

NOBODY is PERFECT

... ODER AHNEN SIE,
WAS EINE MANSUBE IST ?



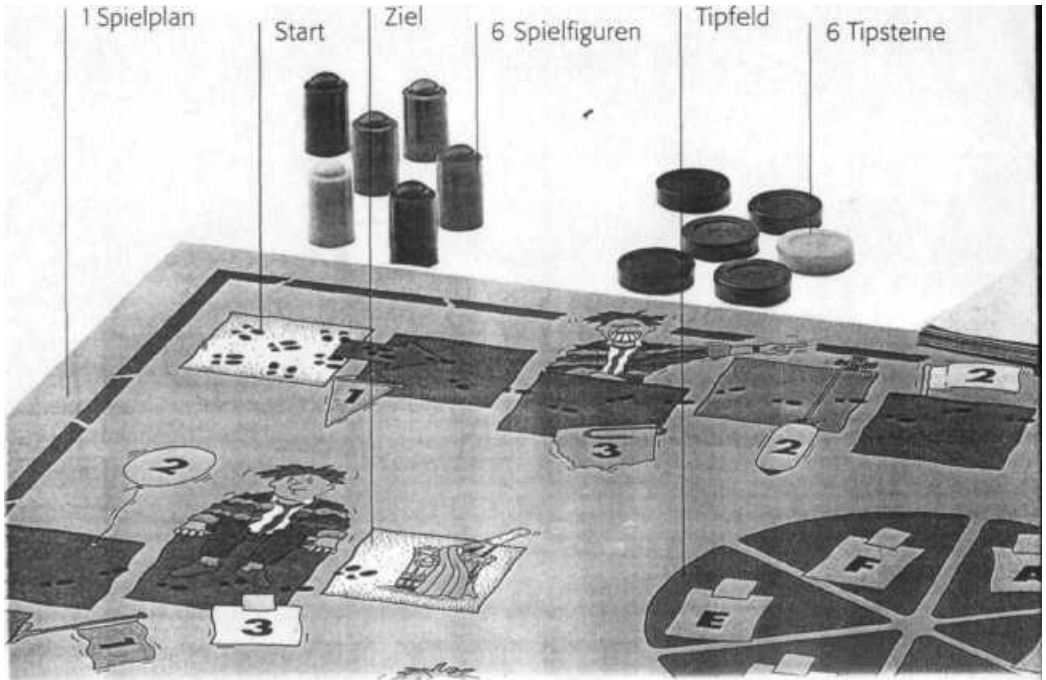


- aber wer, verflixt nochmal, ist NOBODY?

Hereinspaziert ins Kuriositätenkabinett der verrückten Fragen, der seltsamen Worte und der verwirrenden Bilder. Hier hat der Spieler die besten Gewinnchancen, der von all diesen außergewöhnlichen Dingen zwar keine Ahnung hat, aber trotzdem so tut als ob. Und zwar so überzeugend, daß einige drauf reinfallen - außer NOBODY natürlich, denn der ist perfect. Wer hier schwindelt, daß sich die Balken biegen, hat alle Chancen, das Spiel zu gewinnen.

Für 3 - 6 Spieler ab 14 Jahren
 Ravensburger Spiele Nr. 273010
 Autor: Bertram Kaes
 Grafik: Christian Broddack
 Bildagenturen: IFA-Bilderteam, Eric Bach,
 Bavaria, Pictor, Silvestris, Geduldig

