

BIS ZU
10 SPIELER
ÜBER 900 NEUE
VERRÜCKTE
AUFGABEN!

NOBODY is PERFECT

WER 3x BLÜFFT, DEM QUÄBT MAN ALLES!

2



Ravensburger

2

BY WIM & PERFECT

2



Um was geht's?

- In diesem Spiel werden kuriose Fragen gestellt, die kein Mensch beantworten kann, nicht mal du!
- Was bleibt dir da also anderes übrig, als dir zu jeder verrückten Frage eine noch verrücktere, möglichst abenteuerlich falsche Antwort einfallen zu lassen, um damit deine Mitspieler aufs Glatteis zu führen?



Ziel des Spiels

Je mehr Mitspieler du mit deinen falschen Antworten aufs Glatteis führen kannst, desto schneller kommst du ans Ziel. Und wenn du jetzt noch mit traumwandlerischer Sicherheit die wahren von den Lügengeschichten bei den Floptips auseinanderhalten kannst, dann erreichst du als erster das Zielfeld und bist der Champion, der „König der Ahnungslosen“ und der Mega-Knüller. Der Sieger eben.

Für 3-10 Lügenbarone ab 14 Jahren
 Ravensburger® Spiele Nr. 27311-9
 Autor: Bertram Kaes
 Grafik: Christian Broddack

1 Schreibblock

42 blaue Textkarten „Kuriositäten“

71 grüne Textkarten „Begriffe“

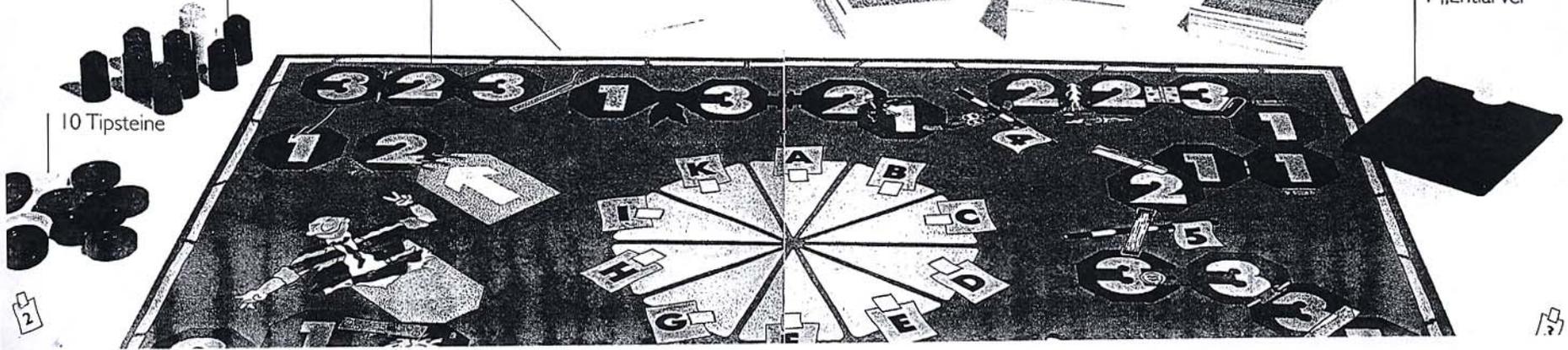
39 rote Textkarten „Floptips“

1 Spielplan

10 Spielfiguren

1 „Entlarver“

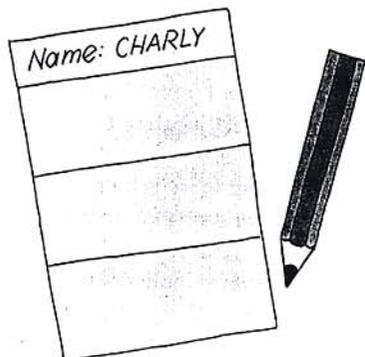
10 Tipsteine



2

2

2



Vorbereitung

- Jeder schnappt sich eine Spielfigur und einen farbgleichen Tipstein. Die Spielfiguren kommen aufs Startfeld, den Tipstein behält jeder bei sich.
- Die Fragekarten müßt ihr nach Farben sortieren und in 3 Stapeln nebeneinander neben den Spielplan legen.

