

# Kleine Sünden

Ein schelmisches Kartenspiel  
für 2-8 Spieler

Spieler: 2 - 8 Personen  
Alter: ab 8 Jahren  
Spieldauer: ca. 30 - 60 Minuten

Spielmaterial: 54 Spielkarten  
1 Spielanleitung

Erschienen bei Perdix Spiele mit Illustrationen  
von Yana Perovska.



## Spielanleitung mit Beispielrunden

Du möchtest *Kleine Sünden* mit Freunden auf der ganzen Welt spielen? Mit unserer kostenlosen Online-Version ist das jetzt kein Problem mehr! Wenn dir das Spiel gefällt, schau dir gerne auch unsere anderen Spiele an. Scanne dazu einfach den QR-Code mit deinem Smartphone oder gehe auf [www.perdix-spiele.de/alle-produkte](http://www.perdix-spiele.de/alle-produkte).



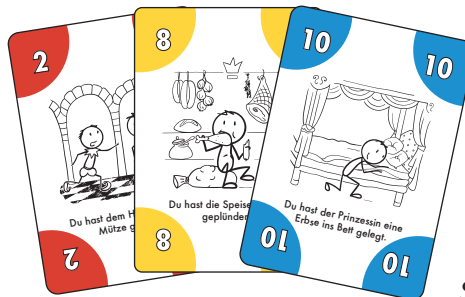
## Spielidee



Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Strolchen, die bei Hofe ihr Unwesen treiben. Doch nur wer sich vorbildlich und tugendhaft verhält, steht in der Gunst des Königs. Wer es zu weit treibt, dem droht die Verbannung. So sind die Spieler damit beschäftigt, ihre Taten möglichst schnell zu vertuschen, bevor ein anderer sie beim König verpetzt, um von den eigenen Taten abzulenken. Wer Glück hat, bekommt dabei sogar Hilfe vom Hofzauberer. Gespielt wird mit 54 Spielkarten, darunter 52 Sündenkarten sowie zwei Hofzauberer-Karten. Die Spieler versuchen der Reihe nach, ihre Sündenkarten von der Hand abzuwerfen. Je höher der Punktwert der Karte ist, desto schwerer wiegt die Tat in den Augen des Königs. Wer lediglich 7 oder weniger Punkte auf der Hand hat, kann sich entscheiden die anderen Spieler beim König zu verpetzen. Diese erhalten dann Sündenpunkte für jede Karte auf der Hand. Wer die anderen erfolgreich verpetzt, kommt ungeschoren davon und erhält selbst keine Sündenpunkte. Aber Vorsicht! Hat ein anderer Spieler gleich viele oder sogar weniger Punkte auf der Hand, so bekommt der Spieler für das gescheiterte Verpetzten 30 zusätzliche Sündenpunkte. Wer seine Taten am besten vertuscht und die wenigsten Sündenpunkte bekommt, gewinnt das Spiel.



Hofzauberer



Sündenkarten



## Vorbereitung



Vor jeder Spielrunde werden alle Karten gut gemischt. Danach erhält jeder Spieler fünf Karten verdeckt auf die Hand. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt. Als letzter Schritt wird die oberste Karte aufgedeckt und eröffnet damit den Ablagestapel.



## Spielablauf



Gespielt wird in mehreren Runden. Die erste Runde beginnt, wer zuletzt jemand anderem einen Streich gespielt hat. In den darauffolgenden Runden beginnt dann immer der Sieger der vorherigen Runde. Wer am Zug ist kann sich zwischen zwei Aktionen entscheiden:

### 1. Möglichkeit: Taten vertuschen

Der Spieler wirft eine oder mehrere Karten auf den Ablagestapel ab und zieht danach eine neue Karte. Abgeworfen werden kann dabei entweder:

1. Eine einzelne Karte
2. Zwei oder mehr Karten mit der gleichen Punktzahl
3. Drei oder mehr Karten derselben Farbe mit aufeinanderfolgender Punktzahl (z. B. 3, 4, 5)

Der Hofzauberer kann generell beim Ausspielen jede beliebige Karte ersetzen.