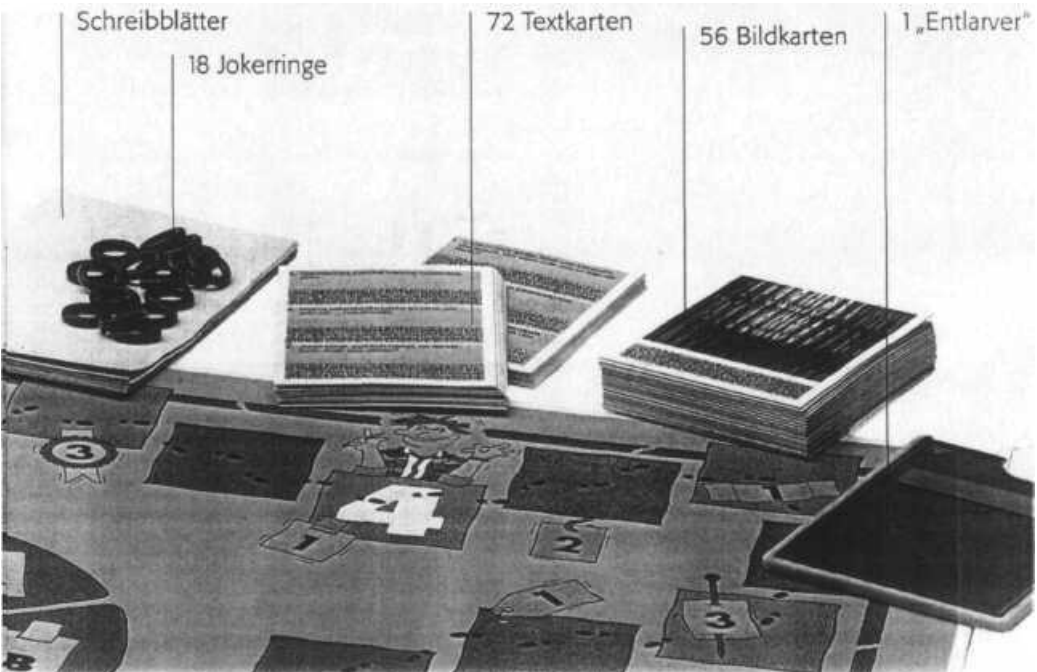
Also Vorhang auf zum 1. Akt: dem Studium der Spielregel.



Ziel des Spiels



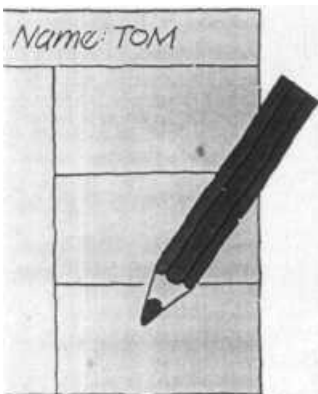
- > Wer seine Mitspieler mit pffigen, möglichst überzeugenden Antworten auf unglaubliche Fragen häufig aufs Glatteis führt, kommt mit seiner Spielfigur schnell voran.
- > Wer dazu noch mit traumwandlerischer Sicherheit auf die richtigen Antworten tippt, der erreicht in diesem verrückten Spiel als Erster das Ziel. Das wird natürlich belohnt, weil er damit das Spiel gewinnt.-.





Vorbereitung

- > Zuerst erhält jeder Spieler 1 Spielfigur und einen gleichfarbigen Tipstein. Die Spielfigur kommt aufs Startfeld, der Tipstein vor Euch auf den Tisch.
- > Die Jokerringe sind so geheim, daß sie erst auf Seite 12 erklärt werden.
- > Die Textkarten werden nach den Farben „blau“ (Kurioses, Verrücktes, Rekordverdächtiges) und „gelb“ (Fremdwörter) sortiert und in die beiden dafür vorgesehenen Fächer in die Spieleschachtel gelegt. Die Bildkarten (Alltägliches und Außergewöhnliches) kommen ins 3. Ablagefach.
- > Jetzt wird's erstmalig spannend, denn nun setzt die Jagd auf die in Eurem Haus befindlichen Kugelschreiber ein, die erst dann endet, wenn jeder seinen eigenen hat.
- > Nun präpariert sich jeder ein leeres Spielblatt so, wie es auf dieser Seite abgebildet ist. Damit seid Ihr für die ersten 3 Spielerunden gerüstet.
- > Das gelb-rote Ding, wir haben es einfach „Entlarver“getauft, bleibt noch einige Sekündchen in der Spieleschachtel.





Das Spiel beginnt

- > Der Spieler, der in Mathe nie besser war als „ausreichend“, dafür in Religion und Sport aber immer ein As, darf als Startspieler beginnen. Er ist für diese Spielrunde der „Chef im Ring“. Nach ihm wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.
- > Der „Chef“ nimmt sich von einem beliebigen der beiden Textkarten-Stapel die oberste Karte und liest die Frage Nr. 1 laut vor. Zum Beispiel: „Wer weiß, was ein/eine Mansube ist?“
- > Am besten, Ihr macht das gerade mal!
- > Immer cool bleiben, Leute! Ist doch klar, daß kein normaler Mensch auch nur den Hauch einer Ahnung hat, was die Lösung zu dieser Frage sein könnte.

Und genau darum geht's!

