
HERIBERT 5 - für die Werbepause

Die Regeln:

- wie Mau-Mau, alle 6 Karten loswerden, jede Karte mit verschiedener Geste und Aktion
- wer nach Legen seiner Karte 15 oder mehr Karten hat, scheidet aus
- Beenden mit "It's cool, man"

Die Karten:

- 2: Richtungswechsel
L: beliebige Geste von anderer Karte
- 3: eine Karte unter den Stapel legen
L: "For(d)t, die tun was"
- 4: anderer Spieler darf eine 4 zwischenwerfen
L: "Nicht immer"
A: "Aber immer öfter"
- 5: jeder Spieler gibt eine seiner Karten
L: "Kaum steh ich hier und singe, kommen sie von nah und fern"
A: "Die ganzen tollen Karten, von uns hast Du sie gern"
- 6: gewünschte Karte(n) erhalten, sonst zwei vom Stapel ziehen
L: "Vertrauen ist der Anfang von allem, >Karte<"
A: "Nichts ist unmöglich" wenn Karte vorhanden, sonst "S-U-N-I-L"
-
- 7: nächster Spieler zieht zwei Karten, aufstockbar
L: "Das wird teuer"
A: "Macht ja nix"
- 8: Karten mit Nachbarn tauschen
L: "Ich bin im Streß - das ist mein Nachbar und der hat immer gute Karten, nur ich nicht"
A: "So müssen gute Karten aussehen, dann klappt's auch mit dem Nachbarn"
- 9: Karten in Spielrichtung tauschen
L: "Man gönnt sich ja sonst nichts"
- 10: nächster Spieler setzt aus
L: "Have a break, have a Kitkat"
- B: auf alles zu legen außer gewünschter Wert, beliebige Karte (Wert oder Farbe) wünschen
L: "Immer wenn ich >Karte< seh, denk ich, eine gute Idee"
- D: anderer Spieler gibt eine seiner Karten, sonst zwei vom Stapel ziehen
L: "Ich will Kühe"
A: "Das hamse sich verdient" oder "Norway"
- K: je eine Karte mit einer vom offenen Blatt der Hälfte der anderen Spieler austauschen
L: "Heute ein König"
A: "Ich schlage vor, Sie sehen sich das mal an, Ihr Hardy Krüger"
- A: noch eine Karte legen
L: "Wecker, Dusche, Slipeinlage"
- Joker: fünf Karten unter den Stapel legen, bei fünf oder weniger Karten alle, dann eine ziehen
L: "Überstrahlt das nicht alles"