Danach kann der Spieler sich entscheiden, entweder eine verdeckte Karte vom Nachziehstapel zu ziehen oder aber eine Karte, die der vorherige Spieler abgeworfen hat. Hat dieser mehrere Karten abgeworfen, so darf von diesen Karten jedoch nur die oberste oder unterste genommen werden. Hat der vorherige Spieler also beispielsweise eine 3, 4, 5 und 6 der gleichen Farbe abgeworfen, so darf davon nur die 3 oder die 6 genommen werden. Ist während einer Runde der Nachziehstapel aufgebraucht, so werden alle Karten des Ablabestapels, mit Ausnahme der zuletzt abgeworfenen Karte(n), gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgestellt.

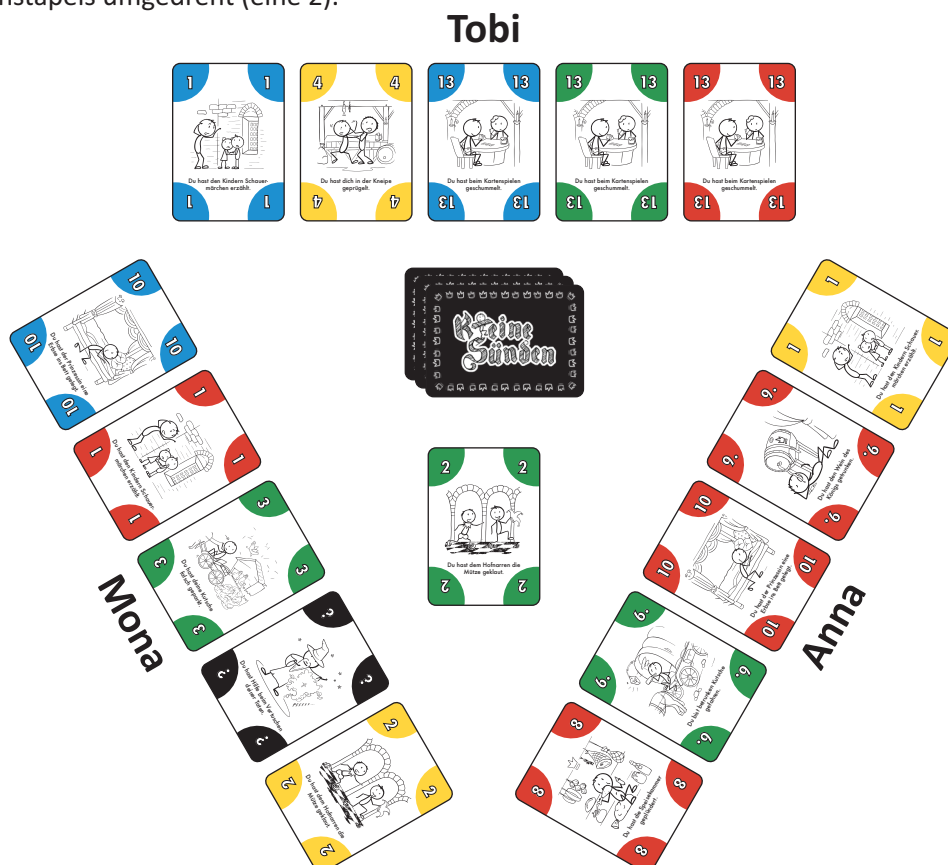
## 2. Möglichkeit: Die anderen verpetzten

Wer 7 oder weniger Punkte auf der Hand hat, kann sich dazu entscheiden, keine Karten mehr abzuwerfen und stattdessen die anderen Spieler beim König zu verpetzen. Er legt dazu seine Handkarten offen auf den Tisch und beendet damit die Runde. Hat kein anderer Spieler weniger oder gleich viele Punkte auf der Hand, so war das Verpetzen erfolgreich. Die anderen Spieler erhalten jeweils Sündenpunkte in Höhe der Summe ihrer Kartenwerte auf der Hand – der Hofzauberer zählt dabei 0 Punkte. Wer erfolgreich verpetzt hat, erhält selbst 0 Punkte und gewinnt damit die Runde. Hat ein anderer Spieler jedoch gleich viele oder weniger Punkte auf der Hand, so kann er dagegenhalten und ebenfalls seine Karten offenlegen. In diesem Fall ist das Verpetzen gescheitert und der verpetzende Spieler erhält direkt 30 Sündenpunkte. Haben mehrere Spieler dagegeengehalten, so erhält er stattdessen 20 Sündenpunkte für jeden dieser Spieler. Danach erhalten alle Spieler Sündenpunkte in Höhe der Summe der Kartenwerte auf ihrer Hand. Sieger der Runde und damit Startspieler der folgenden Runde ist dann der Spieler mit den wenigsten Punkten auf der Hand. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der die anderen zuletzt erfolgreich beim König verpetzt hat.