Nachdem sich jeder noch einen Kugelschreiber organisiert und ein leeres Spielblatt mit seinem Namen beschriftet hat, kann's auch schon losgehen.

Los geht's

Der größte Schreier in eurer Runde darf das Spiel beginnen. Nennen wir ihn der Einfachheit halber einfach mal „Dynamite-Joe“.

Nach ihm wird im Uhrzeigersinn gespielt.

- „Dynamite-Joe“ nimmt vom grünen Stapel die oberste Karte, dreht sie um und liest die Frage 1 laut vor.
- Jeder von euch Mitspielern muß sich nun eine möglichst glaubwürdig klingende falsche Antwort auf die gestellte Frage einfallen lassen und sie



WHY IS PERFECT

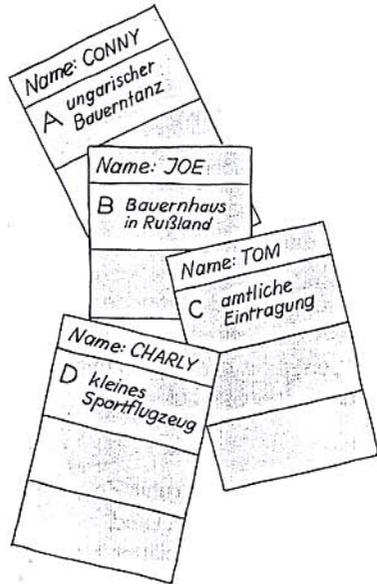
2

auf seinem Spielblatt notieren. Je glaubwürdiger die Antwort klingt, desto eher fallen eure Mitspieler darauf rein. Und je mehr Mitspieler darauf reinfallen, desto schneller kommt eure Spielfigur ins Ziel.

- „Dynamite-Joe“ steckt währenddessen die vorgelesene Fragekarte in den „Entlarver“, entdeckt darin die richtige Antwort und notiert sie auf seinem Spielblatt.
- Nach und nach (laßt euch ruhig Zeit, wir spielen hier nicht „Stadt, Land, Fluß“) sammelt er die Spielblätter aller Mitspieler ein, gibt **sein eigenes** dazu und mischt alle Blätter kräftig durch.
- Am besten ist es, ihr spielt das Spiel bis hierher durch und lest erst anschließend die Spielregel weiter. So kommt ihr am schnellsten rein ins Spiel.



5



Die Stunde der Wahrheit

Nun liest „Dynamite-Joe“ die Antworten, eine nach der anderen, laut vor. Die erste Antwort bezeichnet er als Antwort „A“, die zweite als „B“, die dritte als „C“ usw.

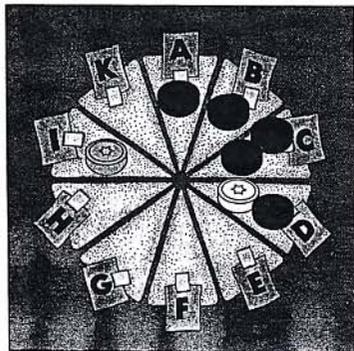
Hat er alle Antworten vorgelesen, müßt ihr auf Kommando alle **gleichzeitig**, euren Tipstein ablegen. (Manchmal muß der leidgeplagte „Dynamite-Joe“ auch alle Antworten zweimal vorlesen, bevor die Tipperei beginnen kann.)

Tipstein legen

Legt euren Tipstein auf den Buchstaben im Tipfeld, hinter dem ihr die richtige Antwort vermutet (natürlich nicht auf eure **eigene** Antwort!!)

Wer also glaubt, Antwort „C“ sei richtig, der legt seinen Tipstein auf das Tipfeld „C“. Wenn mehrere dieser Meinung sind, dann legen diese alle ihren Stein auf Feld „C“.

Klar, daß „Dynamite-Joe“ nicht mit-tippen darf, er kennt schließlich als einziger die Lösung!



Auflösung und Belohnung

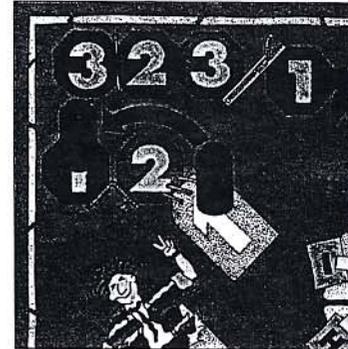
„Dynamite-Joe“ löst nun das Rätsel und liest die richtige Antwort und den dazugehörigen Buchstaben laut vor.

