folgenden drei Karten zu ziehen:

Normale Fragekarte



Der/die Spielende liest die Frage & die Antwortmöglichkeiten laut vor. Seine Wahl darf er den übrigen Mitspielenden nicht mitteilen. Er legt eine passende **Antwortkarte** mit seiner Wahl verdeckt vor sich hin. Die Mitspielenden müssen nun den „Befragten“ einschätzen und überlegen, welche Antwort er am wahrscheinlichsten gewählt hat. Dafür legen sie ihre **Antwortkarte** ebenfalls verdeckt vor sich hin. Sobald alle Spielenden ihre Wahl getroffen haben, drehen alle ihre **Antwortkarte** um. Haben die meisten Spieler die/den „Befragte/n“ richtig eingeschätzt, erhält er einen Punkt. Als Punkt wird die aktuelle Fragekarte einbehalten. Hat nur eine Person den „Befragten“ richtig eingeschätzt, erhält diese ebenfalls einen Punkt. Dazu nimmt sie die oberste Karte vom Fragekartenstapel. Spielt ihr mit einer geraden Anzahl Personen und die Abstimmung fällt unentschieden aus, erhält die Person, die als erstes diese Situation bemerkt und laut **„What the Hell“** in die Runde schreit, als einzige einen Punkt.

Fragekarte mit Personenauswahl



Zieht der/die Spielende eine Frage mit Personenauswahl, so liest er die Frage **NICHT** laut vor, sondern informiert die Mitspielenden und zieht **2x Personenauswahlkarten**.



Es werden nun die zwei Personen gewählt, die den Beschreibungen auf den **Personenauswahlkarten** am ehesten entsprechen.

Kann eine Eigenschaft oder Aussage nicht eindeutig einer Person zugeordnet werden, stimmt als Gruppe ab. Dabei ist es egal, ob die Person durch Wissen oder Wahrnehmung der Mitspielenden gewählt wird. Z.B.: „Wählt die schönste Person

der Runde...“ Hier entscheidet Geschmack, Halbwissen oder Sympathie. Fällt die Wahl nicht einseitig aus bzw. kommt es zu einer Stimmengleichheit, so werft eine Münze, ihr Knochen. Treffen beide **Personenauswahlkarten** auf eine Person zu, wird bei der zweiten Karte aus den übrig gebliebenen Mitspielenden ausgewählt. Die beiden Personen erhalten nun jeweils eine der Markierungskarten. Jetzt wird die Frage vorgelesen. Nun stehen als Antwortmöglichkeiten die beiden vorher gewählten Personen zur Verfügung die ebenfalls eine Wahl treffen und sich sogar selbst wählen dürfen.

Anstatt, dass nun der „Befragte“ eingeschätzt wird, geht es in dieser Runde darum, dass jeder seine Stimme (**Antwortkarte A oder B**) einer der gewählten Personen gibt. Die Person mit den meisten Stimmen gewinnt einen Punkt. Der Kartenzieher erhält in dieser Runde keinen Punkt, ausser er wurde als Antwortmöglichkeit ausgewählt. Wird kein absolutes Mehr der Stimmen erzielt, so erhält niemand einen Punkt.

Aktionskarten



Zieht ein/e Spielende/r eine der seltenen Aktionskarten, so hat er den Text laut vorzulesen und die entsprechende Aufgabe muss erfüllt werden. Wenn nichts anderes beschrieben wird, darf die Person eine weitere Karte ziehen. Sollte dabei wieder eine Aktionskarte auftauchen, ist auch diese Aufgabe zu erfüllen.

Benutzte Karten

Karten, die verwendet wurden, sind aus dem Spiel. Sollten euch die Karten ausgehen, dürfen diese gemischt und wieder ins Spiel gebracht werden. Sofern ihr noch Kraft habt, ihr Knochen.

Joker



Mit einem Joker entkommt ihr einer unangenehmen Situation oder reitet jemand in eine solche hinein. Es gibt drei Arten von Jokern und Einsatzmöglichkeiten:

Joker für normale Fragekarten: Du hast eine normale Fragekarte gezogen. Als Befragter darfst du nun als einziger einen Joker verwenden, um die Frage nicht beantworten zu müssen.

Joker für Personenauswahlkarten: Wenn du als Person auf Fragekarten mit Personenauswahl ausgewählt wurdest, dürfen du und die andere ausgesuchte Person jeweils einen einzigen Joker verwenden. Sollten beide Personen einen Joker verwenden, so entfallen diese in zeitlich eingebrachter Reihenfolge ihre Wirkung.

Joker Blocker: Dieser Joker dient zur Eliminierung eingesetzter Joker und darf von allen Spielenden als Antwort auf eingesetzte Joker verwendet werden.

Außer **Jokerblocker** darf pro Runde und Befragtem, bzw. Ausgewählter Person nach dem Vorlesen der Frage nur ein Joker verwendet werden. Wird durch einen Joker die Frage weitergereicht oder eine andere Person ausgewählt, dürfen diese keine weiteren Joker außer **Jokerblocker** einsetzen.

Diebstahl

Werdet ihr dazu aufgefordert Punkte oder Joker zu stehlen, müssen entsprechende Karten bei eurem Opfer vorhanden sein. Es kann nichts gestohlen werden, was nicht da ist, ihr Knochen.

Spielende

Es wird solange gespielt, bis Chantal heult. Die Person mit den meisten Punkten gewinnt. Neue Erkenntnisse habt ihr aber alle gewonnen.