

# The DICK SITS

## Ziel des Spiels

In „The Dick Sits“ übernehmen die Spieler die Rolle von ÄRSCHEN, deren Ziel es ist, sich auf so viele SCHWÄNZE wie möglich zu setzen.

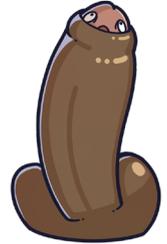
## Spiel Aufbau

Jeder Spieler wählt einen Arsch anhand der Arschkarten und eine Klammer.

Setzt den Dehnungswert auf 1.

Mischt die Schwanzkarten und die Nachttischkarten und bildet zwei separate Stapel.

Jeder Spieler zieht 4 Nachttischkarten vom Nachttischkartenstapel.



## Das Spiel beginnen

Der Spieler, der sich zuletzt an den Spieltisch gesetzt hat, zieht den ersten Schwanz und platziert ihn offen auf dem Tisch.

Der Spieler muss sich entscheiden, ob er die Handlung Sitzen oder Scheißen ausführen möchte. Sitzen bedeutet, dass er, mit dem Ziel den Schwanz zu übernehmen, versucht, sich auf diesen zu setzen. Scheißen bedeutet, dass der Arsch den Schwanz ablehnt (der Schwanz wird abgeworfen und geht sich stattdessen reinigen). Ungeachtet dessen, ob sich der Spieler für die Handlung Sitzen oder Scheißen entschieden hat, lädt er sich mit neuen Nachttischkarten am Ende des Zuges auf.

## Das Spiel spielen

In der Zugreihenfolge und solange kein Schwanz offen ausliegt, ziehen die Spieler einen neuen Schwanz vom Schwanzstapel. Unabhängig davon, ob die Spieler einen neuen Schwanz ausgespielt haben oder einen Schwanz von einem vorherigen Spieler übernommen haben, wählen sie die Handlung Sitzen oder Scheißen.

## Sitzen

Platziert den Würfel durch das Glory Hole/ Würfelschüttler, ohne das Ergebnis offen zu zeigen.

Gibt die Box/Würfelschüttler an den nächsten Spieler weiter.

Alle Spieler können nun Nachttischkarten ausspielen, um das Ergebnis zu beeinflussen. Der aktive Spieler versucht Nachttischkarten zu spielen, die den Dehnungswert seines Arsches erhöhen oder das Ergebnis des Würfelwurfes verbessern.

Andere Spieler können Nachttischkarten spielen, um den Speerigkeitswert zu erhöhen (was den Schwanz härter macht und es dadurch erschwert, sich auf ihn zu setzen).

Wenn keine Nachttischkarten mehr gespielt werden oder gespielt werden können, deckt der nächste Spieler das Ergebnis des Würfelwurfes auf und präsentiert damit der Runde das Ergebnis.



## Der Sitzversuch

Addiert das Ergebnis des Würfelwurfes zum Dehnungswert des Spielers sowie alle aktiven Nachttischkarten.

Falls das Ergebnis größer oder gleich der Speerigkeit ist, hat sich der Arsch erfolgreich auf den Schwanz gesetzt.

Der Spieler nimmt den Schwanz und platziert ihn neben seinen Arsch, um einen Punkt zu bekommen.

Der Spieler erhöht seinen Dehnungswert um 1.

Falls das Ergebnis kleiner ist als der Speerigkeitswert, ist der Sitzversuch gescheitert.

Lasst den Schwanz und alle angelegten Karten in der Mitte der Spielfläche.

Reduziert den Dehnungswert um 1.

Falls das Würfelergebnis eine 1 ist, schlägt der Sitzversuch immer fehl.

Falls das Würfelergebnis eine 6 ist, hat sich der Spieler eine Analfissur zugezogen und kann sich in diesem Zug nicht aufladen.

Dies hält ihn jedoch nicht davon ab, sich in diesem Zug erfolgreich auf einen Schwanz zu setzen und zu punkten.

## Scheißen

Wenn sich ein Spieler für die Aktion Scheißen entscheidet, wirft er alle offen ausgelegten Schwänze ab.

Der Spieler kann sich mit bis zu 5 Nachttischkarten aufladen.

## Aufladen

Am Ende seines Zuges kann ein Spieler eine Nachttischkarte, die er nicht mehr möchte, abwerfen.

Er kann dann seine Hand mit bis zu 4 neuen Nachttischkarten aufladen (falls kein anderer Effekt dies beeinflusst).

Jetzt lege alle aktiven Schubladenkarten im Spiel mit dem 1-Runden-Symbol ab.

Der Spieler auf der linken Seite des aktiven Spielers beginnt nun seinen Zug.