Richtig getippt?

Jeder von euch, dessen Tipstein auf dem richtigen Feld liegt, darf zur Belohnung mit seiner eigenen Spielfigur um 2 Felder vorrücken.

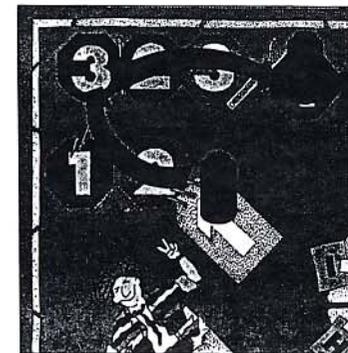
Falsch getippt?

- Jetzt gibt's endlich die dicke Belohnung für all diejenigen unter euch, die ihre Mitspieler so richtig aufs Glatteis führen konnten!
- Für jeden Mitspieler, den ihr mit eurer falschen Antwort gelempt habt, dürft ihr eure eigene Spielfigur um 3 Felder vorwärtsziehen.



Beispiel gefällig?

Charly hat sich die fürchterlich falsche, aber äußerst glaubwürdig klingende Antwort „D“ ausgedacht. Zwei seiner Mitspieler sind darauf hereingefallen und haben ihren Tipstein auf das Tipfeld „D“ gelegt. Charly freut's, denn er darf nun seine Spielfigur um 3+3 Felder vorwärtsziehen. Die beiden Falschtipper gehen leider leer aus.



Alles klar!?



Sind alle Tipfelder „abgerechnet“, nimmt jeder wieder seinen Tipstein an sich.

Damit ist die erste Runde beendet.

Weiter geht's

„Harry Bluff“, der Spieler links von „Dynamite-Joe“, erbt nun dessen Job. Nach ihm sein linker Mitspieler usw.

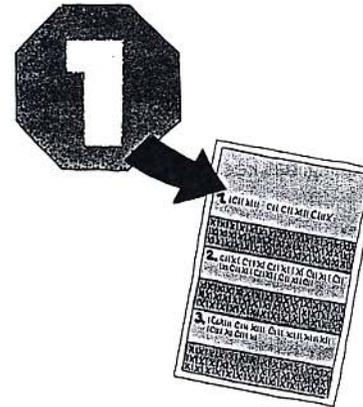
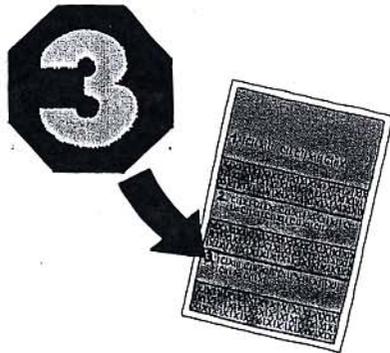
Die Farbe des Feldes, auf dem seine Spielfigur steht, zeigt ihm an, von welchem der 3 Stapel er eine Karte vorlesen muß.

Die Ziffer in jedem Feld gibt an, welche der 3 Fragen auf der Karte er laut vorlesen muß. (Das Nobody-Gesicht auf dem Feld bedeutet: Freie Auswahl der Frage.)

Wer noch auf dem Startfeld steht, muß immer die Frage 1 einer grünen Karte vorlesen.

Noch 'n Beispiel:

„Harry Bluffs“ Spielfigur steht auf dem blauen Feld mit der Ziffer 3. Er nimmt also die oberste Karte vom blauen Stapel und liest die Frage 3 laut vor. Wieder schreibt jeder eine Antwort auf sein Blatt, Harry notiert auf seinem Blatt die richtige Antwort, sammelt alle



Blätter ein, mischt sie, gibt jedem Blatt wieder einen beliebigen Kennbuchstaben zwischen „A“ und „H“ und liest laut vor:

Die Auflösung und die Belohnung laufen wie gehabt!

Die roten Floptip-Felder

Wer als Nachfolger von „Dynamite-Joe“ und „Harry Bluff“ mit seiner Spielfigur auf einem roten FLOPTIP-Feld steht, bringt neuen Schwung in die Runde.

