

←threekingseleven

Arschloch - Das Spiel zur Band

„Arschloch“ ist ein lustiges Kartenspiel das von uns intensiv zur Zeitüberbrückung (z.B. zwischen Aufbau und Auftritt, oder speziell auf Tour) genutzt wird.

Ziel des Spieles ist es, nicht als Letzter seine Karten los zu werden. Denn wer als letzter noch Karten übrig hat, ist das Arschloch.

Auf Grund der unglaublich häufigen Vergabe dieses einen Titels, wurden von uns sehr schnell als zusätzlichen Anreiz eminent-adäquate Substitute eingeführt, die da u.a. lauten :

- „Der modrig Riechende“
- „An-Damenbinden-Schnüffelder“
- „Urinsteinlecker“
- „Im-Zehen-Zwischenraum-Sich-Wohlfühlender“
- „Darwin-Award-Anwärter“ (unbedingt anschauen: <http://www.darwinawards.com/deutsch/>)
- „Nicht Mild!“ (Ein großes Dankeschön an Kai Adrian - welche Inspiration!)
- „Unmusikalisch“
- „Volksmusikant“

Alternativ habt ihr hier die Arschloch-Synonym-Formel zum Selbermachen:

„**an** - *hier eine (Geschlechts)krankheit eurer Wahl einsetzen* - **Leidender**“

Weitere Anregungen im Gästebuch oder per Email (gamemaster@threekingseleven.com) sind herzlichst willkommen.

Gespielt wird dieses Spiel mit Rommé/Skatkarten zu 52 Blatt ohne die Joker.
Optimal ist eine Spieleranzahl von Drei. Es geht aber auch zu Zweit oder zu Viert.

Die Spielregeln:

1. Die Kartenausgabe:

Der kartengebende Spieler teilt jedem Mitspieler als erstes nacheinander 3 verdeckt liegende Karten aus, auf welche er in weiteren Gebe-Durchgängen jeweils auch 3 offene Karten legt. Zuletzt bekommt jeder Spieler noch jeweils 3 Karten auf die Hand ausgeteilt. Den Rest der Karten wird als Stapel verdeckt auf den Tisch gelegt.

2. Die Vorbereitung:

Nun hat jeder Spieler noch mal die Gelegenheit sich für das Finish oder auch für den ersten Spielverlauf sich eine bessere Ausgangsposition zu verschaffen, indem er die Karten auf der Hand mit den 3 aufgedeckten Karten vor sich beliebig austauschen kann. Man könnte auch alle 3 Karten austauschen, muss man aber nicht. Ziel ist es, im Finish eine entsprechende gute Ausgangsposition zu schaffen, durch gute Spielkarten, um möglichst schnell auf die darunter liegenden Karten zu kommen. Eine andere Taktik könnte aber auch sein, möglichst viele gleiche Karten zu haben, da man diese dann auch gleichzeitig legen bzw. aufnehmen kann.

←threekingseleven

3. Das Spiel:

Wenn alle Spieler gewechselt haben, beginnt der Spieler, der zur Rechten vom Geber sitzt und legt eine der drei Spielkarten von seiner Hand aufgedeckt auf die Mitte des Spieltisches und nimmt unverzüglich eine Karte vom Stapel, ohne sie dabei zu zeigen. Jeder Spieler ist dazu angehalten, den Legenden im Falle einer eklatanten Spielverzögerung, vehement darauf hinzuweisen, dass er bitte sofort eine Karte aufnehmen soll. So lange es Karten im Stapel gibt, muss jeder Spieler immer mindestens 3 Karten auf der Hand haben. Kann der Spieler z. B. zwei gleiche Karten auf einmal ablegen, dann nimmt er auch wieder zwei auf. Der nachfolgende Spieler muss dann eine höhere, oder mindestens gleichwertige Karte auf diese legen. Kann er dies nicht, muss er alle Spielkarten, die aufgedeckt auf dem Tisch liegen, auf die Hand nehmen. Es empfiehlt sich in dem Fall ein gründliches Sortieren, um beim nächsten Mal alle gleichen Karten schneller wieder von der Hand zu bringen und eine bessere Übersicht zu bekommen. Dauert das Sortieren allerdings zu lange sind alle Mitspieler aufgefordert, den Sortierenden mit Nachdruck daran zu erinnern, er solle doch endlich weiterspielen, z. B. „Mach jetzt!“ oder „Wie lang dauert es denn noch?!“. Denn Spieler der am Zug war, muss so lange legen, bis der nachfolgende Spieler legen kann.

