

Nobody is Perfect



Nobody is Perfect

No. 27 323 2

Autor: Bertram Kaes

Design: Springer & Jacoby / Grafikatelier Fischer

Für 3 - 1 0 findige Geister ab 1 4 Jahren

Spieldauer: ca. 60 Minuten

Hallo Sprachgenies und Intellektuelle.
Mit diesem Spiel haben Sie sich auf ein
höchst spannendes Unterfangen eingelassen,
und ich werde gleich ...

Was ist denn alles in dieser Schachtel da?



- I Spielplan
- 10 Spielfiguren
- 10 Steine der Weisen
- 61 blaue Karten „Kuriositäten“
- 65 violette Karten „Begriffe“
- 26 grüne Karten „Wahrheit oder Lüge“
- I Detektor
- I Schreibblock





Soso. Worum geht's eigentlich?

Die geistreiche Spielerschaft wird hier mit kuriosen Fragen konfrontiert, die kein Mensch beantworten kann. Nicht einmal **Sie!**

Sie möchten sich deswegen aber nicht blamieren. Also bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als mit etwas FantasieglaubwürdigAbhilfezuschaffen.

Wofür soll ich mir denn die ganze Mühe machen?



Nun, die anderen wissen auch nicht mehr als Sie, darum können sie auch prima geblufft werden.

Je überzeugender Ihre Erklärung für ein exotisches Wort oder die Antwort auf eine abstruse Frage ist, desto eher hängen Sie die Konkurrenten ab.

Wenn Sie dann noch verrückte Tatsachen von frei erfundenem Klamauk unterscheiden können - und das ist ja wohl ein Kinderspiel?! -, dann werden Sie den Mitstreitern nur noch ein mitleidiges Lächeln schenken und souverän ins Ziel einlaufen.



Aha! Und was muss man da alles vorbereiten?

Gar nicht viel: Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und einen „Stein der Weisen“ in derselben Farbe. Die Spielfiguren versammeln sich auf dem Startfeld, seinen „Stein der Weisen“ behält jeder erst einmal bei sich. Die Fragekarten legen Sie bitte nach Farben sortiert in drei Stapeln neben den Spielplan.

Jeder sollte sich nun noch die Mühe machen und ein Schreibinstrument organisieren, sowie ein leeres Spielblatt vom Block mit seinem werten Namen versehen. Das war dann auch schon alles.

**O.K., bis bierher ist alles klar.
Von mir aus können wir gleich spielen. Aber
wer fängt denn eigentlich an? Und wie sieht
so'ne Spielrunde überhaupt aus?**



Immer mit der Ruhe, alles der Reihe nach. Derjenige von Ihnen beginnt, der glaubt, dieses Spiel sei weit unter seinem intellektuellen Niveau. Für diese Runde ist er der Präsident - natürlich werde **ich** in unserer ersten Runde dieses Amt bekleiden. Nach mir wird dann im Uhrzeigersinn weitergespielt. Ich nehme zuerst die oberste Karte vom violetten Stapel, drehe sie um und verlese Frage I laut.

Hören Sie gut zu!

„Verflixt, was bedeutet der/die/das Fisolé?“



**... intellektuelles Niveau... Fisole ... mir wird ganz schlecht!
Was sollen wir denn als Nächstes tun?**

Ganz einfach: Gottlob ist keiner der Mitspieler um eine äußerst glaubwürdige Erklärung verlegen und bringt diese - gut leserlich - zu Papier. Je überzeugender sie ausfällt, desto mehr Mitspieler werden sie für die einzig wahre Lösung halten, obwohl sie komplett erlogen ist. Das bringt Punkte!