Die gesammelten Sündenpunkte werden zu den Punkten aus den vorherigen Runden addiert und anschließend notiert. Danach werden alle Karten gemischt und eine neue Runde beginnt.

## Beispielrunden

**Beispielrunde 1:** Nachdem die Karten gemischt wurden und jeder Spieler 5 Handkarten erhalten hat, wird die erste Karte des Nachziehstapels umgedreht (eine 2).



Tobi, der vor kurzem jemanden einen Streich gespielt hat, beginnt die Runde. Er legt 3 mal die 13 ab und nimmt dafür die 2 neben dem Nachziehstapel auf die Hand.



**Tobis Handkarten**

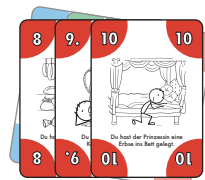


**Ablagestapel**

Danach ist Anna an der Reihe. Sie legt die 8, 9 und 10 ab, weil sie alle die gleiche Farbe haben, und nimmt sich eine verdeckte Karte vom Nachziehstapel (eine 12).



**Annas Handkarten**

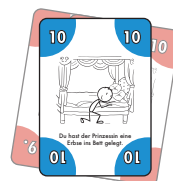


**Ablagestapel**

Mona legt die 10 ab. Sie darf nun entweder eine Karte vom Nachziehstapel ziehen oder sich die oberste Karte (die 10) oder die unterste Karte (die 8), der von Anna abgelegten Zahlenfolge nehmen. Sie entscheidet sich, die von Anna abgelegte 8 zu nehmen.



