

Nobody is Perfect

Mini Edition



Ein pffiffiges Kreativspiel für 2 bis 4 Spieler ab 14 Jahren

Autor: Bertram Kaes

Design: Springer & Jacoby, DE Ravensburger, G. Kössler, KniffDesign (Spielanleitung), Foto: Manu Agah
Redaktion: Lothar Hemme

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 überdrückt und kann mit Hilfe des Dekodierers gelesen werden.

Die roten Karten beinhalten Begriffe, die erläutert werden. Die blauen Karten beschreiben ungewöhnliche 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.

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

Spieler mit den meisten Punkten am Ende ist Gewinner

Pro Spieler:
• Tipp-Chips A – D
• Dekodierer
• Stift und Papier

Zu jeder Frage gibt es:
• eine richtige Antwort
• zwei falsche Antworten
• Platz für eigene Antwort

Pro Partie
drei Spielrunden
mit einer Karte
pro Spieler

Runde 1: Frage 1
Runde 2: Frage 2
Runde 3: Frage 3

Jeder notiert eine möglichst fantasievolle wie auch passende vierte Antwort

Dann werden alle gleichzeitig kreativ und denken sich zu ihrer ersten Frage die vierte Antwort aus, die gern ein bisschen schräg und doch irgendwie möglich erscheinen sollte.

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, welche zwei falsch sind 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 entsprechenden Tipp-Chip verdeckt (Buchstabe nach unten) vor sich auf den Tisch.

Haben dies alle getan, dreht jeder seinen 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 mit seiner selbst ausgedachten Antwort auf die falsche Fährte 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. Auch er liest seine erste Frage und die dazu gehörenden vier Antworten vor. Dann wird wieder aufgelöst und gewertet usw.

Ist die erste Runde beendet, folgen die zweite und danach dann die dritte Runde mit den übrigen Fragen derselben Karte.

Spielende und Gewinner

Nach der dritten Runde endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte, gewinnt von diesen der Spieler, der mehr Sternchen hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

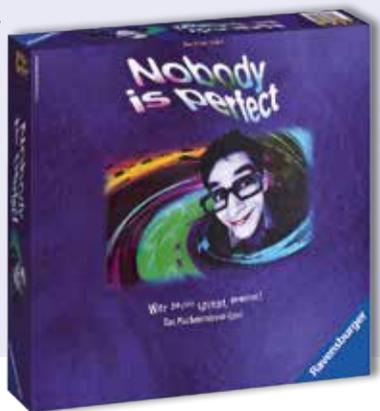
Und wer Lust hat, kann nun gleich die nächste Spielrunde mit neuen Karten starten!

Wichtiger Hinweis für alle Fans von „Nobody is perfect“

Die Karten aus diesem Spiel können auch 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:

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



Reihum liest jeder seine vier Antworten vor

Mitspieler tippen mit ihren Tipp-Chips auf die richtige Antwort

Wertung:

2 Punkte, wenn richtig getippt

3 Punkte pro Mitspieler, der auf eigene falsche Antwort getippt hat

Runde 2 und 3 in derselben Weise ausführen

Spielende nach 3 Runden: Spieler mit den meisten Punkten ist Gewinner