**Jetzt versteh ich's:
Wer besser spinnt, gewinnt!**

**Punkte, das klingt auch gut.
Aber vorher muss ich meine
kleinen grauen Zellen
ganz schön anstrengen.**

**Eigentlich 'ne gute Sache,
dass ich hier gewinnen kann,
obwohl ich keinen blassen
Schimmer hab!**

Während die Spielerschaft sich jetzt das Hirn zermartert, überzeuge ich mich davon, dass ich die richtige Lösung eh' schon kannte: Ich entziffere sie nämlich per Detektor auf der entsprechenden Fragekarte und notiere sie dann auf meinem Spielblatt.

Die anderen grübeln, die Köpfe rauchen ...

Wenn Sie alle fertig sind, geben Sie mir bitte Ihre durchweg „korrekten“ Antworten. Ich mische dann auch mein Spielblatt darunter und verseehe die einzelnen Antworten mit Buchstaben: Die erste also mit A, die zweite mit B, die dritte mit C ... und jetzt aufgepasst!

Fisole ist ein oder eine:

A:... langsamer Paartanz aus Ungarn

B: ...Werkzeug zum Bearbeiten von Glas

C:... österreichische Bezeichnung für Bohne

D:... kleines Nachtschränkchen ohne Schublade

Das Netz der Verwirrung verdichtet sich.

Können Sie das vielleicht nochmal wiederholen?



Wenn's denn sein muss ...

Hören Sie gut hin und legen Sie sich dann im Stillen auf eine „richtige“ Antwort fest, denn danach müssen Sie alle gleichzeitig auf Kommando Ihren „Stein der Weisen“ setzen!





Wohin denn mit dem „Stein der Weisen“?

Na, auf das Tippfeld! Die Buchstaben, die ich den Antworten zugeordnet habe, entsprechen den Buchstaben auf dem Tippfeld. Platzieren Sie nun Ihren „Stein der Weisen“ auf dem Buchstaben im Tippfeld, hinter dem Sie die richtige Antwort wähen.

Wenn ich also Antwort B für richtig halte, dann setze ich meinen Stein auf den Buchstaben B. Aber was, wenn noch andere Spieler dasselbe glauben?



Es ist gestattet, dass sich mehrere Steine auf ein und denselben Tippfeld befinden. Und obwohl natürlich außer Frage steht, dass Ihre Antwort zumindest fast ganz richtig ist, empfiehlt es sich nicht, dass Sie den „Stein der Weisen“ auf Ihren eigenen Buchstaben setzen ...

Setzen Sie **JETZT!**





Und wo ist Ihr Stein, Herr Präsident?

Da ich die korrekte Antwort kenne, darf ich natürlich nicht mittippen. Sie N*...!



ja, klar. Aber spannen Sie uns nicht länger auf die Folter - lüften sie das Geheimnis!

Wohlan, alle haben gesetzt. Und die korrekte Antwort verbirgt sich hinter ... C! **Fisole** ist natürlich die österreichische Bezeichnung für Bohne.

Werden die Spieler, die auf die richtige Antwort getippt haben, dafür belohnt?

Selbstredend! Sie dürfen zur Belohnung ihre Spielfigur zwei Felder Richtung Ziel ziehen.



**So 'n Mist, mein Stein steht auf B.
Was passiert denn jetzt?**

Für Ihr Nichtwissen können Sie natürlich nicht belohnt werden. Sie haben einem findigen Mitspieler Glauben geschenkt, und der, der diese überzeugende Antwort spintisiert hat, darf mit seiner Spielfigur dem Ziel um drei Felder für jeden hinters Licht geführten Mitspieler näher rücken.

Da zwei Spieler sich für Antwort B erwärmen konnten, bekommt der, dessen Feder diese Antwort entsprang, 2x3 Felder in Richtung Ziel.



**Dos bedeutet, dass man nur dann leer ausgeht,
wenn man nicht überzeugend gelogen
und nicht auf die richtige Lösung gesetzt hat?**

Ganz genau! Und wenn jetzt alle Spieler entsprechend ihrer erworbenen Punkte gezogen haben, nimmt jeder seinen „Stein der Weisen“ wieder an sich und die Runde ist beendet! Ich gebe jetzt mein verantwortungsvolles Amt an meinen Nachbarn zur Linken weiter.



