Gebrauchsinformation: Information für Patienten

Lockdown-Legenden · Satire zur Anwendung am Spieltisch · 3–8 Spieler · ab 14 · 30–60 Min.

BEIPACKZETTEL

Teil 1 von 2 · Anwendung

Lesen Sie diese Packungsbeilage sorgfältig durch, bevor Sie mit dem Spielen beginnen – oder wenn am Tisch Streit über eine Karte ausbricht. Bewahren Sie sie griffbereit auf. Für den Zug reicht die **Kurzregel** auf der Rückseite der Lageampel; hier steht alles andere. Was welche Karte ist, steht auf Seite 4. **Internet nicht erforderlich.**

ZIEL Wer zuerst **Stufe 8** erreicht, gewinnt und ist eine Lockdown-Legende. Stufe 8 gibt es nur für das Eindämmen einer Lage – egal wie stark sie ist – und nur allein, nicht als Helfer.

Packungsinhalt



Medienkonsum
96 Karten, Rückseite Testbild



Schwarzmarkt
54 Karten, Rückseite Klopapier



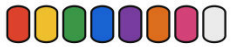
Modul Denunziationen
17 Karten mit **F** unten links



Holzwürfel
Klopapierrolle statt der Sechs



Wendetafel
Stufenleiste 0–8, Seite Sonne oder Fernseher



8 Spielfiguren
kleine Klopapierrollen in acht Farben



Lageampel
+ goldene Rolle · Rückseite: Kurzregel



2 Beipackzettel
diesen hier und Teil 2

Dosierung: Aufbau

1. **Erste Partie ohne Module:** Karten mit F aussortieren, die Ampel bleibt in der Schachtel. Ohne Modul entfällt, was Karten dazu sagen (Denunziationen, AMPEL-Zeilen).
2. Beide Stapel getrennt mischen und verdeckt in die Mitte legen. Daneben Platz für zwei Ablagen, eine je Stapel.
3. Die Stufenleiste in die Mitte legen. Mit Ampel-Modul auch die Lageampel – die goldene Rolle auf Grün.
4. Jeder wählt eine Spielfigur, stellt sie auf Stufe 0 und zieht 6 Karten: 3 Medienkonsum und 3 Schwarzmarkt.
5. **Wer zuletzt Klopapier gekauft hat, beginnt.** Gespielt wird im Uhrzeigersinn.
6. Jeder darf, falls vorhanden, eine Rollenkarte und Gegenstände (höchstens 2) in seine Auslage legen – das sind die bleibenden Karten. Alles andere bleibt auf der Hand.

DAS GANZE REGELHEFT

Mit Bildern, Beispielen und allen Sonderfällen – zum Nachlesen, falls euch doch mal ein Netz über den Weg läuft: **lockdown-legends.com/regeln**

Was ist was? Die Kartentypen

Farbe = Typ · Rückseite = Stapel



ROLLE
Medienkonsum
Wer du bist. Höchstens **eine** in deiner Auslage; Wechsel 1× pro Zug. Tauschwert 25.



LAGE
Medienkonsum
Was dir entgegenkommt. Stufe im Dreieck, Beute unten.



VERSTÄRKER
Medienkonsum
Kommt verdeckt an eine offene Lage und verändert sie.



NEBENWIRKUNG
Medienkonsum
Zieht dich runter, bis die Bedingung erfüllt ist – oder Selbstzahler.



EREIGNIS
Medienkonsum
Aufgedeckt: sofort, trifft meist alle. Von der Hand: vor dem Aufdecken oder in der Endphase.



DENUNZIATION
Medienkonsum
In deiner Endphase einem Mitspieler hinlegen. „Bis …": bleibt liegen.



GEGENSTAND
Schwarzmarkt
In deiner Auslage dauerhaft Bonus. Höchstens 2 / 3 / 4.