Diesmal wird die entsprechende Behauptung auf der Karte laut vorgelesen, und alle dürfen raten (auch der Vorleser):

Ist es wirklich wahr, was da behauptet wird, oder wird da kräftig gelogen?

Dazu nehmt ihr beide Hände unter den Tisch. Wer meint, die Behauptung sei wahr, nimmt seinen Tipstein in die Hand, schließt sie zur Faust und legt sie auf den Tisch.

Wenn ihr meint, die Behauptung stimmt nicht, dann legt ihr die leere Faust auf den Tisch.

Auf Kommando des Vorlesers öffnet jeder die Faust.
Nun ist schon mal klar, wer JA (Stein) und wer NEIN (kein Stein) zur gestellten Behauptung gesagt hat.

Euer Vorleser bringt nun Licht ins Dunkel und ermittelt mit dem „Entlarver“ die richtige Antwort.

Jeder, der richtig getippt hat, also auch der Vorleser, darf seine Spielfigur um 2 Felder vorwärtsziehen.
Wer danebenlag, hat Pech gehabt.

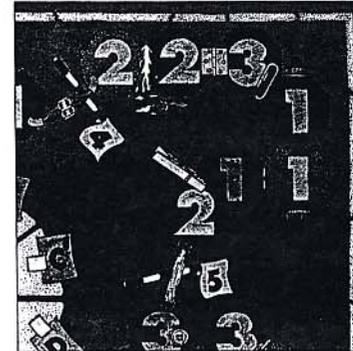


Ende der Flunkerei

Wer von euch seine Spielfigur als erster aufs Zielfeld oder darüber hinweg ziehen kann, hat die Glatteis-Party gewonnen. Herzlichen Glückwunsch!

Damit hat er hinreichend bewiesen, daß man von nichts eine Ahnung zu haben braucht und trotzdem ein As sein kann. Aber wem erzählen wir das!

Wenn ihr zu mehreren gleichzeitig das Ziel erreicht, dann freut euch gemeinsam über den Sieg.

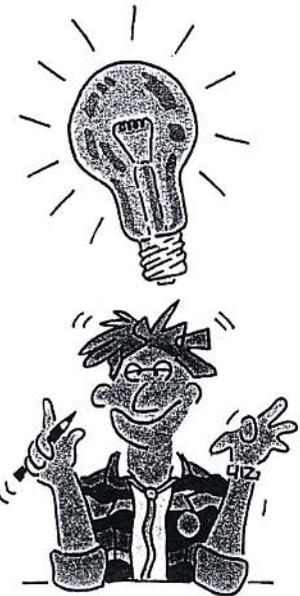


Besonderes und Sonderbares zum Schluß

Die Balken

Wenn ihr als letzter den Balken mit der 4 erreicht oder überquert (das können in derselben Runde auch mehrere sein!), dürft ihr eure Figur sofort um zusätzliche 4 Felder vorwärtsziehen, und schon sieht die Sache nicht mehr so düster aus.

Beim Erreichen oder Überqueren des Balkens mit der 3 als Letzter sind es 3 Felder, beim 5er-Balken sogar 5 Felder. Na also!



Was ist, wenn einer tatsächlich mal die richtige Antwort weiß?

Das ist die dicke Chance, endlich mal richtig zu punkten! Erstens sind euch schon mal 2 Punkte beim Tippen sicher. Zweitens könnt ihr euch jetzt voll auf das Ausdenken einer fürchterlich falschen Antwort konzentrieren, mit der ihr hoffentlich viele Mitspieler aufs Glatteis führt und dafür eine zusätzliche saftige Belohnung kassiert.

Was ist, wenn zwei Spieler dieselbe Antwort abgeben?

In diesem seltenen Fall gibt der Vorleser, also „Dynamite-Joe“ oder „Harry Bluff“ oder einer seiner legitimen Nachfolger, beiden Antworten dieselbe Kennziffer, liest aber nur eine der Antworten vor.

Getippt wird wie gehabt. Sollte ein oder mehrere Spieler auf diese Doppel-Antwort hereinfliegen, dann erhalten beide Spieler, die hinter dieser Falsch-Antwort stecken, die entsprechende Belohnung.

© 1995 Ravensburger Spieleverlag