Woher weiß der nun, wie es weitergeht?

Ganz einfach: Er erkennt an der Farbe des Feldes, das seine Spielfigur in der vorangegangenen Runde erreicht hat, die Farbe der Karte, von der er eine Frage vorträgt. Welche Frage dies sein soll, entnimmt der wache Geist der Zahl auf diesem Feld. Exempel gefällig?



Exempel? Au ja!

Nehmen wir einmal an, der Rundenpräsident steht auf einem grünen Feld mit der Zahl „2“, so liest er die zweite Frage einer - na? - grünen Karte vor. Ein „?“ auf einem Feld bedeutet: Freie Auswahl der Frage. Sollten Sie noch auf dem Startfeld stehen, wenn Sie Rundenpräsident sind, müssen Sie die erste Frage einer violetten Karte vorlesen.



Aha. Aber was bedeuten denn die grünen „Wahrheit oder Lüge" - Felder?

Hinter diesen Karten verbergen sich Kuriositäten der ganz besonderen Art: Manche sind absolut wahr, andere sind vollkommen frei erfunden. Außerdem darf ich mich als Präsident auch aktiv an dieser Runde beteiligen. Dazu werde ich nun die entsprechende Frage laut vorlesen - und **alle** müssen für sich entscheiden: Wahrheit oder Lüge?



Klingt spannend. Brauchen wir auch hier den „Stein der Weisen"?

Ja. Die Spieler, die die Aussage für wahr halten, nehmen ihn verdeckt in die Hand und legen die Faust auf den Tisch, die anderen legen die leere Faust auf den Tisch. Auf Kommando müssen jetzt alle die Faust öffnen. Dann schafft der Präsident Klarheit, indem er die richtige Antwort verlauten läßt, die er per Detektor lesen kann.

Nun kann erneut gepunktet werden: Wer richtig getippt hat, darf seine Spielfigur um zwei Felder in Zielrichtung ziehen!

Wer nichts wusste, kann auch nicht belohnt werden.



**Dann ist eigentlich alles klar.
Aber ein paar Fragen hab ich noch.
Was geschieht auf den Feldern
mit Ihrem Gesicht und der Nummer?**

Wenn Sie als weniger erfolgreicher Mitspieler eines dieser Felder als Letzter erreichen oder überqueren, haben Sie die Chance auf die Führungsposition. Sie dürfen nämlich um so viele Felder weiter in Richtung Ziel schreiten, wie die Zahl auf dem Feld anzeigt.



Und was ist, wenn zwei Spieler zufällig die gleiche Antwort aufschreiben?

Kein Problem: Der Präsident liest nur eine der beiden Antworten vor und vergibt auch nur einen Buchstaben, punkten können aber beide Spieler gleichermaßen.

Aber was passiert, wenn ein Schlaumeier mal die richtige Antwort kennt?

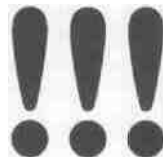
In Ihrer Runde ein unwahrscheinlicher Fall! Aber Alleswisser wie ich könnten dann eben doppelt punkten. Man fabuliert einfach eine besonders schöne Flunkerantwort in der Hoffnung, dass möglichst viele darauf hereinfallen. Den „Stein der Weisen“ setzt man aber im richtigen Moment auf das richtige Tippfeld.



Alles klar. Und wann ist das Spiel zu Ende?

Wenn Sie als Erster Ihre Spielfigur aufs Zielfeld oder auch darüber hinaus zu ziehen vermögen, haben Sie eindrucksvoll bewiesen, dass Sie sich kein X für ein U vormachen lassen. Sie sind der Sieger! Gratulation!

Den anderen bleibt bis zum nächsten Mal genügend Zeit, sich wenigstens ein bisschen schlau zu machen ...



Autor: Bertram Kaes
1998 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60
D-88188 Ravensburg

No. 273232