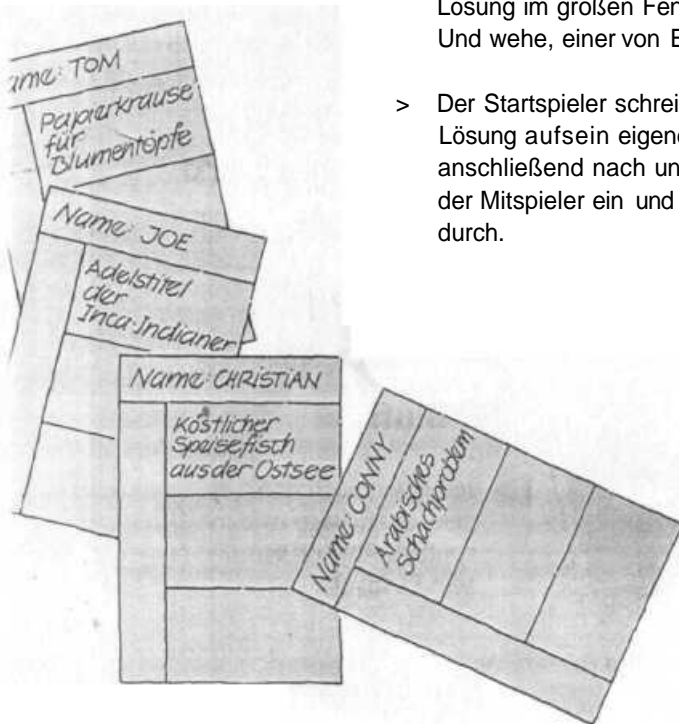


Der Bluff

- > Jeder von Euch denkt sich zur soeben vorgelesenen Frage eine möglichst urkomische, spritzige Antwort aus und schreibt sie auf sein Textblatt.



- > Beim Nachbarn spicken gilt nicht, schließlich ist das ein Spiel und keine Klassenarbeit!
- > Je besser und glaubwürdiger Eure genialen und komischen Antworten sind, desto eher fallen Eure Mitspieler darauf herein. Und das ist wichtig, denn es bringt Eure Spielfigur schneller voran.
- > Während Ihr noch an einer fetzigen falschen Antwort herumbastelt, schnappt sich derweilen Euer Startspieler den „Entlarver“ steckt die vorgelesene Textkarte so weit in den „Entlarver“ hinein, bis im kleinen Fenster links oben die Nummer der Frage erscheint. In unserem Beispiel ist das die Nummer 1. Und wie von Wunderhand steht die richtige Lösung im großen Fenster.



- > Der Startspieler schreibt diese richtige Lösung auf sein eigenes Spielblatt, sammelt anschließend nach und nach die Spielblätter der Mitspieler ein und mischt alle Blätter gut durch.

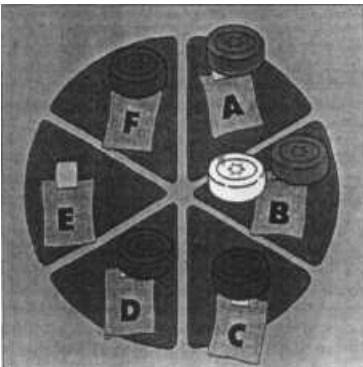
Jetzt wird's heiß

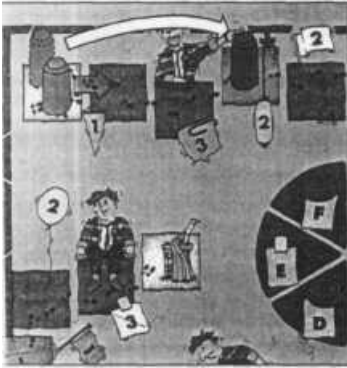


- > Euer Startspieler liest alle Antworten nacheinander laut vor.
Dabei gibt er der ersten Antwort mündlich den Kennbuchstaben „A“, der nächsten Antwort den Buchstaben „B“ usw.
- > Dazu ein Beispiel: Er stellt nochmals laut die Frage: „Was ist ein/eine Mansube?“
Dann fährt er fort: „Ist es
A - eine Papierkrause für Blumentöpfe?
oder B - ein Adelstitel der Inka-Indianer?
oder C - ein köstlicher Speisefisch aus der Ostsee?
oder D - ein arabisches Schachproblem?
oder E - der Keller einer Dachwohnung?
oder F - eine Kampfverletzung unter Frauen?“
- > Alle Spieler setzen nun - „auf die Plätze, fertig, **los**“-gleichzeitig ihre Tipsteine auf die Tipfelder, hinter denen sie die richtige Antwort vermuten.
Klar, daß auf die **eigene** Antwort nicht gesetzt werden darf.

