

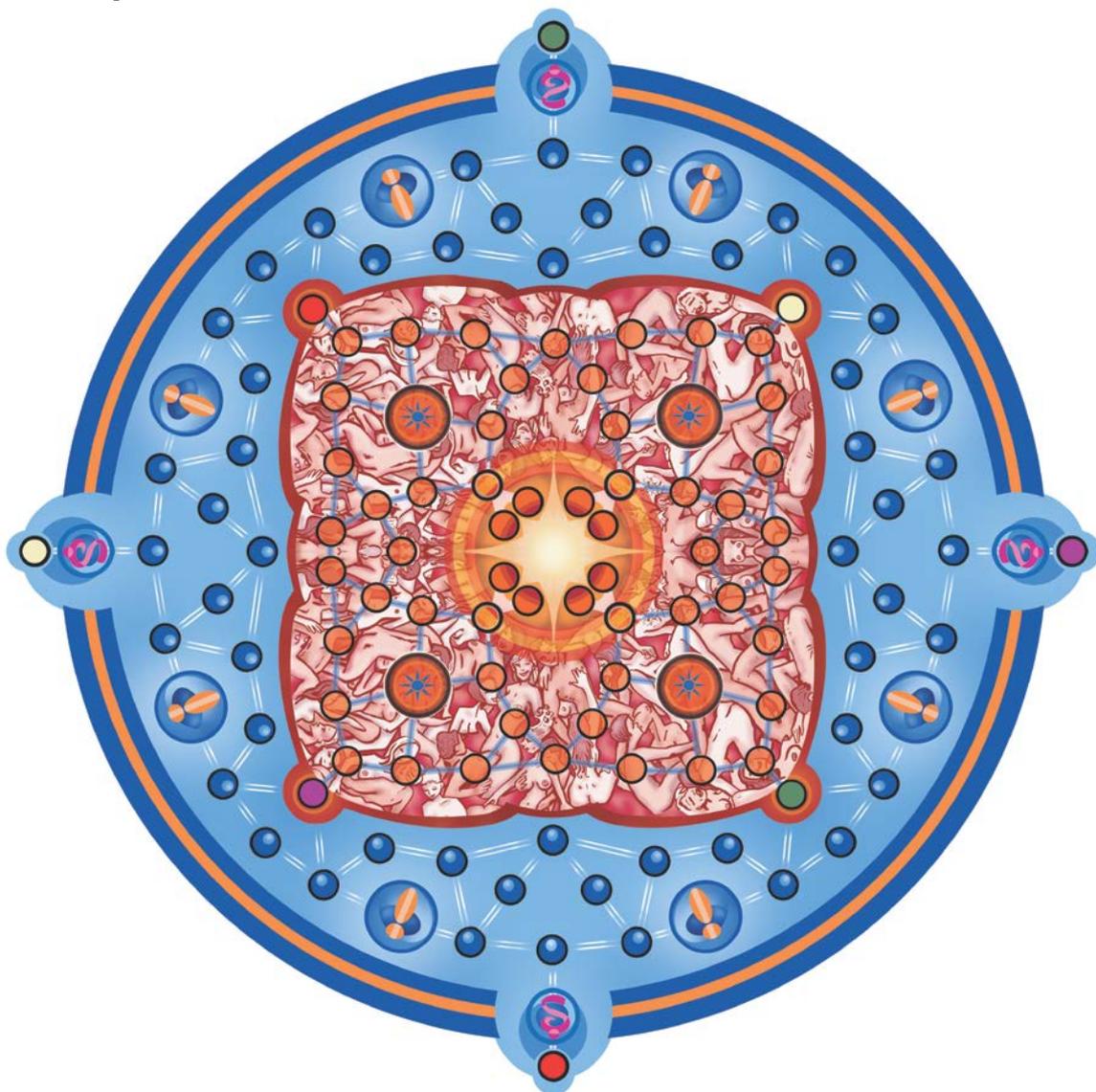
Orgasmatic

Bei diesem schlüpfrigen Würfelspiel geht es um das Erreichen eines gemeinsamen (spielerischen) Höhepunktes eines der Spielerpärchen. Auf dem Weg zu diesem hehren Gelingen gibt es Hindernisse und Ärgernisse, die es zu überwinden gilt, um das Ziel zu erreichen. Als zusätzlicher Gewinn-Anreiz (neben dem Spaß am Spiel) gibt es einen vorher ausgefüllten Gutschein, den die beiden Gewinner sich dann erfüllen müssen/dürfen.

