

Nobody is Perfect

Mini Edition



Wer besser spinnt, gewinnt!
Das Machmirnixvor-Spiel

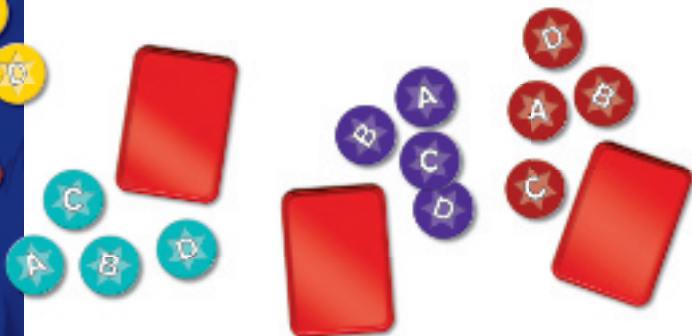
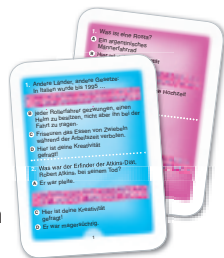
Ravensburger

Autor: Bertram Kaes
Design: Springer & Jacoby, DE Ravensburger
Design Spielanleitung: Grafikhäusle G. Köslér
Redaktion: Lothar Hemme

Ein rasantes Kartenablegespiel
für 2 bis 4 Spieler ab 14 Jahren

Inhalt

100 Karten mit 300 Aufgaben
16 Tipp-Chips in vier verschiedenen Farben
4 rote Dekodierer aus Kunststoff



Ziel des Spiels

Die Spieler versuchen, möglichst oft die richtigen Antworten zu vertrackten Fragen zu tippen. Gar nicht so einfach, zumal immer wieder die genialen Einfälle der Mitspieler für Verunsicherung sorgen ...

Wer eine gute Nase für die richtige Antwort hat, kann punkten. Belohnt wird auch, wer seine Mitspieler durch ausgedachte, überzeugend klingende Antworten aufs Glatteis führt! Denn: Wer besser spinnt, gewinnt!

Vorbereitung

Zusätzlich zum Spielmaterial benötigt jeder Spieler ein Blatt Papier und einen Stift, um seine ausgedachten Antworten zu Papier zu bringen.

Ein Spieler erhält ein weiteres Blatt, auf dem er die Punkte für alle notiert.

Dann werden die Karten gemischt und als gemeinsamer Stapel in der Tischmitte bereitgelegt.

Jeder Spieler erhält einen Satz Tipp-Chips einer Farbe mit den Buchstaben A, B, C, und D sowie einen Dekodierer.

Der Aufbau der Karten

Jede Karte zeigt insgesamt drei Fragen: zwei auf der Vorder- und eine auf der Rückseite.

Zu jeder Frage gibt es Antwortvorschläge:

- eine richtige Antwort,
- zwei erdachte, aber plausibel klingende Antworten und
- einmal die Aufforderung „Hier ist deine Kreativität gefragt!“

Das bedeutet, dass jeder Spieler eine vierte Antwortmöglichkeit pro Runde erfinden und zu Papier bringen muss.

Die richtige Antwort ist rot überdruckt und kann mit Hilfe des Dekodierers gelesen werden.

Die roten Karten beinhalten Begriffe, die erläutert sind. Die blauen Karten beschreiben eigenwillige Begebenheiten und Ereignisse.



Das Spiel beginnt ...

Jeder Spieler nimmt sich eine Karte aus dem Stapel, ohne sie seinen Nachbarn zu zeigen. Die oberste Karte des Stapels dient nur zum Abdecken der darunter liegenden Karten und ist in dieser Runde nicht im Spiel.

Mit der gezogenen Karte spielen die Spieler die folgenden drei Runden:

- Erste Runde: Die obere Frage von der Kartenseite, auf der zwei Fragen stehen.
- Zweite Runde: Die untere Frage derselben Kartenseite
- Dritte Runde: Die Frage der Kartenrückseite, auf der nur eine Frage steht.

Alle lesen sich nun die erste Frage auf ihrer Karte und die Antwortvorschläge leise durch und entziffern mit ihrem Dekodierer die richtige Antwort.

Dann werden alle gleichzeitig kreativ und denken sich zu ihrer Frage die vierte Antwort aus, die ruhig schräg und doch irgendwie möglich erscheinen soll.

