

Spielanleitung zum Spiel in der Heftmitte

Sie kann auch unter www.narrenzunft-aha-aha-aha.de heruntergeladen und ausgedruckt werden.

Großer Umzug 2021

- A) Spielt zusammen mit Familie und Freunden (Achtung! Maximale Personenanzahl nach Corona-Verordnung unbedingt einhalten!)
- B) Spielt zusammen per Video-Chat (Skype, Zoom, MS Teams, etc.)
- C) Spielt alleine vor dem Spiegel (gerne auch vor zwei oder drei Spiegeln)

Vorbereitung:





- Ins komplette Häs schlüpfen oder sich anderweitig närrisch verkleiden
- Ein Schnapsglas und eine Spielfigur pro Teilnehmer sowie ein Würfel
- Getränke nach Wahl. Bei Kindern natürlich alkoholfrei.






Spielregeln:













Jeder Umzugsteilnehmer stellt seine Spielfigur an die Umzugsaufstellung. Das gefüllte Schnapsglas steht in greifbarer Nähe vor jedem Spieler.

Reihum wird gewürfelt, der jüngste Spieler beginnt. Kommt der Spieler auf ein Ereignisfeld, muss er laut vorlesen, was dort passiert, und die entsprechende Aktion ausführen. Kommt ein Spieler auf ein Feld, auf dem bereits eine andere Spielfigur steht, wird diese geworfen. Der Besitzer der geworfenen Spielfigur muss sein Schnapsglas leer trinken und wieder bei Start beginnen. Ein leeres Schnapsglas muss stets wieder gefüllt werden. Ziel ist es, den kompletten Umzugsweg zu laufen und am Marktplatz anzukommen.

Legende:

-  Einmal oder mehrmals aussetzen
-  Zum Wohl! Schnapsglas leeren.
-  Es ist dort gemütlich. Ein- oder mehrmals aussetzen und Schnapsglas leeren.
-  Sonstige Aktion

-  **1** Der Umzug stockt. Du nutzt die Zeit und gehst für einen kleinen Umtrunk in den **Siegle-Keller**.
-  **2** Du hast noch nichts gegessen. Mache einen kurzen Abstecher nach Ostelsheim ins **Rössle**. In der übernächsten Runde geht es weiter.
-  **3** Du machst zusammen mit der **Baumwirtin Conny** ein Tänzchen. Danach geht es sofort weiter und du darfst nochmals würfeln.
-  **4** Im **Schwert** bei Done gibt es eine zünftige Schunkelrunde. Du schunkelst noch eine weitere Spielrunde mit, erst dann geht es weiter.
-  **5** Im **Hobelspä** triffst du ein paar Freunde und gibst ihnen eine Runde aus. Du hast sie schon lange nicht mehr gesehen und ihnen viel zu erzählen. Erst in der übernächsten Runde geht es weiter.

-  **6** Im Gasthaus **Stern** gibt es eine lange Polonaise, die über zwei weitere Spielrunden dauert.
-  **7** Im **Städtle** stimmst du das Zunftlied an. Singen macht durstig. Leere dein Schnapsglas und vergiss nicht, es wieder aufzufüllen!
-  **8** Vor dem **Adlerkeller** stehen viele Leute an. Du musst halb warten, bis du hinein darfst. In der übernächsten Runde geht es weiter. Trinke solange dein Gläschen leer.
-  **9** Im **Löwen** unterhältst du dich mit der Löwenwirtin und erkundigst dich über die aktuellen Speidelsberg-Neuigkeiten. Da es sehr viel zu erzählen gibt, machst du erst in der über-über-nächsten Runde weiter mit dem Umzug.
-  **10** Die MixTour spielt im **Café Lange**. Du tanzt auf der Bar. Tanzen macht durstig. Trinke dein Schnapsglas leer.
-  **11** Du schaust bei Alt-Bürgermeister Straub im **Rössle** vorbei und testest mit ihm Weißweine aus Riquewihir und Rotweine aus Bra. Pro Weinsorte leerst du einmal dein Schnapsglas und setzt eine Runde aus.
-  **12** Das Wetter ist genial. Du gehst hoch zur **Schützengilde** und genießt den Ausblick über Weil der Stadt. Anschließend biegst du versehentlich in den Brühlweg ein und läufst den Umzug nochmals von vorne.
-  **13** Dir ist von vielen **Karussell** fahren schwindelig. Du erholst dich zwei Runden. Zum Glück hast du vor dir zur Erfrischung ein Gläschen stehen, das du nun leer trinkst. Wieder füllen!
-  **14** Du besuchst kurz die Wirtin Marion im **Schuppen (Stadionstüble)**. Auf dem Rückweg kommst du in eine Polizeikontrolle. Schließe die Augen und versuche, mit dem Finger deine Nasenspitze zu treffen. Funktioniert das nicht, dann erhole dich lieber eine Runde. Hast du sie erwischt, dann geht es gleich weiter und du darfst nochmals würfeln.
-  **15** Du machst einen kurzen Besuch in Merklingen im **Landgasthof** und schaut, ob dort auch Fasnet gefeiert wird. Für weiten Weg wirst du eine Runde übergangen.
-  **16** Im **Kepler Café** triffst du auf den Fanfarenzug. Du gibst ihnen und deinen Mitspielern einen aus. Anschließend ziehst du mit Fanfarenklängen direkt zum Marktplatz.
-  **17** Du machst noch einen Abstecher ins **Ox und Q**. Dort triffst du den Siebnerrat und die Narrenkapelle. Du begrüßt alle mit drei donnernden AHA. Anschließend schautst du, was es an der Bar gibt. Lass dir für das Leeren deines Gläschens eine extra Runde Zeit.

Ziel: Hurra, du bist den Umzug erfolgreich gelaufen und am Marktplatz angekommen. Mache zusammen mit deinen Mitspielern ein Erinnerungsfoto und schicke dieses an narrenblatt@narrenzunft-aha.de oder per WhatsApp an **015905074660**.

Unter allen Zielfotos, die **bis Aschermittwoch 17.02.2021** eingehen, werden Preise verlost (eine Flasche Schlehenlikör, Hexenklopfer, etc.).

Mit dem Absenden des Fotos bist sowohl du als auch deine Mitspieler mit der Veröffentlichung im nächsten Narrenblatt einverstanden.