

Mutprobe Anleitung

Optimal für 6-12 Personen

Bevor deine Gäste eintreffen, liest du dir die Karten durch und sortierst alle aus, die

- nicht zu deiner Party passen. Wenn es zum Beispiel kein Essen gibt, müsstest du alle Aufgaben aussortieren, die beim Essen erfüllt werden müssen.
- nicht zu deiner Wohnung passen. Manche Aufgaben stehen in Verbindung mit deiner Einrichtung.
- du für deine Gäste vielleicht unpassend findest.

Stelle noch einen Wecker bereit. Sind die Gäste eingetroffen, zieht jeder (natürlich auch der Gastgeber) eine Karte und liest sich die Aufgabe darauf durch. Dabei darf er mit niemandem über seine Aufgabe sprechen. Tauschen darf er die Karte nur, wenn die Aufgabe aus irgendeinem Grund nicht erfüllbar ist – wenn die Mission zum Beispiel beim Essen durchgeführt werden muss und das Essen schon vorbei ist. Stelle den Wecker auf eine Stunde ein.

In der nächsten Stunde müssen nun alle versuchen, ihre Aufgabe so glaubwürdig wie möglich zu erfüllen. Klingelt der Wecker, wird aufgelöst. Jeder Mitspieler verrät

seine Mission – oder können die anderen vielleicht sogar erraten, was seine Aufgabe war? Jetzt wird unter den Mitspielern abgestimmt, wer Mutkönig wird:

- Wer musste bei der Erfüllung seiner Mission den meisten Mut aufbringen?
- Wurde die Aufgabe überzeugend ausgeführt?
- Nicht zu vergessen, natürlich auch der Spaßfaktor – wer für hysterische Lachsalven in der Runde sorgt, kommt seinem Titel als Mutkönig schon mal ein ganzes Stück näher!

Dem Mutkönig wird die Mutkrone verliehen, die er für die nächste Stunde tragen darf. In dieser Zeit müssen die anderen ihn mit dem Namenszusatz „der oder die Mutige“ ansprechen. Außerdem darf der Mutkönig die Feigling-Armbänder verleihen und zwar an zwei Gäste, die seiner Meinung nach nicht genug Mut gezeigt haben – oder von denen er schon immer einmal bedient werden wollte. Das müssen die beiden während der nächsten Stunde nämlich tun!

Anschließend nimmt sich jeder Gast eine neue Karte und der Wecker wird wieder auf eine Stunde eingestellt. Ist die nächste Runde zu Ende, wird ein neuer Mutkönig bestimmt, der nun den Titel und damit die Krone erhält und die Feigling-Armbänder neu vergibt.