

Spieler  
**1-8**

# KronKorken CHAMPION Das Partyspiel

Alter  
**16+**

Spielmaterial: 1 Holzflasche mit extra starkem Magnet, 1 Spezialwürfel, 80 Kronkorken, 1 Spielanleitung.

## Spielanleitung

### Spielvariante 1, ohne Spezialwürfel, für 2-8 Spieler

Die Flasche wird auf den Tisch gestellt und der Magnet oben auf den Flaschenhals gelegt. Jeder Spieler erhält eine Anzahl von Kronkorken. Bei 2-5 Spielern jeweils 15 und bei 6, 7 und 8 Spielern jeweils 10 Kronkorken. Die Spieler legen einen Abstand zur Flasche fest. Von dieser Entfernung aus werden die Kronkorken auf die Flasche geworfen. Der jüngste Spieler beginnt. Er wirft mit einem seiner Kronkorken. Bleibt dieser an der Flasche haften, ist der nächste Spieler an der Reihe. Wirft ein Spieler vorbei oder fallen bei dem Versuch Kronkorken von der Flasche ab, nimmt der Spieler diese in seinen Vorrat auf. So verläuft das Spiel reihum, bis ein Spieler keine Kronkorken mehr in seinem Vorrat hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel. Die weiteren Platzierungen können danach noch ausgespielt werden. Natürlich kann für den Sieger ein Gewinn in Form eines Getränkes ausgelobt werden.

### Spielvariante 2, ohne Spezialwürfel, für 1-8 Spieler

Die Spielvorbereitung ist die gleiche wie in der Variante 1. Der Spieler, der an der Reihe ist wirft jedoch nicht seinen Kronkorken auf die Flasche, sondern versucht diesen vorsichtig an den Magneten bzw. an andere Kronkorken anzuhängen. Sobald ein Kronkorken herunterfällt, ob der eigene oder ein bereits hängender Kronkorken, ist das Spiel vorbei. Der Spieler, dem dies passiert, ist der Verlierer. Falls vorher vereinbart und erwünscht, zahlt dieser die nächste Runde.

### Spielvariante 3, mit Spezialwürfel, für 2-8 Spieler

Die Flasche wird in die Tischmitte gestellt und die Kronkorken sowie der Aktionswürfel werden bereitgelegt. Der jüngste Spieler beginnt. Danach verläuft das Spiel reihum. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt zuerst mit dem Würfel und führt danach die entsprechende Aktion aus. Nach dem Ausführen der Aktion ist der nächste Spieler an der Reihe. So verläuft das Spiel, bis einem der Spieler während seines Zuges ein Kronkorken von der Flasche herabfällt. Dieser Spieler hat verloren.



Der Spieler hängt einen Kronkorken an die Flasche.



Der Spieler hängt zwei Kronkorken an die Flasche. Sollte nur noch ein Kronkorken vorhanden sein, ist der Zug des Spielers beendet.



Ab jetzt geht es andersrum!  
Der nächste Spieler zur Linken oder Rechten ist an der Reihe.



Aussetzen!  
Es muss kein Kronkorken angehängt werden