EINWEGKARTE
Schwarzmarkt
Einmal benutzen, dann auf die Ablage.



STUFENKARTE
Schwarzmarkt
Sofort eine Stufe – nie die letzte. Danach aus dem Spiel.



AUSWEG
Schwarzmarkt
Papier, mit dem man einer Lage entkommt. Nach dem Würfeln.

Kartensprache – was auf den Karten steht

Bleibt.	Bleibende Karte: Sie liegt in deiner Auslage und wirkt, solange sie dort liegt (Rollen, Gegenstände, Nebenwirkungen).
Einmalig:	Einwegkarte – einmal benutzen, dann auf die Ablage.
Sofort ausführen:	Ereignis beim Aufdecken: sofort ausführen und ablegen.
↯ **Sobald …**	Blitzkarte: jederzeit spielen, auch im Zug eines anderen, sobald der Auslöser eintritt. Je Auslöser nur eine – wer zuerst auf den Tisch haut, gewinnt.
[Kontrolle]	An dieser Lage wird kontrolliert. Wer ***den gefakten Impfpass*** spielt, kommt durch: eingedämmt, mit Beute. Sonst im Grundspiel keine Wirkung.
In dieser Runde	bis der Spieler, der die Karte ausgelöst hat, wieder dran ist.
für die Lage / für dich	„+2 für die Lage" erhöht ihre Stufe, „+2 für dich" deine Stärke. **×2** (Verdoppeln) kommt immer zuletzt.
AMPEL …	gilt nur mit Ampel-Modul – sonst überlesen.
Aussetzen	Du überspringst deinen nächsten Zug (zweimal = die nächsten zwei). Denunzieren, helfen und Karten spielen darfst du trotzdem.

Rotes Dreieck: Stufe = Stärke der Lage

Stern: Bonus beim Eindämmen

F unten links: Modul Denunziationen

Krone (ab Stufe **9**): Scheitern kostet **2** Stufen

Rollen unten rechts: Tauschwert, zählt nur beim Kauf

Blitz oben rechts: jederzeit, „Sobald …"

KARTE SCHLÄGT REGEL

Sagt eine Karte etwas anderes als dieser Beipackzettel, gilt die Karte.

Dein Zug auf einen Blick

1 MEDIEN
Aufdecken und sofort abhandeln. Keine Lage? Eine von der Hand – oder eine zweite Karte ziehen.

2 EINDÄMMUNG
Vorlesen, Hilfe suchen, reingrätschen, würfeln, Ausweg?, aufdecken.

3 ENDPHASE
Denunzieren, Auslage ordnen, handeln, kaufen, Selbstzahler – Hand anpassen. *(Teil 2)*

1 Medien konsumieren

Decke die oberste Karte vom Medienkonsum-Stapel auf und **lies sie laut vor** – Titel und Text, für alle gut hörbar:

Du deckst auf …	Dann …
LAGE	Bedrohungslage! Weiter mit der Eindämmung.
EREIGNIS	wird sofort ausgeführt und abgelegt.
NEBENWIRKUNG	trifft dich: Leg sie in deine Auslage.
DENUNZIATION	trifft dich – als hätte sie dir jemand hingelegt.
VERSTÄRKER ROLLE	nimmst du auf die Hand.

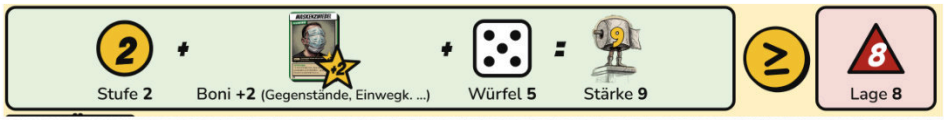
Keine Bedrohungslage? Dann darfst du eine Lage von deiner Hand ausspielen und dich ihr stellen. Spielst du keine, ziehst du verdeckt eine zweite Medienkonsum-Karte auf die Hand. Danach kommt die Endphase. Das ist freiwillig: Eine starke Lage darfst du auch für später aufheben.

