

Vip RIP

Helft Aurora VIPs zu begraben!
Gewinnt, indem ihr toten VIPs
Sprichworte zuordnet!

⚙ Eloi Pujadas & Eugeni Castaño ✂ Víctor Medina

Spielmaterial



110 VIP-Karten*
(15 Leer)



15 Aurora-Karten
(die Bestatterin)

Weitere
Updates und
Infos zum Spiel
findet ihr hier:



78 Inschriftkarten*



15 Grabkarten*



2 Wertungskarten,
positiv und negativ



***VIP-Karten, Inschriftkarten und Grabkarten haben eine Tag- und eine Nachtseite.** Es ist egal, mit welcher Seite ihr spielt, ihr solltet jedoch in einem Spiel immer dieselbe Seite auf allen Karten verwenden (überall Tag oder überall Nacht). In weiteren Spielen könnt ihr zwischen Tag und Nacht abwechseln, um sicherzugehen, dass sich keine Inschriften und VIPs wiederholen.



Kooperativer Modus (3 bis 8 Spieler)

Der richtige Modus, um das Spiel zu lernen.

Entspannt und ohne unnötige Konflikte, aber trotzdem zum Totlachen.



- Nehmt die Grabkarten mit den Zahlen 1 bis 9** und legt sie in einem 3x3-Raster offen auf dem Tisch aus. Das ist der **Friedhof**. Legt sie alle aufgedeckt mit derselben Seite nach oben aus: **überall Tag oder überall Nacht**. Legt die verbleibenden Grabkarten zurück in die Schachtel.
- Mischt die VIP-Karten und legt jeweils eine davon über den unteren Bereich (das Grab) der Grabkarten** (9 Karten insgesamt). Beachtet dabei die Tageszeit (Tag oder Nacht), die ihr gewählt habt. **Falls es einen VIP gibt, den niemand kennt**, dürft ihr ihn durch einen neuen ersetzen.
- Legt die restlichen VIP-Karten beiseite**; bildet aus ihnen einen **Stapel**, bei dem die gewählte Tageszeit verdeckt liegt.
- Legt die **positive Wertungskarte** links und die **negative Wertungskarte** rechts neben den VIP-Stapel.
- Mischt die **Inskriptionskarten** und legt sie als **Stapel bereit, wobei die gewählte Tageszeit verdeckt liegt**. Legt diesen Stapel griffbereit an eine Seite des Tisches.
- Wählt zufällig einen **Startspieler**, der als erster die Rolle von Aurora, der Bestatterin übernimmt. **Er nimmt die Aurora-Karten mit den Zahlen 1-9 auf die Hand (die übrigen kommen zurück in die Schachtel)**. Dann zieht er 4 **Inskriptionskarten vom Stapel**, und legt sie mit der für diese Partie gewählten Tageszeit nach oben **vor sich aus**.

Beispiel für einen Spielaufbau auf der Tagseite.



d



c



d



e



a



2



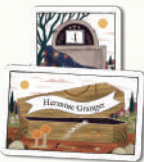
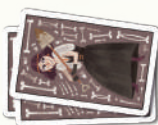
3



b



f



» Spielverlauf «

Das Spiel geht über **3 Runden**. In jeder Runde übernimmt ein Spieler die Rolle von Aurora, der poetischen Bestatterin.

In jeder Runde wählt die Bestatterin **3 ihrer 4 Inschriftkarten** und ordnet sie **geheim 3 der 9 VIP-Karten auf dem Friedhof** zu. Die **3 Inschriftkarten sollten für alle Spieler sichtbar ausliegen**. Wenn sie eine Verbindung zwischen einer Inschrift und einem VIP sieht (ob wortwörtlich, metaphorisch oder spirituell ...), **legt sie die Aurora-Karte mit der Zahl des VIPs auf dem Friedhof unter die entsprechende Inschriftkarte**.

Beispiel: Die Bestatterin glaubt, dass die Inschrift „Einer für alle und alle für Einen!“ zu Batman passt, der in Grab 6 liegt. Daher legt sie die Aurora-Karte mit der Zahl 6 verdeckt unter die Inschriftkarte.

So bildet sie insgesamt 3 Paare aus offen ausliegenden Inschriftkarten und verdeckt ausliegenden Aurora-Karten.

Danach **wirft sie die ungenutzte Inschriftkarte ab**. Die Bestatterin darf sich jederzeit ansehen, welche Zahl, und damit welchen VIP, sie mit welcher Inschrift in Verbindung gebracht hat.