Solange aktiv, bis es negiert oder ersetzt wird



Aktiv, bis der Schwanz abgeworfen wird



Wirf im ende des zug

## Nachttischkarten

Die meisten Nachttischkarten werden zwischen dem Würfelwurf und der Enthüllung des Wurfes gespielt.

Es gibt einige Ausnahmen, die zu jeder Zeit oder nach der Enthüllung des Würfelwurfes gespielt werden können.



## Das Spielende

Das Spiel endet, wenn die Spieler entweder keine Nachttischkarten oder Schwanzkarten mehr ziehen können. Der Spieler, der sich erfolgreich auf die meisten Schwänze gesetzt hat, ist der Gewinner. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem höheren Dehnungswert.

Wenn ein Spieler eine Schwanz- oder Nachttischkarte ziehen muss und es keine mehr gibt, endet das Spiel und die Punkte werden gezählt.

## FAQs

### **Negiert Das Schwarze Loch alle Nachttischkarten (und alle zusätzlichen Schwänze, die ergänzt wurden)?**

Das Schwarze Loch negiert nur eine Karte, kann aber die nachfolgenden Effekte der Karte negieren (insbesondere den der Dating App Karte).

Falls Nachttischkarten auf den Schwanz gelegt wurden, der mittels der Dating App Karte ins Spiel gebracht wurde, werden diese entfernt, wenn die Dating App Karte entfernt wird.

### **Wie funktionieren Karten, die sofort den Dehnungswert verändern?**

Eine Karte, die besagt, dass der Dehnungswert sofort erhöht oder verringert wird, bedeutet, dass der Spieler seinen Dehnungswert sofort in dem Moment verändert, wenn die Karte gespielt wird.

### **Kann ein Karteneffekt (wie Jump Scare) den Dehnungswert eines Arsches auf 0 setzen oder ist 1 der niedrigste Wert?**

1 ist der niedrigste Wert. Die Karte Jump Scare auf einen Arsch mit Dehnungswert 1 zu spielen wird den Dehnungswert nicht weiter reduzieren.

Der Wert 9 ist der höchste Dehnungswert, den ein Arsch erreichen kann.

### **Werden Nachttischkarten in einer bestimmten Reihenfolge gespielt?**

Nein, sobald ein Spieler eine Nachttischkarte gespielt hat, können alle Spieler darauf entsprechend reagieren. In dem Moment wo kein Spieler mehr Nachttischkarten spielen kann oder möchte, wird das Ergebnis des Würfelwurfes aufgedeckt.

### **Wenn ein Spieler mit seinem Sitzversuch scheitert und der Schwanz an den nächsten Spieler weitergereicht wird, werden die angelegten Nachttischkarten abgelegt?**

Nein, alle Nachttischkarten bleiben aktiv. Der Spieler, dessen Zug gerade beendet wurde, kann sich mit 4 Nachttischkarten aufladen und der nächste Spieler beginnt mit seinem Zug.

### **Wenn die Dating App Karte gespielt wird, wie ist es einem Arsch möglich, sich auf mehr als einen Schwanz zu setzen?**

Wenn man sich auf zwei Schwänze gleichzeitig setzen möchte, erfordert dies viel Geduld und Entspannung. Zurück zum Spiel. Der aktive Spieler muss mit seinem Dehnungswert plus dem Würfelwurf auf ein Ergebnis gleich oder höher der Speerigkeit aller Schwänze im Spiel plus der gespielten Nachttischkarten kommen.

Der Spieler punktet mit allen aktiven Schwänzen und erhöht seinen Dehnungswert um die Anzahl der Schwänze, auf denen er erfolgreich gesessen hat.

Falls der Sitzversuch fehlgeschlagen ist, verliert der Spieler nur einen Punkt von seinem Dehnungswert, unabhängig davon wie viele Schwänze bei dem Sitzversuch involviert waren.

### **Wie viele Schubladenkarten können aktiv sein?**

Es gibt kein Limit, aber du darfst nur 1 aktive Schubladenkarte jeder Art haben, die „Max 1“ sagt.

**Genießt den Spaß, den freundschaftlichen Wettbewerb und die unvorhersehbaren Wendungen in „The Dick Sits“ während ihr Versucht, der größte Arsch am Tisch zu sein.**

**Gebt Euch der Absurdität dieses unkonventionellen Kartenspiels hin und lasst Euch gehen. Wir wünschen Euch viel Spaß dabei!**

**Ein Spiel von Adrian Collier, Jose Garrote & Anthony Hodge - ReRoll Works**

**Deutsche Übersetzung von Heron Nine**