Verdeckt gezogene Karten (Startkarten, Beute, Nachziehen) kommen immer auf die Hand – auch Ereignisse und Nebenwirkungen. Ereignisse auf der Hand darfst du aufheben und vor dem Aufdecken oder in deiner Endphase ausspielen, nie in einer Lage.

2 Die Eindämmung einer Bedrohungslage

1. **Vorlesen** – laut, gern im Ton der Sondersendung. Stärke der Lage = die Zahl im roten Dreieck.
2. **Lage zu stark? Du brauchst Hilfe?** Versuche einen Mitspieler zu überzeugen, dir zu helfen – höchstens einer. Er würfelt nicht: Addiere die Boni seiner Gegenstände zu deinem Würfelergebnis. Er kann auch Einwegkarten beitragen.
3. **Reingrätschen** – reihum, beginnend bei deinem linken Sitznachbarn, hat jeder die Möglichkeit, verdeckt einen Verstärker neben die Lage zu legen (oder eine Einwegkarte für den, der drinsteckt). Du bist als Letzter dran.
4. **Würfeln!** – nur du. Klopapierrolle = 6: Würfle noch einmal und zähl dazu.
5. **Auswegkarte spielen** – falls gewünscht: jetzt, nach dem Würfeln und vor dem Aufdecken, darfst du noch aussteigen.
6. **Verstärker aufdecken und vergleichen.** In Lege-Reihenfolge, Verdoppeln zuletzt.

SO DÄMMST DU EINE LAGE EIN



Stufe + Boni (Gegenstände, Einwegkarten etc.) + Würfelergebnis. **Gleich oder mehr:** eingedämmt! +1 Stufe (auch der Helfer, höchstens bis 7) und Schwarzmarkt-Karten laut Karte. **Weniger:** gescheitert, −1 Stufe (Lage mit Krone ab Stufe 9: −2). Nie unter 0.

Eindämmung im Detail



Die Klopapierrolle auf dem Würfel zählt 6 – und mehr: Würfelst du sie bei einer Eindämmung, darfst du noch einmal würfeln und zählst das Ergebnis dazu. Außerdem darfst du eine Nebenwirkung oder Denunziation aus deiner Auslage einem Mitspieler weiterreichen. Zeigt auch der neue Wurf die Rolle, geht es weiter: Jede Rolle zählt 6, bringt einen weiteren Wurf und ein weiteres Weiterreichen.

Deine Stärke = 1 Würfelwurf + deine Stufe + Boni der Gegenstände und der Rolle in deiner Auslage + gespielte Einwegkarten + alles, was Karten „für dich" geben. **Gewürfelt wird immer.** Es würfelt nur, wer in der Lage steckt.

DU BRAUCHST HILFE?

Frag nach dem Vorlesen – höchstens einer hilft, und nur, wenn er will. Wen du fragst, entscheidest du; so kannst du den Spitzenreiter draußen lassen. Helfer bringen die Boni ihrer Gegenstände mit und können Einwegkarten beitragen, nicht ihre Stufe.

VERSTÄRKER: VERDECKT, REIHUM

Sobald jemand in einer Lage steckt, dürfen alle Verstärker spielen – auch wer nicht hilft. Jeder legt verdeckt oder passt. Aufgedeckt wird in derselben Reihenfolge, Karte für Karte. **Verdoppeln kommt immer zuletzt:** erst alle Plus und Minus, dann ×2.

Bestechen ist erlaubt! Überzeugen: Versprich Karten oder Beute, um andere zu gewinnen – „Hilf mir – du kriegst eine Beutekarte." **Schmieren:** auch dafür, dass jemand keine Verstärker legt – „Lass die Lage – du kriegst meinen Aluhut." **Versprechen gelten.** Bestechen zählt als Handel.