Ihr könnt euch die Paare auch als eine Zahlenkombination aus 3 Zahlen vorstellen, hier also zum Beispiel „681“, von links nach rechts. Das ist insbesondere im Teamspiel hilfreich, um eure Lösung schnell aufschreiben zu können.



Inschriften erneuern

Während sie ihre Karten zuordnet, darf die Bestatterin jederzeit **eine ausliegende Inschriftkarte ablegen, um zwei neue zu ziehen**. Das darf sie beliebig oft tun, muss jedoch für jede abgelegte Karte auch eine VIP-Karte ihrer Wahl austauschen. Dazu legt sie eine VIP-Karte vom Friedhof auf die negative Wertungskarte und ersetzt sie durch eine neue VIP-Karte vom Stapel.



Sobald die Bestatterin die 3 Paare aus Inschrift- und Aurora-Karten gebildet hat, dürfen die anderen Spieler miteinander reden und diskutieren, um herauszufinden welcher VIP zu welcher Inschrift passen könnte. Die Bestatterin muss während der Diskussion still wie ein Grab sein. Sie darf zuhören, aber weder durch Worte noch durch Gesten oder sonst irgendwie reagieren. **Die Person links von der Bestatterin wird zum Sprecher und hat das letzte Wort** bei Meinungsverschiedenheiten.

Der Sprecher gibt an, welcher VIP welchem Sprichwort zugeordnet ist. Die Bestatterin verkündet dann, ob die Gruppe erfolgreich war:

- ❖ Falls der Sprecher die richtigen **VIP-Inschrift-Paare** genannt hat, werden alle 3 VIPs die von den Spielern richtig erraten wurden, auf die positive Wertungskarte gelegt. Jede Karte auf der positiven Wertungskarte ist 1 Punkt wert. Werft die genutzten Inschriftkarten ab.
- ❖ Falls mindestens ein Paar falsch geraten wurde, entfernt die Bestatterin die entsprechende Anzahl beliebiger VIPs vom Friedhof. Die VIPs die entfernt werden, dürfen nicht Teil der richtigen Lösungspaare sein. Diese VIPs werden auf die **negative Wertungskarte** gelegt. Jede Karte auf der negativen Wertungskarte ist 1 Minuspunkt wert. Ändert nicht die Positionen der VIPs auf dem Friedhof. Die Spieler haben bis zu **drei Versuche, die richtigen Paare aus VIPs und Inschriften zu erraten**. Nach dem **dritten Versuch entfernt die Bestatterin die drei ausgewählten VIPs**: Die richtig geratenen kommen auf die positive Wertungskarte, die falsch geratenen auf die negative Wertungskarte.



Die Person links von der bisherigen Bestatterin übernimmt nun ihre Rolle. Sie nimmt sich 4 neue Inschriftkarten und die Aurora-Karten 1 bis 9. Dann füllt ihr den Friedhof mit neuen VIPs auf, entfernt dabei aber nicht die noch ausliegenden.



» Spielende «



Das Spiel endet nach 3 Runden. Zählt jetzt, wie viele Karten auf der positiven und wie viele auf der negativen Wertungskarte liegen. **Ihr gewinnt, wenn auf der positiven mindestens so viele Karten liegen wie auf der negativen.** Ansonsten verliert ihr.



» Variante für erfahrene Totengräber «

Diese Version wird auch über 3 Runden gespielt, aber mit folgenden Änderungen:

- ◆ **Runde 1** wird wie üblich gespielt.
- ◆ In **Runde 2** kommen 3 neue VIPs ins Spiel. Die Bestatterin muss
 - die **Grabkarten** mit den Zahlen 10, 11 und 12 auf den Friedhof legen und jeweils einen VIP über den unteren Bereich (das Grab) der Karten legen;
 - die **Aurora-Karten mit den Zahlen 10, 11, und 12** zusätzlich auf ihre Hand nehmen.
 - diesmal 5 Inschriftkarten ziehen und insgesamt **4 Paare aus Inschrift und VIP bilden**.
- ◆ In **Runde 3** erweitert sie den Friedhof um die **Gräber 13, 14 und 15**, nimmt die Aurora-Karten mit den **Zahlen 13, 14 und 15** auf die Hand und zieht **6 Inschriftkarten, mit denen sie 5 Paare bildet**.