Zuerst wird eine Charakterfigur ausgesucht, die dann im ersten Teil des Spieles „entkleidet“ werden muss. Ist diese Figur endlich nackt (es gibt vier Karten, die diesen Strip-Prozess veranschaulichen (Bilder siehe unten), kommt man in den inneren Kreis des Spieles und darf sich einen Partner aussuchen, mit welchem der spielerische Akt vollzogen und bestenfalls den gemeinsamen (rein spielerischen) Orgasmus und somit den Spielsieg erreicht werden kann.

Das Spiel kann mit 2 oder 4 Spielern gespielt werden. Der Spieler führt eine einzelne männliche oder weibliche Figur zum orgiastisch-spielerischen Höhepunkt.

Das Spiel:



Spielablauf:

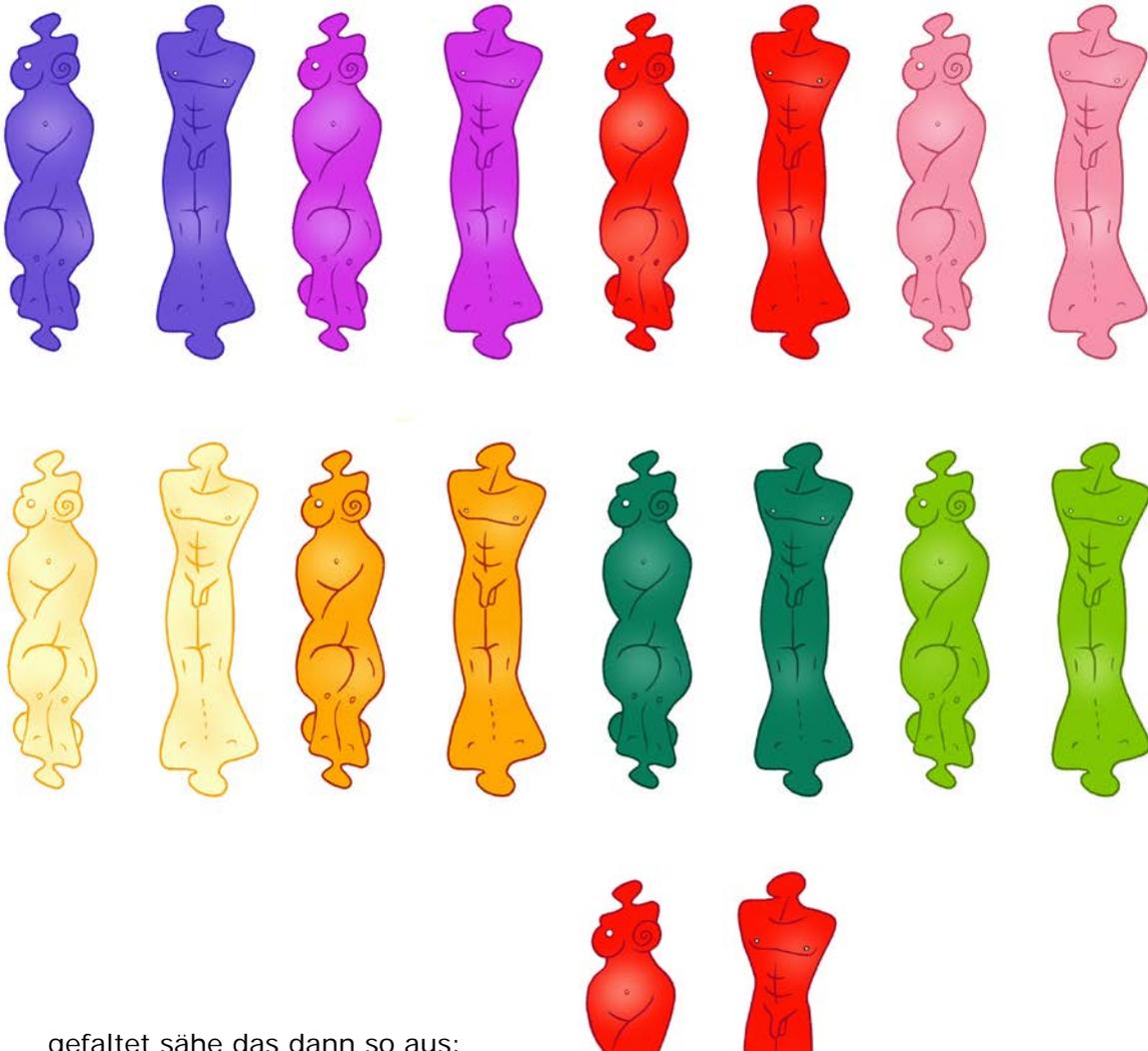
1. Es wird eine männliche oder weibliche Spielfigur in einer der vier Farben gewählt und auf den entsprechend farbigen Startplatz am Rand des Spielfeldes gestellt.



