# Das Würfelspiel

## Symbole und Bedeutungen

| | | |
|---|---|---|
| | **Nippelklemmen / Wäscheklammern**<br>Nippelklemmen anlegen und Anzahl Minuten anlassen | 2 |
| | **Windel**<br>Windel anziehen und Anzahl Stunden / Blasenentleerungen anlassen | 3 |
| | **Keuschheitsgürtel / -schelle**<br>KG anlegen und Anzahl Stunden / Tage anlassen | 4 |
| | **Knebel**<br>Knebel anlegen (Ballkleben, ggf. Klebeband) und<br>Anzahl Stunden anlassen | 5 |
| | **Gasmaske**<br>Gasmaske anlegen und Anzahl Stunden anlassen<br>(ggf. Einsatz von Poppers) | 6 |
| | **BDSM-Maske (oder Petplay-Maske)**<br>BDSM- oder andere Fetischmaske anziehen und Anzahl Stunden anlassen | 7 |
| | **Halsband**<br>Halsband anlegen (abschließen wenn möglich) und<br>Anzahl Stunden anlassen | 8 |
| | **Handschellen / Fesseln**<br>Fesseln anlegen und Anzahl Stunden gefesselt verbringen | 9 |
| | **Buttplug / Dildo**<br>Plug „reinschieben“ und Anzahl Stunden drin lassen | 10 |
| | **Triskele**<br>Nächster Wurf mit Würfel entscheidet über Anzahl Fetischobjekte | 11 |
| | **Peitsche /Paddle / Flogger**<br>Nächster Wurf mit einem Würfel entscheidet über Anzahl Schläge | Pasch |
| | **Joker**<br>… wünsch dir was! | 12 |

**Achtung: Es werden zwei Spielwürfel für diese Spiele benötigt.**
Da es mit zwei Spielwürfeln nicht möglich ist eine „1“ zu würfeln,
gibt es bei diesen Spielvarianten nur die Zahlen von „2“ bis „12“.

# Spielvorbereitung:

Richte **zwei Spielwürfel** (nicht im Lieferumfang enthalten) her und **drucke den Spielplan einmal aus**.

In diesem Spiel sind einige BDSM-Spielsachen eine Grundvoraussetzung (z.B. Keuschheitsgürtel, Windeln, Nippelklemmen, Masken, etc.). Solltet ihr das entsprechende Fetisch-Objekt nicht besitzen, so könnt ihr dieses Feld entweder durch etwas anderes neu besetzen oder es entsprechend auslassen.

**Achtung: „Keine Lust" auf das entsprechende Spielzeug zu haben ist keine Option.**
**Wenn es vorhanden ist, dann <u>muss</u> es auch zum Einsatz kommen!**

Aber schaut doch vor dem Spielbeginn nochmal genau nach, ob die Sachen da sind. Als Knebel lässt sich auch eine Rolle Klebeband verwenden, als Schlaginstrument kann man auch einen Kochlöffel nehmen und als Nippelklemmen kann man auch Wäscheklammern verwenden.

Wir wünschen euch viel Spaß dabei!

*„alea iacta est" - Gaius Iulius Caesar*
*(Gaius Julius Cäsar)*

# Spielvariante 1 – Für einen Spieler

Nimm **zwei Würfel** und würfle damit. Die Zahl zwischen 2 und 10 zeigt dir dann, welches BDSM-Spielzeug zum Einsatz kommt.

*Beispiel: Du würfelst eine „5" bedeutet, dass du einen Knebel tragen wirst.*

Wirf danach mit **einem einzelnen Würfel** erneut um die Anzahl der Stunden/Tage festzulegen. Du wirst also bei einer „2" den Knebel zwei Stunden tragen müssen. Die maximale Tragedauer ist also sechs Stunden (bzw. beim Keuschheitsgürtel sechs Tage).

Du würfelst eine **„11" (Triskele):** Wirf erneut mit **einem Würfel** und die Zahl gibt dir die Anzahl der zu kombinierenden (frei wählbaren) Fetisch-Objekte. Wirf im Anschluss **den zweiten Würfel**, dieser gibt dir dann die Anzahl der Stunden an. Da man nur eine Maske tragen kann sind „6" (Gasmaske) und „7" (BDSM-Maske) nur mit einem gemeinsamen Kreis (für die Stunden-Anzahl) ausgestattet.

*Beispiel: Du wirfst eine „3", so musst du drei frei auswählbare Dinge (z.B. Halsband, Buttplug, Keuschheitsgürtel) anlegen. Danach wirfst du mit dem zweiten Würfel eine „4", das bedeutet, dass die Sachen vier Stunden angelegt bleiben müssen.*

**Ein Pasch** (zwei gleiche Zahlen) hat **keine gesonderte Bedeutung**. Einfach die Zahl (2, 4, 6, 8, 10) entsprechend ausführen.