Einwegkarten liegen in der Runde gleichberechtigt neben den Verstärkern: für dich oder für den, der drinsteckt. Nennt die Karte einen anderen Anlass, spielst du sie in deiner Endphase. **Auswege** spielt nur, wer in der Lage steckt.

Ergebnis	Was passiert
Eingedämmt	Stärke mindestens so hoch wie die Lage (Gleichstand reicht): Beute wie unten auf der Lage. Alle Helfer steigen mit auf, die Beutekarten gehören dir, außer ihr habt etwas anderes ausgemacht. Als Helfer kommst du höchstens auf Stufe 7.
Gescheitert	Du verlierst eine Stufe – bei einer Kronen-Lage (Stufe 9 und höher) zwei. Nie unter Stufe 0. Das gilt auch für eine Lage, die du selbst von der Hand gespielt hast.

Danach kommt die Lage mit allen Verstärkern auf die Medienkonsum-Ablage, außer die Karte sagt etwas anderes. **Lage weitergegeben?** Der Nächste geht sie sofort an; die bisherigen Verstärker kommen auf die Ablage. Er darf sich Hilfe suchen und einen Ausweg spielen. Eine Lage wird höchstens einmal weitergegeben.

WANN DARF ICH WAS?

Vor dem Aufdecken und in der Endphase: Auslage ordnen, Ereignisse und Stufenkarten spielen. **In der Lage nur legen, nicht umbauen:** Einwegkarten verdeckt in der Kartenrunde, Ausweg nach dem Würfeln, vor dem Aufdecken. Karten mit eigenem Zeitpunkt gelten wie gedruckt.

EIN ZUG ZUM MITLESEN



1. Anna (Stufe 3) deckt „Das leere Klopapierregal" auf, Stufe 4, und liest vor.
2. Sie fragt Ben. Ben will mit aufsteigen und bietet ihr eine Handkarte an – er hilft.
3. Reihum, verdeckt: Ben legt eine Karte, Cem auch. Anna passt.
4. Anna würfelt eine 2. Dazu Stufe 3, ihr Aluhut +2 und Bens Maskenzwiebel +2 – Stärke 9.
5. Aufdecken: Bens „Dose Ravioli" +2 für Anna – 11. Cems „Exponentiell" verdoppelt die Lage auf 8.
6. **11 gegen 8: eingedämmt.** Anna steigt auf Stufe 4, Ben als Helfer eine Stufe mit. Die Beutekarte gehört Anna.

HERZ, HUMOR, HINTERSINN.

Roleplay Games · unabhängiger Spieleverlag aus Berlin

Roleplay Games ist ein unabhängiger Verlag aus Berlin. Wir entwickeln alles selbst – Regeln, Karten, Illustrationen, Sprachaufnahmen – und testen es an echten Tischen, bis es sitzt. Unsere Spiele sind dafür gemacht, dass man hinterher noch darüber redet. Finanziert wird über Crowdfunding, damit unsere Spieler entscheiden, was entsteht – nicht eine Vertriebsabteilung.

WO DAS ALLES HERKOMMT

Lockdown-Legenden ist nicht am Reißbrett entstanden, sondern auf einem Blog. Auf **zeitenwechsel.org** schreibt Adam Nümm – Sprecher, Spieler, Erfinder dieses Spiels – seit 2013. In der Coronazeit wurde der Blog politischer, erwachsener und viel gelesener: Er hat diese Jahre von Anfang an begleitet, Zahlen gelesen und oft etwas anderes darin gesehen als die Nachrichten. Aus dem Pfeil auf dem Supermarktboden, der Parkbank im Flatterband und der Pressekonferenz am Sonntagabend wurden irgendwann Karten. Wer wissen will, was dahintersteckt – Essays, Gespräche, das Archiv dieser Jahre: Schau vorbei.