Startplatz

Die Spielfigur

Hier die Rohlinge für die Spielfiguren (in acht Farben), die aus fester Pappe gestanzt, gefaltet und in Standförmchen aus Plastik gesetzt werden:



gefaltet sähe das dann so aus:

2. Gestartet wird mit dreimaliger Chance eine „Sex“ zu erwürfeln, um den Charakterauswahlplatz zu erreichen.
 Hier wird der männliche oder weibliche Charakter ausgesucht, den es im angezogenen Zustand (also mit allen vier Karten (Beispiele siehe unten) vor sich zu legen gilt.



Charakterauswahlplatz

Zunächst sucht man/frau sich einen der Charaktere aus und legt das Bild mit dem angezogenen Charakter vor sich. Nach und nach wird dieser Charakter durch das Spiel nun ausgezogen, bis der nackte Charakter zu sehen ist.
 Zur Auswahl stehen folgende Männer- und Frauenkarten:

Männerkarten:



Frauenkarten:



Mit diesen Karten erfolgt nun der Entkleidungs-Wettlauf.
Nun gilt es mit punktgenauem Würfeln seine Spielfigur auf die Ereignisplätze
(Symbol siehe unten) zu setzen.



Ereignisplatz

Mit der gewürfelten Punktzahl darf die Spielfigur in alle Richtungen geführt werden, bis man den Ereignisplatz erreicht hat.
Bei einer gewürfelten „Sex“ darf noch einmal gewürfelt werden.

Beim Führen der Spielfigur müssen besetzte Felder umgangen werden.
Oder der Spieler/die Spielerin entscheidet sich, die störende Figur auf den Charakterauswahlplatz zurückzuwerfen.
Das bedeutet ein Neubeginn für den Geworfenen, aber zur Strafe muss auch der Werfende wieder ein Kleidungsstück anziehen (oder sollte er noch alle Kleidungsstücke an haben, ebenfalls zurück auf den Charakterauswahlplatz).

Bei all der Würfelei gilt es punktgenau auf Ereignisfelder zu kommen, die den Spieler auffordern, eine **Ereigniskarte** zu ziehen (Es dürfen mehrere Spieler auf einem Ereignisplatz stehen).

Den Anweisungen dieser Karten gemäß wird nun der Charakter an oder ausgezogen. Man führt also mit seine Spielfigur solange auf die Ereignisfelder, zieht solange eine Ereigniskarte, bis der Charakter „völlig nackt“ ist (also die Charakterkarte... ;-)).

Das Ziel ist, mit seinem Charakter, der völlig entkleidet sein muss, das „Schlafzimmer“ zu erreichen.