**Die Zahl „12" (Joker)** hat in diesem Spiel **keine Bedeutung**. Einfach nochmal würfeln und weiter gehts…

Du wirst die gewürfelte Zahl in den entsprechenden Kreis eintragen und im Anschluss das entsprechende Fetisch-Objekt anlegen, anziehen, bzw. „reinschieben“. Dies muss **innerhalb von 15 Minuten** geschehen. Die **Tragedauer beginnt erst nach vollständigem Anlegen**. Achte bitte beim Selfbondage darauf, dass du im Stande bist dich im Anschluss an die Tragedauer selbst zu befreien. Bei abschließbaren Spielsachen (z.B. Handschellen) also auch die Schlüssel in Griffweite haben.

Du bist ebenfalls dazu angehalten ein Foto vom ausgefüllten Spielplan zu machen und es deinem dominanten Partner oder anderen BDSM-Freunden zu senden. Und die Beweisbilder von den angelegten Spielsachen nicht vergessen.

Und du darfst gern erneut würfeln und die Spannung etwas erhöhen, indem du noch mehr Sachen anlegst!

Wichtig: Solltest du als Sklave bereits das entsprechende Fetisch-Objekt tragen (z.B. ein Halsband) so bleibt dieses auch an und das erneute Würfeln erhöht deine Tragedauer.

*Beispiel: Du trägst bereits einen Keuschheitsgürtel und musst diesen vier Tage anlassen. Du würfelst also erneut und dieses Mal ist es eine „2“. So wird die Tragedauer von vier auf sechs Tage erhöht.*

Viel Spaß!

# Spielvariante 2 – Für zwei Spieler

Regeln wie bei Spielvariante 1.

Der **devote** Partner würfelt mit **zwei Würfeln**.

Würfelt der devote Partner eine **„11“ (Triskele)**, so würfelt der **devote** Partner erneut mit **einem Würfel**, um die Anzahl der zu kombinierenden (vom **dominanten Partner bestimmten**) Fetisch-Objekte festzulegen. Im Anschluss würfelt der **devote** Partner **mit dem zweiten Würfel**, um die Anzahl der Stunden festzulegen.

Würfelt der **devote** Partner einen **Pasch (Peitsche)**, so darf der **dominante** Partner **beide Würfel** werfen, um die Anzahl der Schläge (Spanking, Peitschenhiebe, Ohrfeigen, etc.) festzulegen. Hier gibt es keinen Kreis, um die entsprechende Zahl einzutragen. Die Sanktion hat sofort zu erfolgen. Unabhängig vom Pasch hat der **devote** Partner die zuvor gewürfelte Zahl entsprechend umzusetzen (2, 4, 6, 8, 10) und muss erneut mit einem Würfel würfeln um die Dauer (Minuten, Stunden, Tage) festzulegen.

Würfelt der **devote** Partner eine **„12“ (Joker)**, so darf er sich vom dominanten Partner etwas wünschen (Möglichkeiten im Rahmen dieses Spiels). Obwohl es sich beim Würfeln einer „12“ um einen Pasch (6+6) handelt, wird der devote Partner hier nicht gezüchtigt. Außer das ist sein Joker-Wunsch.

Der Joker kann/darf auch das vorzeitige Ablegen von Fetisch-Objekten sein.

# Spielvariante 3 – Für zwei und mehr Spieler

Ähnlich wie in Spielvariante 1 und 2.

Lasst eurer Kreativität freien Lauf. Ihr könnt für euch selbst würfeln oder für euren Spiel-Partner gegenüber. Oder ihr teilt das gleiche Schicksal und müsst beide die entsprechenden Aufgaben erfüllen.

# Spielvariante 4 – … die Überraschung

Ähnlich wie bei Spielvariante 2, nur dass die Spielpartner nicht zusammen in einem Raum sind. Diese Spielvariante kann auch in einer Fernbeziehung gespielt werden.

Der dominante Spielpartner druckt den Spielplan aus und füllt ihn aus. Den ausgefüllten Spielplan übergibt bzw. sendet er dann seinem devoten Spielpartner und dieser hat die Aufgaben dann zu erfüllen… Beweisbilder müssen dann an den dominanten Spielpartner geschickt werden, das versteht sich ja von selbst, oder?

Ihr habt auch ein paar Ideen? Lasst uns gern eure Vorschläge per E-Mail zukommen an:

kontakt@fesselblog.de

Vielen Dank

Version 1.2, Stand Dezember 2019