Team-Modus (6-8 Spieler)

Dieser Modus ist gut für größere Begräbnisfeiern geeignet. Bereitet euch auf einen rasanten Totentanz vor!

» Aufbau «

Teilt euch in **zwei Teams** auf. Bereitet das Spiel wie für den kooperativen Modus vor. Jedes Team benötigt zusätzlich einen **Zettel und einen Stift**. Über unsere Webseite (siehe QR-Code rechts) könnt ihr euch den offiziellen Wertungsbogen herunterladen und ausdrucken. Ihr könnt die Wertung aber auch einfach auf einem Blatt Papier vornehmen.



» Spielverlauf «

Ihr spielt **4 Runden: A, B, C und D**. In jeder Runde spielt **abwechselnd aus jedem Team ein Spieler die Bestatterin**.

In diesem Modus darf die Bestatterin **keine Inskriptionskarten abwerfen, um neue zu ziehen**. Eine Runde läuft grundsätzlich wie im kooperativen Modus ab, außer, dass **jedes Team seine Lösung schriftlich und geheim auf einem Zettel abgibt**. Die Teams geben der Bestatterin verdeckt ihren Zettel; Auf den Zettel muss jedes Team die **Runde**, die **Anzahl an Versuchen** und die geratenen **Paare** (am besten als **Zahlenkombination**) schreiben. Sobald das erste Team seinen Zettel abgegeben hat, hat das andere Team noch **15 Sekunden**.

Beispiel:

Runde A, 1. Versuch: 2 4 5

Runde A, 2. Versuch: 2 3 6

Runde B, 1. Versuch ...

Die Bestatterin kontrolliert dann geheim die abgegebenen Rateversuche.

- ♦ Wenn **kein Team alle Paare erraten** hat, schreibt die Bestatterin jeweils die **Anzahl der Fehler neben die abgegebene Zahlenkombination**. Dann entfernt sie **so viele VIPs** vom Friedhof, **wie das Team mit den meisten Fehlern Fehler gemacht hat** (gibt ein Team nicht innerhalb von 15 Sekunden nach dem anderen seinen Zettel ab, zählt das als 3 Fehler).

- ◆ Die entfernten VIPs dürfen wie üblich nicht Teil der Lösungspaare sein. Die Bestatterin gibt den Teams dann gleichzeitig verdeckt ihre Zettel zurück, sodass sie mit dem nächsten Versuch starten können. **Wenn ein Team alle Paare erraten hat, endet die Runde. Jedes Team erhält jetzt 1 Punkt für jedes in diesem Versuch erratene Paar.** Hat ein Team in diesem Rateversuch nicht rechtzeitig seinen Zettel abgegeben, erhält es keine neuen Punkte. **Die Runde endet ebenfalls, wenn auch im dritten Versuch kein Team alle Paare erraten hat.** Dann erhält jedes Team 1 Punkt für jedes erratene Paar ihres zuletzt abgegebenen Rateversuchs. Egal, wie die Runde endet, ein beliebiger Spieler des anderen Teams wird für die nächste Runde die Bestatterin.

Beispiel:

TEAM 1

Runde A, 1. Versuch: 2 4 5 – 2 Fehler

Runde A, 2. Versuch: 2 3 6 – 3 Punkte

Runde B, 1. Versuch ...

TEAM 2

Runde A, 1. Versuch: 2 4 8 – 2 Fehler

Runde A, 2. Versuch: 2 1 6 – 2 Punkte

Runde B, 1. Versuch ...

» Spielende «

Nach 4 Runden **gewinnt das Team mit den meisten Punkten.** Bei Gleichstand gewinnt das Team, das insgesamt die wenigsten Fehler gemacht hat. Bei erneutem Gleichstand waren beide Teams einfach gleich gut und teilen sich den Sieg. Am Ende nimmt man ohnehin nichts mit.



Leere VIP-Karten



Das Spiel enthält auch leere VIP-Karten. Auf diese könnt ihr selbst berühmte Figuren schreiben, die noch nicht im Spiel enthalten sind, oder auch eure Freunde oder Verwandten.



Autoren: Eloi Pujadas, Eugeni Castaño

Illustration: Víctor Medina

Redaktion: Enric Aguilar

Grafik: Pau Urios

Layout: Ren Estrugo

Übersetzung: Nice Game Publishing, JP

Würdigung der Autoren:

Wir bedanken uns bei Enric für sein Vertrauen in unser Projekt und bei allen, die uns geholfen haben VipRIP zu testen.



2. Auflage

2025