Ist der Charakter völlig nackt (also die „nackte“ Karte oben liegend), gilt es mit der Figur punktgenau auf den farblich entsprechenden „Schlafzimmerplatz“ in der roten Umrandung zu kommen, um zur nächsten Spielebene vorzudringen.



Schlafzimmerplatz

Die Ereigniskarte. Rückseite (das Rot ist nur Umrandung, es wäre schön, wenn die Karten oval ausgestanzt wären)



Vorderseite der Karten mit Text
Einige Beispiele...



Auf diesen Ereigniskarten stehen Anweisungen, die Mitspieler dazu bringen ihre Charaktere entweder an oder auszuziehen.
Durch die Texte auf den Ereigniskarten wird der Charakter entweder zum Ausziehen oder schlimmstenfalls zum Aussetzen oder sich wieder Anziehen gebracht.

Texte auf den Ereigniskarten:

6 mal:

OhJaah! Bitte ein weiteres Kleidungsstück ausziehen

6 mal:

Bitte ein weiteres Kleidungsstück ausziehen.

6 mal:

Oh lieber nicht: Aber bitte, dann halt doch noch ein Kleidungsstück ablegen.

6 mal:

Oh bitte, bitte. Noch ein Kleidungsstück ablegen.

10 mal:

Schnell noch ein Kleidungsstück ausziehen.

6 mal:

Wenn es unbedingt sein muß: Noch ein weiteres Kleidungsstück ausziehen.

2 mal:

Jetzt geht ´s los: Es dürfen zwei Kleidungsstücke ausgezogen werden.

4 mal:

Die Figur zur Rechten darf ein Kleidungsstück ablegen.

4 mal:

Die Figur zur Linken darf ein Kleidungsstück ablegen.

4 mal:

Die Figur zur Rechten muß wieder ein Kleidungsstück anziehen.

4 mal:

Die Figur zur Linken muß wieder ein Kleidungsstück anziehen.

2 mal:

Jepp! Ein Mitspieler Deiner Wahl muß sich wieder ganz anziehen

Je 1 mal:

- * Zuviel Gerede törnt ab: Zurück auf den Charakterplatz, und wieder komplett anziehen
- * Behält Socken beim Sex an: Einmal aussetzen
- * Axelschweiß: Zurück in die Dusche: Einmal aussetzen.
- * Pause für die nächste männliche Figur rechts.
Da er eben erst noch Viagra organisieren muss: Einmal aussetzen.
- * Pause für die Frau zur Rechten:
- * Beim Ausziehen fällt ein benutztes Kondom aus der Tasche: Einmal aussetzen.
- * Hitzewelle: Alle Mitspieler dürfen ein Kleidungsstück ablegen. Außer dir.
- * Nackt aber ungewaschen:
Eine bereits nackte Figur muss ins Badezimmer
und kommt mit einer frischen Unterhose ins Spiel zurück



Schlafzimmerplatz

3. „Das Schlafzimmer“

Hier angekommen, gilt es einen Beischlafpartner auszusuchen (Das Geschlecht des Partners ist nicht wichtig um das Spiel zu spielen).

Die sich auf dem Schlafzimmerplatz befindliche Figur darf erst dann weitergeführt werden, wenn sich der gefundene Partner (ebenfalls mit „ausgezogener“ Charakterkarte) mit seiner Spielfigur an seinem farblich zugeordneten Platz eingefunden hat.

Sollte sich der zukünftige Partner noch außerhalb des Schlafzimmers befinden – im verzweifelten Versuch sich die Kleider vom Leibe zu reißen – bekommt dieser Partner die Würfelpunkte des Wartenden (der derweil weiterwürfeln darf) zuerkannt.

4. Erektionsstufen und die vier Stufen der Losgelöstheit

Sind alle beiden Figuren nackt auf dem Schlafzimmerplatz angekommen, geht es erst richtig los:

Jetzt gilt es für die männlichen Figuren vier Erektionsstufen zu erreichen.

Das geschieht dadurch, dass die Figur punktgenau auf die Lustplätze kommen muss, um ein „Adam“-Kärtchen (mit den vier Erektionsstufen) zu bekommen.