> *„Irgendwann kommt der Punkt, an dem man darüber lachen muss. Nicht aus Bitterkeit, sondern weil Lachen die ehrlichste Form der Aufarbeitung ist, die wir haben."*

MEHR VOM KÜCHENTISCH

Jeder liebt anders – kooperatives Spiel übers Geben. Wer gibt, blüht auf.

Astronauts vs Aliens – Sci-Fi-Party-App: Einer von euch ist nicht mehr Mensch.

Werwolf – Party-App mit echter Sprecherstimme als Spielleiter, kostenlos im Browser.

Booster für Lockdown-Legenden – neue Lagen, neue Karten, neue Mechaniken.

DER VERLAG
roleplaygames.org

DER BLOG
zeitenwechsel.org

DAS REGELHEFT
lockdown-legends.com/regeln

BLEIBT GEWITZT!

Gebrauchsinformation, Fortsetzung

Endphase · Auslage · Handel · Sieg · Module · Mods

BEIPACKZETTEL
Teil 2 von 2 · Wechselwirkungen

3 Endphase — in beliebiger Reihenfolge

Jetzt erledigst du alles, was mit den anderen zu tun hat:

- **Denunziationen & Nebenwirkungen spielen:** von deiner Hand einem Mitspieler hinlegen – nur jetzt, nie im Zug eines anderen (außer Blitzkarten ϟ).
- **Auslage ordnen:** Gegenstände und Rolle auslegen, tauschen, zurücknehmen (Rolle höchstens einmal pro Zug, die alte zurück auf die Hand).
- **Handeln:** mit Mitspielern Karten tauschen.
- **Stufe kaufen:** 80 Rollen (Symbol unten rechts) ablegen = 1 Stufe aufsteigen, nie auf die letzte.
- **Selbstzahler:** Karten im Tauschwert von mindestens 30 Rollen abgeben → eine Nebenwirkung aus deiner Auslage ablegen.
- **Ausspielen:** Stufenkarten und Ereignisse von der Hand (auch schon vor dem Aufdecken), Einwegkarten mit eigenem Anlass.

Zum Schluss: Hand anpassen. Hast du alles erledigt, schaust du auf deine Hand. Deine Auslage zählt nicht mit. Dann ist der Nächste dran.



3 oder weniger: eine ziehen – immer vom Medienkonsum



mehr als 4: abwerfen, bis du 4 hast

ϟ BLITZKARTEN

Karten mit dem Blitz oben rechts spielst du jederzeit – auch im Zug eines anderen –, sobald ihr Auslöser eintritt („Sobald …"). Je Auslöser nur eine Blitzkarte: Wer zuerst auf den Tisch haut, gewinnt. **Ereignisse mit Blitz haben zwei Teile:** Deckst du sie beim Medienkonsum auf, gilt der obere Teil sofort für alle. Hast du sie auf der Hand – gezogen oder getauscht –, spielst du den unteren Teil ϟ, sobald sein Auslöser eintritt.

Ziehen, geben, ablegen

- **Von welchem Stapel?** Sagt eine Karte nur „Karte", ziehst du vom Medienkonsum. Nennt sie einen Stapel, gilt dieser. Beutekarten kommen immer vom Schwarzmarkt.
- **„Lege eine Karte ab"** ohne Angabe: eine Handkarte deiner Wahl. Musst du eine Handkarte abgeben, wählst du sie selbst – außer die Karte sagt etwas anderes.
- **„Zieh eine Nebenwirkung / Denunziation":** vom Medienkonsum aufdecken, bis eine kommt; die übrigen gemischt unter den Stapel. Nach einmal ganz durch keine? Dann passiert nichts.

Stufen und Sieg

Wie	Regel
Lage eindämmen	Beute laut Karte, meist 1 Stufe – auch für die Helfer.
Stufenkarte, Ereignis, Gegenstand, Kauf	wie auf der Karte bzw. 80 Rollen – nie auf Stufe 8.
Stufe 8	nur durch eigenes Eindämmen einer Lage, egal welcher Stufe → **sofortiger Sieg**. Bremsen kann der Tisch nur vorher – mit Verstärkern. Erreichen mehrere gleichzeitig Stufe 8, gewinnen alle – Legenden kommen selten allein.