4. Weitere Regeln und Tipps:

Es dürfen alle gleichen Karten auf einmal abgelegt werden. Sinnvoll vor allem bei den niedrigen Karten wie 3er, 4er, 5er und 6er. Man muss aber nicht alle auf einmal legen (sinnvoll z. B. bei Trumpfkarten oder Jokern, aber auch Siebener behält man gerne für spätere taktische Züge zurück).

Der erste Titel ist immer „Arschloch“. Die Titel der darauffolgenden Spiele darf bzw. muss der letzte Titelträger festlegen.

5. Die Spielkarten:

Nachfolgend die Wertigkeit der einzelnen Spielkarten in der Reihenfolge niedrigste Karte bis höchste Karte und ihre jeweiligen Besonderheiten:

Die **Zwei**: niedrigste Karte aber gleichzeitig der Joker. Kann auf alles und immer gelegt werden.

Die **Drei**: einfache Spielkarte. Hat keine Besonderheiten

Die **Vier**: vgl. „Drei“

Die **Fünf**: vgl. „Drei“

Die **Sechs**: vgl. „Drei“

Die **Sieben**: Diese Karte bringt die nötige Würze ins Spiel. Auf die kann nur eine weitere Sieben oder eine niedrigere Karte gelegt werden. Sie verhindert z. B. das Legen einer Zehn oder auch das Ausspielen einer hohen Spielkarte.

Die **Acht**: Nach legen dieser Karte muss der nachfolgende Spieler aussetzen. Es ist kein Zwischenwerfen erlaubt.

Die **Neun**: mittlere Spielkarte. Hat noch keine Besonderheiten.

(Vorschläge bitte einzureichen unter gamemaster@threekingseleven.com)

Die **Zehn**: Die zweite Jokerkarte. Ebenfalls jederzeit spielbar, außer wenn eine Sieben liegt.

Zudem werden bei dieser Karte alle schon liegenden Spielkarten auf dem Haufen aus dem Spiel entfernt.

←threekingseleven

Der **Bube** (Wert 10.25): Mittlere Spielkarte. Bei mehr als zwei Spielern wird die Spielrichtung gewechselt, was einen ähnlichen Effekt wie das Legen einer Acht hat, aber doch eine Nuance raffinierter ist.

Die **Dame** (Wert 10.5) : Hohe Spielkarte ohne besondere Eigenschaften (mhhh, da müsste man mal genauer darüber nachdenken...)

Der **König** (Wert 11 - darum ja auch die Karten zur Band demnächst im gut sortierten Fachhandel) : vgl. Dame

Das **Ass**: Höchste aller Spielkarten da Wert 11+ .

6. Der Reiz:

Viele denken: Arschloch spielen ist so ähnlich simpel wie Mau-Mau. Nach unendlich vielen und langen Arschlochrunden können wir aber aus Erfahrung und daraus ableitend aus Überzeugung sagen, dass dieses Spiel weitaus mehr zu bieten hat. Es lassen sich durchaus Parallelen zu Skat und Schach herstellen. Speziell der psychologische Faktor der Titelvergabe sorgt doch immer wieder für Erheiterung auf Kosten des Titelgewinners. Bei häufigem Spiel sind durchaus auch persönliche Tendenzen zu beobachten: so hat Uli z. B. (rein subjektiv gewertet) am häufigsten alle Zehner, während Martin gerne zur richtigen Zeit einen Siebener legen kann. In jedem Fall ist durch die letzten, zu spielenden drei verdeckten Karten eine Spannung bis zu Schluss garantiert.

Denn: Ziel ist es nicht zu Gewinnen, sondern **nicht der/die Letzte zu werden**. Denn der ist das Arschloch.

Wir wünschen euch aufrichtig viel Spaß beim Spielen!

Eure Könige