

# Fuzzy Duck

Es gibt einen Kartenstapel und im Uhrzeigersinn wird immer eine Karte aufgedeckt.

Karte	Wirkung	Erklärung
2	Zwei Finger	Man darf 2 Finger verteilen
3	Drei Finger	Man darf 3 Finger verteilen
4	Skull	Jeder fängt an zu trinken, sobald der Kartenzieher absetzt darf die Person links von ihm auch absetzen. Sobald diese absetzt darf die nächste Person absetzen. Solange bis jeder abgesetzt hat.
5	Toast	Ein typischer Trinkspruch ist gefragt (z.B. „Auf uns!“)
6	Daumen	Die letzte Person, die den Daumen auf die Tischkante legt muss trinken.
7	Fuzzy Duck	Die Person welche die Karte gezogen hat muss entweder „Fuzzy Duck“ (links) oder „Ducky Fuzz“ (rechts) sagen. Dann muss derjenige, welcher entweder rechts oder links von ihm sitzt das gleiche tun. Die Person, die sehr spät oder gar nicht reagiert muss trinken.
8	Getränk tauschen	Man kann (muss aber nicht) das Getränk mit jemandem anderen tauschen
9	Klo Karte	Bei dieser Karte darf man aufs Klo gehen. Man kann sich die Karte jedoch auch aufheben oder mit ihr handeln. ACHTUNG: diese Karte kann gestohlen werden. Man darf erst aufs Klo gehen wenn sie auf dem Tisch liegt. Nimmt ein anderer Spieler einem die Karte aus der Hand bevor sie auf dem Tisch liegt gehört sie ihm.
10	Hab Ich noch nie	Man muss eine Sache sagen, die man selbst noch nicht gemacht hat, jedoch möglichst viele andere Mitspieler schon gemacht haben, denn jeder der es schon getan hat muss trinken.
König	Glas Mitte	Man muss das Glas in der Mitte zu $\frac{1}{4}$ füllen. Der 4. König muss dann das Glas ganz füllen und dieses Exen.

## Erklärung Finger:



Man legt den Zeigefinger waagrecht an sein Glas, sodass die Flüssigkeitsgrenze eben mit der oberen Kante des Zeigefingers ist. Nun trinkt man so viel bis der Füllstand bis auf die untere Grenze des Fingers gesunken ist. Dies wiederholt man bis man die Anzahl der Finger getrunken hat, die einem auferlegt wurden.