Der Schwarzmarkt – vier Sorten

Sorte	Was sie tut	Wann
Gegenstand	Kommt in deine Auslage und bleibt: Sein Bonus (die Zahl im Stern) zählt bei jeder Lage.	vor dem Aufdecken oder in der Endphase auslegen
Einwegkarte	Einmal benutzen, dann auf die Ablage. Für dich – oder für den, der in der Lage steckt.	beim Reingrätschen, verdeckt
Stufenkarte	Du steigst sofort eine Stufe auf – nie auf die letzte. Danach aus dem Spiel.	vor dem Aufdecken oder in der Endphase
Ausweg	Raus aus einer Lage – was dann passiert, steht auf der Karte.	nach dem Würfeln, vor dem Aufdecken

Deine Auslage

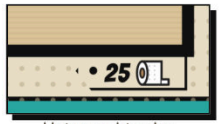
Vor dir liegen Rolle, Gegenstände, Nebenwirkungen, Denunziationen. Nur Gegenstände in deiner Auslage zählen für deine Stärke – wie viele, hängt an deiner Stufe:

Stufe 0–3	ab Stufe 4	ab Stufe 6
höchstens 2	höchstens 3	höchstens 4
		

Es zählen alle Gegenstände – es gibt keine Plätze wie Kopf oder Schuhe. Weitere bleiben auf der Hand und zählen dort nicht. Sinkst du unter Stufe 4 bzw. 6, nimmst du überzählige sofort zurück auf die Hand (du wählst). Karte schlägt Regel: Der Hamster-Rentner darf drei mehr haben, „einen Gegenstand weniger" senkt die Grenze um 1. Fähigkeiten wirken, wie es auf der Karte steht – auch im Zug eines anderen.

Handel und Stufen kaufen

Handel: Karten tauschen, Beuteanteile, Versprechen – in der Endphase des Spielers, der dran ist (Bestechen während einer Lage). Frei – nur mit Ampel-Modul gilt bei Rot ein Handel oder ein Kauf pro Zug, bei Dunkelrot weder Handel noch Kauf.



Unten rechts: der Tauschwert in Rollen (10 bis 30)

Stufe kaufen: In deinem Zug, außerhalb einer Lage: Karten im Tauschwert von zusammen mindestens 80 Rollen abgeben (Handkarten, Gegenstände oder Rolle aus deiner Auslage) → eine Stufe auf, nie auf Stufe 8. **Kein Wechselgeld.**

Selbstzahler: Genauso, aber schon ab 30 Rollen → eine Nebenwirkung aus deiner Auslage ablegen. Als Selbstzahler bekommst du sofort einen Termin. Gilt als Kauf.

Rollen haben Tauschwert 25, andere Medienkonsum-Karten und Stufenkarten keinen. Die Hefe im Tresor ist unverkäuflich.

Ablage: Daraus nimmt niemand eine Karte. Ist ein Stapel leer, wird seine Ablage gemischt und zum neuen Stapel. Alles Gespielte kommt auf die Ablage seines Stapels – auch Nebenwirkungen und Denunziationen, die das Spiel verlassen. Einzige Ausnahme: Gespielte Stufenkarten kommen aus dem Spiel.

Für Fortgeschrittene: die Module

startet erst mal ohne

Modul Denunziationen (ab Partie 2): Die 17 Karten mit **F** kommen in die Stapel – jetzt wird angeschwärzt. Ohne Modul etwa 10–15 % kürzer und einsteigerfreundlich; mit Modul bissiger, der Führende wird gebremst.