Die Spielfigur muss solange von Lustplatz zu Lustplatz gewürfelt werden, um die nächst zu erreichende Erektionsstufe als Karte zu finden und an sich zu nehmen.

Die Karten mit anderen Hinweisen, Aufgaben oder jene, die eine andere Erektionsstufe darstellen, müssen wieder in den Stapel zurückgemischt werden.



Lustplatz

Die „Adam“-Kärtchen mit den vier Erektionsstufen:



Adamkarte außen
(Erektionsstufenkarte)



Adamkarte innen



Die Adamkarten:

- * leichte Erregung
- * mittlere Erregung
- * volle Erektion
- * Kondomeinsatz

Des Weiteren, jeweils dazwischen gemischt:

- * Du bleibst mit deinem Penis Piercing in ihrem Brustwarzen Piercing hängen. Einmal aussetzen für beide.
- * Sie entdeckt einen Knutschfleck an deinem Dicken: Das Überlegen einer Ausrede hält Dich zwei Runden auf.
- * Sie verspricht dir das nächste mal ein Spiel zu dritt!! Du darfst direkt zum nächsten Erektionspunkt!
- * Du hast vergessen deine Pornosammlung zu verstecken: Einmal aussetzen!
- * Vorzeitige Ejakulation: Neuanfang ab Schlafzimmerstartpunkt.
- * Du hast an deine Ehefrau gedacht: Einmal aussetzen.
- * Vibratoreinsatz: Deine aktuelle Partnerin darf zweimal würfeln.
- * Sie bläst gut, aber die Zahnsperre.. Autsch!. Eine Erektionsstufe zurück!
- * Beim Stöhnen sieht sie aus wie deine Mutter: Dringender Partnerwechsel !
- * Plötzliche Migräne der Partnerin: Beide setzen einmal aus.
- * Du hast heute schon Spaß mit deiner rechten Hand gehabt. Jetzt geht nichts mehr: Neuanfang ab Schlafzimmerstartpunkt
- * Du gibst alles, aber deine körperlichen Kräfte lassen nach: Einmal aussetzen!
- * Sie nennt dich „Bärchen“. Zurück zur letzten Erektionsstufe
- * Dein Schweiß tropft in ihr Gesicht: Einmal aussetzen!
- * Du nimmst sie von hinten. Da machen sich die mexikanischen Bohnen, die sie mittags gegessen hat, bemerkbar: Eine Erektionsstufe zurück.
- * Das Kondom, das sie besorgt hat, sitzt zu eng: Deine Partnerin setzt einmal aus.

Der weitere Spielverlauf:

Die weiblichen Figuren müssen diese Lustplätze ebenfalls ansteuern und punktgenau erreichen. Bei jedem Erreichen einer der Plätze gilt es eine „Eva“- Karte (Karte zur völligen Losgelöstheit) zu ziehen, und deren Aufgabe zu befolgen.

Während der Adam vier Erektionskarten sammeln muss, muss die Eva vier Lustpunkte sammeln (siehe die vier Farben in Sternenform in der oberen rechten Ecke der Lustkarten).

Diese Karten müssen behalten werden.

Die Karten ohne Lustpunkte müssen in den Stapel zurückgelegt werden.

Sollte eine Eva bereits auf einem Platz stehen, den sich eine andere Eva eben erwürfelt hatte, darf die erste zurück auf den Schlafzimmerstartplatz geschickt werden, wo sie gleichzeitig einen Lustpunkt abgeben muss.

Geschlagen werden dürfen nur die weiblichen Figuren.

Bei jedem Neuanfang darf sich die geschlagene Eva jedoch einen neuen Partner wünschen (Die Adamfiguren haben in diesem Fall kein Stimmrecht...).

Die weiblichen Figuren müssen auf ihrem Weg zum Höhepunkt um die männlichen Figuren herumgeführt werden.