Diese Antwortmöglichkeit schreibt jeder für sich auf sein Blatt Papier und ordnet sie dem Buchstaben zu, hinter dem steht: „Hier ist deine Kreativität gefragt!“ Natürlich dürfen die Spieler keine der vorgegebenen Antworten noch einmal aufschreiben.

Hierzu ein kleiner Tipp:

Die selbst formulierte Antwort sollte in Länge und Satzbau ähnlich ausfallen wie die vorgegebenen Antworten.

Außerdem empfehlen wir, dass die Spieler auch die richtige Antwort aufschreiben, weil es so schwieriger für die Mitspieler ist, einen richtigen Tipp abzugeben. Bewegungen und Blicke des aktiven Spielers könnten sonst schnell erkennen lassen, welches seine ausgedachte Antwort ist.

Wenn alle ihre ausgedachte Antwort aufgeschrieben haben, folgt die Vorlese- und Tipprunde.

Und schon wird aufgelöst und getippt!

Es beginnt der Spieler mit dem längsten Vornamen. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Der erste Spieler liest seinen Mitspielern seine Frage und alle vier Antwortvorschläge laut und deutlich vor. Er nennt dabei zunächst immer den Buchstaben, der vor jeder Antwort steht: A, B, C oder D.

Der aktive Spieler sollte dies gleichermaßen überzeugend machen, damit seine Mitspieler nicht erkennen können, welche Antwort richtig ist und welche er sich ausgedacht hat!

Die Mitspieler entscheiden sich anschließend für den Buchstaben, hinter dem sie die richtige Antwort vermuten. Dann legen sie ihren Tipp-Chip verdeckt (Buchstabe nach unten) vor sich auf den Tisch. Haben dies alle getan, drehen sie ihren Chip um.



Der aktive Spieler löst nun auf, indem er die richtige Antwort nennt.

Es folgt die Wertung

- Wer auf die richtige Antwort getippt hat, erhält **zwei Punkte** gut geschrieben.
- Hat der aktive Spieler einen oder mehrere Mitspieler auf die falsche Fährte seiner selbst ausgedachten Antwort gelockt, erhält er **drei Punkte** für jeden Mitspieler, der auf seinen Bluff reingefallen ist.

Für jeden erfolgreichen Bluff wird zudem ein Sternchen für den Spieler notiert (s. Spielende und Gewinner).

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Er liest seine erste Frage und die dazu gehörenden Antworten vor.

Dann wird wieder aufgelöst und gewertet usw.

Ist die erste Runde beendet, folgen die Runden zwei und drei mit den übrigen Fragen derselben Karten.

Spielende und Gewinner

Nach der dritten Runde endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte hat.

Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte, dann gewinnt der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Sternchen auf dem Wertungsblatt hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

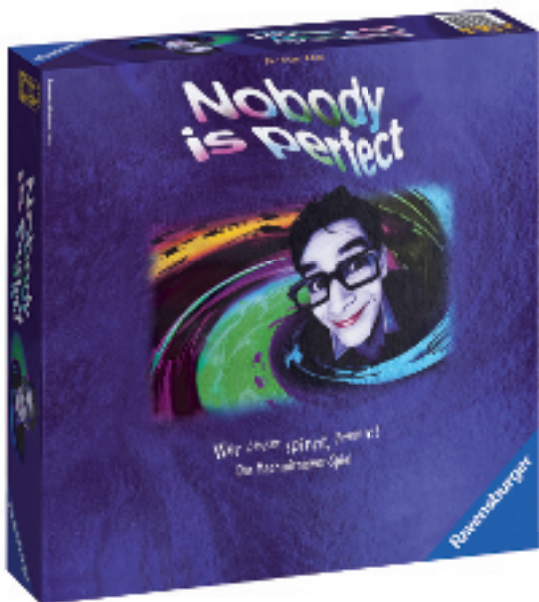
Und wer Lust hat, kann nun gleich die nächste Spielrunde mit neuen Karten starten!

Wichtiger Hinweis für alle Fans von „Nobody is perfect!“

Die Karten aus diesem Spiel können in das große Spiel „Nobody is perfect!“ integriert werden. Sie kommen dann ins Spiel, wenn ein Spieler auf ein rotes bzw. blaues Feld gezogen ist. So gibt es im großen Spiel noch mehr Vielfalt!

Hinweis:

Für die Karten dieser Mini Edition auch im großen Spiel den kleinen Dekodierer verwenden!



© 2014 Ravensburger Spieleverlag GmbH

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
88194 Ravensburg

Distribution CH:
Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

231156

Ravensburger