**Monas Handkarten**

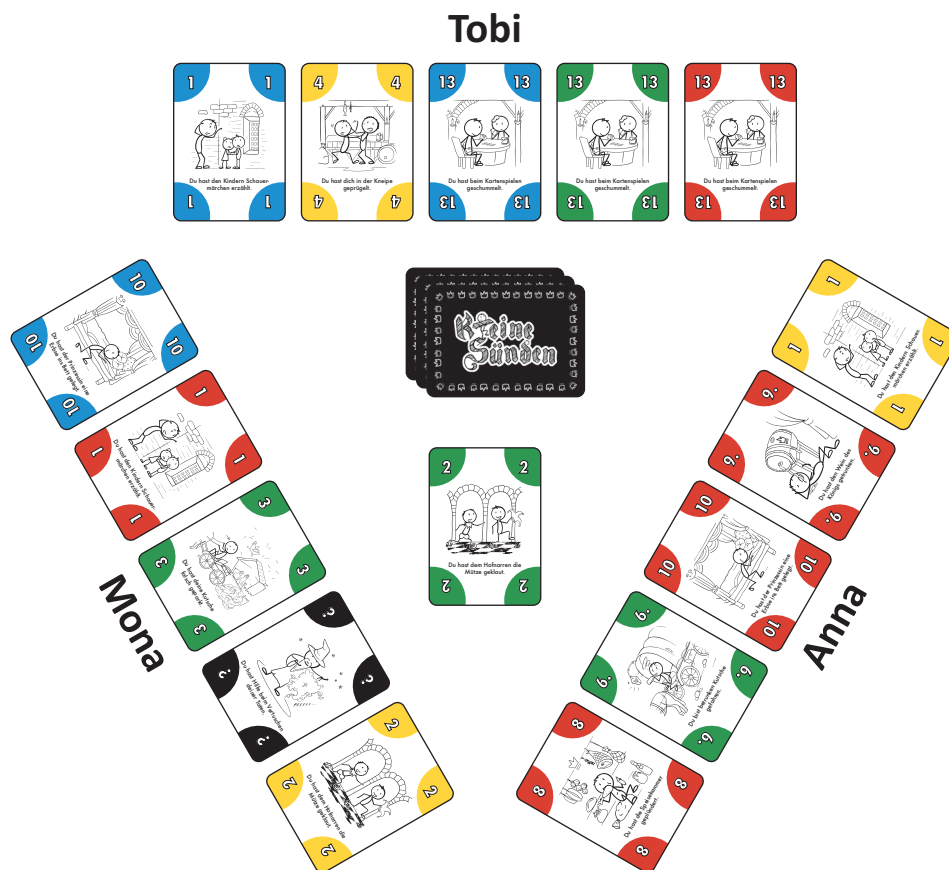


**Ablagestapel**

Danach ist wieder Tobi an der Reihe. Da er nur 7 Punkte auf der Hand hat, entscheidet er sich die anderen beim König zu verpetzen. Er legt dazu seine Hand offen auf den Tisch. Da sowohl Anna als auch Mona mehr als 7 Punkte auf der Hand haben, ist das Verpetzen erfolgreich. Tobi erhält also in dieser Runde keine Punkte, Anna erhält 19 Punkte und Mona erhält 14 Punkte. Die Punkte werden notiert, alle Karten werden neu gemischt und ausgeteilt und Tobi beginnt die neue Runde.

| Tobi | Anna | Mona |
|------|------|------|
| 0    | 19   | 14   |

**Beispielrunde 2:** Diese Runde beginnt zunächst mit der gleichen Kartenkonstellation wie die erste Beispielrunde. Da Mona aber diesmal in ihrem Zug eine andere Entscheidung trifft, wird das Spiel einen anderen Verlauf nehmen. Nachdem die Karten gemischt wurden und jeder Spieler 5 Handkarten erhalten hat, wird die erste Karte des Nachziehstapels umgedreht (eine 2).



Tobi, der vor kurzem jemanden einen Streich gespielt hat, beginnt die Runde. Er legt 3 mal die 13 ab und nimmt dafür die 2 neben dem Nachziehstapel auf die Hand.



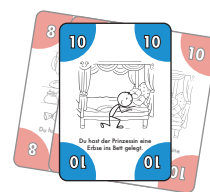
Danach ist Anna an der Reihe. Sie legt die 8, 9 und 10 ab, weil sie alle die gleiche Farbe haben, und nimmt sich eine verdeckte Karte vom Nachziehstapel (eine 12).



Mona legt die 10 ab und entscheidet sich diesmal aber, eine Karte vom Nachziehstapel zu ziehen (eine 1).



**Monas Handkarten**



**Ablagestapel**

Danach ist wieder Tobi an der Reihe. Da er nur 7 Punkte auf der Hand hat, entscheidet er sich die anderen beim König zu verpetzen. Er legt dazu seine Hand offen auf den Tisch. Mona, die diesmal aber auch 7 Punkte auf der Hand hat, hält allerdings dagegen und legt auch ihre Karten offen auf den Tisch. Das Verpetzen ist fehlgeschlagen. Tobi erhält sofort 30 Punkte und zusätzlich 7 Punkte für seine Karten auf der Hand. Für ihn werden also 37 Punkte notiert. Anna erhält wieder 19 Punkte. Mona erhält 7 Punkte und darf die nächste Runde beginnen.

| Tobi | Anna | Mona |
|------|------|------|
| 37   | 19   | 7    |



## Spielende



Das Spiel endet, sobald am Ende einer Runde ein Spieler den Punktestand von 200 Sündenpunkten erreicht hat. Für ein kürzeres oder längeres Spiel können sich die Spieler vor dem Spiel auch auf einen anderen Wert als 200 einigen. Gewonnen hat der Spieler mit dem niedrigsten Punktestand. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

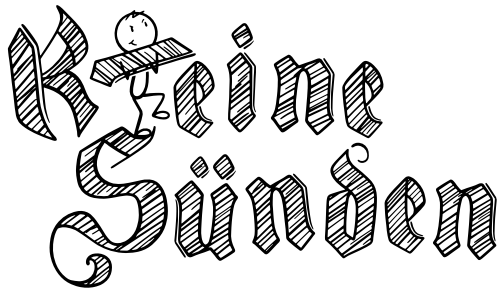


## Varianten



Ein alternatives Ende bietet die „Battle-Royal“-Variante. Wer einen bestimmten Punktestand (z. B. 200 Punkte) überschreitet, wird vom König verbannt und scheidet sofort aus dem Spiel aus. Wer als letztes am Hofe des Königs verbleibt, gewinnt das Spiel.

Zusätzlich kann als Sonderregel eingeführt werden, dass sich der Punktestand eines Spielers immer dann halbiert, wenn er nach einer Runde auf entweder genau 100 oder 200 Punkte kommt.



## Ein schelmisches Kartenspiel für 2-8 Spieler

# Punktetabelle zum Ausdrucken

[illegible]