Die „Eva“-Kärtchen mit den vier Stufen der Losgelöstheit:



Evakarte außen ohne Lustpunkt

Evakarte außen mit Lustpunkt



Evakarte innen mit Lustpunkt
(Beispiele)



Oh, der falsche Eingang:
Einen Lustpunkt nach vorne.



Sein Dicker ist
einfach dick, mann:
Zwei Lustpunkte gewonnen!



Merkwürdige Stellung:
Das Bein ist eingeschlafen.
Einmal aussetzen



Beim zwölften Stoß
bricht das Bett zusammen:
Bravo, weiter so!

*Er leckt , du saugst.
Beide dürfen noch einmal würfeln!*

Texte der Evakarten:

- * Sein Dicker ist einfach dick, Mann: Zwei Lustpunkte gewonnen!
- * Er lässt Honig auf deinen Körper fließen und leckt daran:
Direkt zum nächsten Lustpunkt.
- * Er bindet dich ans Bett und verwöhnt Dich mit seiner Zunge:
Direkt zum nächsten Lustpunkt
- * Du denkst an Brat Pitt: Einen Lustpunkt weiter
- * Du siehst, wie der Nachbar euch beobachtet:
Einen Lustpunkt weiter
- * Du stellst dir vor ihr wäret zu dritt: Einen Lustpunkt weiter
- * Oh, der falsche Eingang: Einen Lustpunkt nach vorne.
- * Im Spiegel siehst du einfach toll aus: einen Lustpunkt nach vorne
- * Dirty talk. Das macht dich an: Einen Lustpunkt nach vorne.
- * Sein Schwanz in deinem Mund, seine Finger an deinen Brüsten , seine Zunge in dir:
Einen Lustpunkt weiter
- * Du liegst auf dem Bauch, er nimmt dich von hinten: Einen Lustpunkt weiter
- * Tantramassage von ihm. Deine Yoni dankt: Einen Lustpunkt weiter
- * Er nudelt dich richtig durch: Zweimal würfeln
- * Endlich: Sein Finger am G-Punkt. Zwei mal würfeln.
- * Juchhe ! Der Eisprung: Zweimal würfeln
(aber der Partner geht irritiert eine Erektionsstufe zurück)
- * Du suchst seinen „G-Punkt“ mit deinem Mittelfinger:
Als Dank darfst du noch einmal würfeln.
- * Carpe Diem. Weiter so!
- * Gib alles. Weiter so!
- * Mach was Du willst. Sei aktiv und würfel noch einmal.
- * Lass Dich einfach fallen...
- * Genieße das harte und sanfte Spiel...
- * Deine Knospen sprießen. Deine Höhle ist feucht. Komm!
- * Du setzt Dich auf ihn und fickst ihn richtig durch. Gleich ist es soweit...
- * Rein-raus-rein-raus-rein-raus. Du bist schon ganz wirr im Kopf und gleich explodierst du.
- * Seine Männlichkeit müffelt: Zurück zum Schlafzimmerstartplatz
- * Im Spiegel siehst du aus wie deine Mutter: Zurück zum Schlafzimmerstartplatz.
- * Oh-Nee. Die rote Tante zeigt sich. Einmal aussetzen
- * Merkwürdige Stellung: Das Bein ist eingeschlafen. Einmal aussetzen
- * Du denkst, dass dein Ex einfallsreicher war: Einmal aussetzen
- * Du hast vergessen dich zu rasieren und jetzt hat er ein rotes Gesicht:
Einmal aussetzen
- * Deine letzte Intimirasur war im letzten Sommer.
Jetzt muss er zuerst die Haare aus seinem Mund fummeln. Einmal aussetzen
- * Die Blase ist zu voll. Pause. Einmal Aussetzen.
- * Kamasutra ging irgendwie anders. Erstmal genau informieren:
Einmal aussetzen.
- * Deine Mutter kommt unangemeldet. Du leider nicht...
- * Du liegst gefesselt auf dem Bett und dein Anrufbeantworter springt an.
Dein letzter Onenightstand erzählt intime Details. Einmal aussetzen.
- * Du hat vergessen das Diaphragma rauszunehmen und jetzt klemmt sein Ding in dir.
Einmal aussetzen.
- * Er fummelt einfach zu ungeschickt in Dir herum.
Einen Lustpunkt zurück.
- * Du überlegst, was du morgen kochen willst: einen Lustpunkt zurück
- * Zellulitis! Du findest dich zu dick. Einen Lustpunkt zurück
- * Oh, der falsche Eingang: Einen Lustpunkt zurück.
- * Oh, der falsche Eingang: Einen Lustpunkt nach vorne
- * Du krallst lustvoll deine Fingernägel in seinen Hintern.
Sein Schmerz kostet ihn eine Erektionsstufe.
- * Stellungswechsel. Die Beine verhakt, das Hüftgelenk schmerzt: Einen Lustpunkt zurück.
- * Er benennt dich in seiner Leidenschaft mit dem Namen deiner besten Freundin:
Einen Lustpunkt zurück.

