

SPIELVARIANTE 1

Um Zündstoff zu spielen, braucht ihr keine Regeln. Macht damit, was ihr wollt, erfindet eure eigenen Regeln oder blättert weiter zu Spielvariante 2.

Die Fragen sind in sechs Kategorien unterteilt, die mit folgenden Symbolen gekennzeichnet sind:



Alltag



Fiktion



Sex



Kultur



Makabres



Philosophie & Fortschritt

SPIELVARIANTE 2

Die Karten werden als Stapel in die Mitte gelegt.

Der erste Spieler würfelt, zieht eine Karte und stellt den Anderen die Frage zu dem entsprechenden Symbol.

Mit Ausnahme des Fragestellers müssen nun alle nacheinander die Frage beantworten.

Danach wählt jeder die Antwort, die ihm am besten gefallen hat. Bei Gleichstand zählt die Stimme des Fragestellers doppelt.

Der Spieler, der die meisten Stimmen erhalten hat, bekommt einen Punkt.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe, zu würfeln und eine Karte zu ziehen ...

Das Spiel endet, wann immer ihr wollt.

SPIELVARIANTE 3

Zusätzlich zu den vorhandenen Spielmaterialien benötigt ihr noch Stifte und Papier.

Jeder Spieler bekommt kleine Zettel, und zwar jeweils einen weniger, als es Spieler gibt. Diese Zettel sind von 0 ausgehend aufsteigend nummeriert. Beispiel: Bei vier Spielern hat jeder Spieler drei Zettel, die jeweils mit „0“, „1“ und „2“ beschriftet sind.

Die Karten werden als Stapel in die Mitte gelegt. Der älteste Spieler würfelt. Der Spieler zu seiner Linken zieht eine Karte und stellt ihm die entsprechende Frage.

Die Antwort des Spielers wird von den Anderen bewertet, indem jeder einen seiner Zettel auswählt und ihn dem Spieler verdeckt zuschiebt. Die gewählte Bewertungszahl kann somit in dieser Runde nicht mehr vergeben werden.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Am Ende jeder Runde drehen alle Spieler die erhaltenen Zettel um und zählen ihre Punkte zusammen. Die Ergebnisse werden notiert.

Das Spiel endet, wann immer ihr wollt.

Variante: Die Spieler geben ihre Bewertung erst am Ende jeder Runde ab.

SPIELVARIANTE 4

Jeder Mitspieler bekommt ein harmloses Glas Wasser.

Nun wird eine Karte vom Stapel gezogen, und dem ersten Freiwilligen werden nacheinander alle sechs Fragen auf der Karte gestellt.

Jede Antwort wird von den Mitspielern nach Art der römischen Kaiser bewertet:

- Die Mehrheit der Daumen zeigt nach oben: Die Antwort ist zufriedenstellend, der Freiwillige muss nichts trinken.
- Die Mehrheit der Daumen zeigt nach unten: Die Antwort ist nicht zufriedenstellend und der Freiwillige muss sein volles Glas Wasser leeren.

Nach einer Karte bzw. sechs Fragen kommt ein neuer Freiwilliger an die Reihe.

Die Feiglinge in der Runde seien daran erinnert, dass jeder einmal ein „Freiwilliger“ sein muss!