Das Ampel-Modul. Ohne Modul bleibt die goldene Klopapierrolle in der Schachtel, und ihr ignoriert die AMPEL-Zeilen auf den Karten. Mit Modul steht sie zu Beginn auf Grün; die Ampel gilt für alle und bewegt sich nur über Karten („AMPEL +1" Richtung Dunkelrot, „−1" zurück); verdeckte Verstärker bewegen sie erst beim Aufdecken. Die Klopapierrolle auf dem Würfel schiebt sie je Rolle eine Stufe Richtung Grün. Der Aufschlag gilt für alle Lagen.



GRÜN	±0	alles normal
GELB	+1	Kontaktbeschränkung: Helfer nur ein **direkter Nachbar**
ROT	+2	Lockdown: nur **1 Handel oder 1 Kauf** pro Zug (Bestechen zählt als Handel)
DUNKELROT	+2	Bundesnotbremse: **kein Handel, kein Kauf** · keine Einwegkarten · niemand erreicht Stufe 8 · hält eine Runde: Wer es auslöst, legt die Karte quer – ist er wieder dran, zurück auf Rot

Verlangt eine Karte bei Dunkelrot einen Tausch, entfällt dieser Teil; bei Rot zählt er als der eine Handel des Zuges.

Booster und Status. Booster-Karten mischt ihr einfach in den passenden Stapel. **Status** gibt es nur mit dem Booster Party und dem großen Booster-Paket: Status hat, wer den Status-Ausweis vor sich liegen hat. Er beginnt in der Tischmitte und wechselt nur durch Karten. Kontrolle heißt: Status vorzeigen. **Abgelaufen:** Zu Beginn seines Zuges würfelt der Besitzer – bei einer 1 kommt der Ausweis in die Tischmitte. **[Kontrolle] mit Status-Boostern:** Kontrolliert wird der Spieler in der Lage – mit Status −2 für die Lage, ohne Status +2. Ein selbstgemachter Nachweis zählt als Status, fliegt an einer [Kontrolle]-Lage aber zuerst auf. Ohne diese Booster entfällt auf Karten, was Status nennt; der Rest gilt.

Mods – Anwendung nur nach Rücksprache mit Ihren Mitspielern

Mod	So geht's
Cron-Modus empfohlen	Stufe 8 gibt es nur, wenn du eine **gekrönte Lage** (ab Stufe 9) eindämmst. Kleinere Lagen bringen dir auf Stufe 7 nur noch die Karten der Beute. Länger – am besten mit Schnellstart.
Schnellstart	Alle starten auf Stufe 1, 2 oder 3. Große Runden gehen schneller.
Ausverkauf	Eine Stufe kaufen kostet **60 statt 80 Rollen** – das Spiel wird 2–3 Züge kürzer.
Rausreden Partyvariante	Statt Stufenverlust: Erklär, warum dich das nicht trifft. Daumen-Mehrheit = keine Stufe weg.
Nebenwirkungsfrei	Alle Nebenwirkungen bleiben in der Schachtel – etwa 15 % kürzer.
Gaunerbande	Versprechen dürfen gebrochen werden – für alle, die sich (im Spiel!) gern ins Gesicht lügen.
Hamsterkauf!	Wer die Klopapierrolle würfelt, ruft „Hamsterkauf!" – alle hauen auf den Tisch. Wer zuletzt haut, gibt dem Werfer eine Handkarte.
Goldene Rolle	Wer die Klopapierrolle würfelt, zieht eine Schwarzmarkt-Karte geschenkt – egal, wie die Lage ausgeht.

DIE EINZIGE MOD-REGEL

Vor der Partie sagen, was gilt. Mitten im Spiel die Regeln ändern – das überlassen wir der Politik.

Zu Risiken und Nebenwirkungen lesen Sie die Karten und fragen Sie Ihre Mitspieler. Oder Ihren Schwager, mit dem Sie seit Jahren nicht mehr reden.