- * Pickel auf dem Hintern: Dein Partner geht eine Erektionsstufe zurück
- * Du erzählst, dass du auch auf Frauen stehst:
Dein Partner darf vor lauter Freude zweimal würfeln.
- * Dein Hund denkt du wirst belästigt als du laut schreist und beißt deinen Partner ins Hinterteil: Er muss jetzt leider einmal pausieren.
- * Er leckt, du saugst. Beide dürfen noch einmal würfeln!
- * Beim zwölften Stoß bricht das Bett zusammen: Bravo, weiter so!

Der weitere Spielverlauf:

5. Das Ziel

Um zum Ziel zu kommen (und somit gemeinsam „zu kommen“) müssen die weiblichen und männlichen Spielfiguren punktgenau einen der „Liebesplätze“ in der Mitte des Spielfeldes erreichen (im gestreiften Kreis), der dem Manne den Orgasmus seines Lebens und der Frau volle Losgelöstheit verspricht.



Liebesplatz

Danach können die Spielfiguren nacheinander mit einer gewürfelten **Eins** (ohne weiterhin behelligt zu werden) auf den Orgasmusvorplatz gehen. Von hier aus kann der bereits hier gelandete Spieler seinen Partner oder seine Partnerin mit seinen erwürfelten Zahlen unterstützen. Er darf weiter würfeln, bis sein Partner/In auf dem daneben liegenden Orgasmusvorplatz gelandet ist (ebenfalls mit einer Eins vom Lustplatz aus.)



Orgasmusvorplatz

6. Das Spielziel:

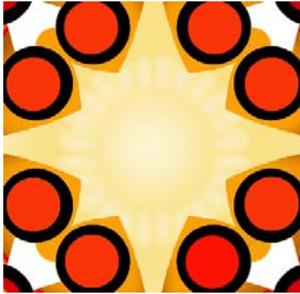
Sind beide Figuren auf dem rotgepunkteten Partnerplatz angekommen, gilt es nur noch eine Hürde zu nehmen, um als erste der Paare einen „gemeinsamen Orgasmus“ zu bekommen und somit das Spiel gewonnen zu haben. Das geschieht dadurch, dass beide Spieler nacheinander dieselbe Augenzahl erwürfeln.

Somit dürfen sie den letzten Schritt gemeinsam in die losgelöste Mitte der ersehnten Entspannung tun.

Und somit dürfen die Gutscheine ausgetauscht werden.

Da man vorher nie weiß, mit welchem Partner man letztlich hier landet, kann das sehr interessant werden.

; -)



Spielziel

SPIELINHALT:

1. Spielfeld
2. Ein Würfel
3. 16 Schiebefiguren: 8 weibliche Evas und 8 männliche Adams
4. Acht Eva- und acht Adamcharaktere als Zeichnungen mit vier Entkleidungskärtchen.
Nackt – in Unterwäsche – in Hose oder Rock – mit Jacke oder Mantel
5. 8 Erektionskarten für Adam:
Je einmal: leichte Erregung, mittlere Erregung, volle Errektion, Kondomeinsatz.
Erektionskarten mit Hindernistexten
6. Evakarten
7. Ereigniskarten