Noch ein Beispiel: Tom glaubt, daß Antwort „C“ richtig ist, und setzt seinen Tipstein auf das Tipfeld „C“. Joe dagegen fährt voll auf Antwort „A“ ab und setzt deshalb **im gleichen Moment** seinen Tipstein auf Feld „A“...

- > Bevor Ihr die Regel weiterlest, solltet Ihr Euch den Spaß gönnen und das Spiel bis hierher nachspielen.



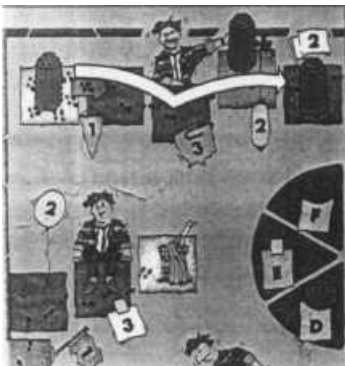


Die Auflösung

- > Nachdem alle (außer dem Startspieler, denn der kennt die richtige Lösung als einziger) ihre Tipsteine gesetzt haben, kommt endlich Land in Sicht: Euer Startspieler liest die richtige Antwort und den entsprechenden Kennbuchstaben laut vor. In unserem Beispiel ist dies: „D - ein arabisches Schachproblem.“
- > Hat sich die erste Freude gelegt, dann dürfen alle Spieler, die auf die richtige Antwort getippt haben, ihren Tipstein vom Plan nehmen und mit ihrer Spielfigur um 3 Felder im Uhrzeigersinn vorwärtsziehen.

Wer zuletzt lacht...

- > Nun dürfen sich endlich diejenigen von Euch freuen, die die Mitspieler mit ihrer Antwort aufs Glatteis geführt haben: Für jeden Tipstein, den Ihr von einem Mitspieler für Eure Antwort erhalten habt, dürft Ihr Eure eigene Spielfigur um 2 Felder im Uhrzeigersinn vorrücken.



Beispiel gefällig?

Joe („rot“) hatte sich Antwort „B“ ausgedacht. 2 Mitspieler haben geglaubt, Antwort „B“ sei richtig, und haben ihren Tipstein auf das Feld „B“ gelegt. (Siehe Abb. auf Seite 7.) Joe konnte damit 2 Mitspieler aufs Glatteis führen.

Er darf mit seiner Spielfigur also um 4 Felder vorwärtsrücken.



- > Jetzt müßt Ihr nur noch Euren Tipstein und Euer Spielblatt zurücknehmen, und schon ist die 1. Runde zu Ende.
- > Wenn Ihr dieses letzte Stückchen der Regel auch noch nachspielt, dann habt Ihr's sicher alle voll auf der Reihe.

Vorhang auf zur 2. Runde

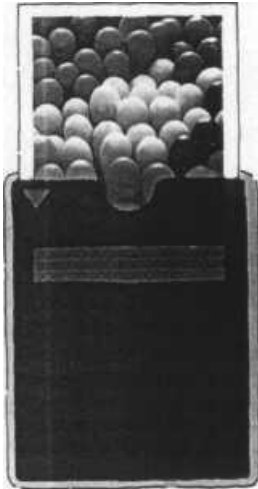
- > Der Spieler links vom Startspieler ist nun der neue „Chef im Ring“.
- > **Die Farbe** des Feldes, auf dem seine Spielfigur steht, zeigt ihm an, von welchem der 3 Stapel er die oberste Karte ins Spiel bringen soll.
- > **Die Ziffern** an den gelben und blauen Spielfeldern zeigen Euch, mit welcher der 3 Fragen Ihr in dieser Runde spielen müßt.



Beispiel:

Der „Chef“ steht auf einem blauen Feld mit der Ziffer 3. Er nimmt also die oberste blaue Textkarte und liest Frage Nr. 3 laut vor.

- > Wer noch auf dem Startfeld dümpelt, wenn er als „Chef“ dran ist, darf Frage I vom gelben oder blauen Stapel vorlesen.
- > Nachdem sich jeder was Pfiffiges auf die neue Frage ausgedacht hat, sammelt der „Chef“ wiederein, mischt die Blätter, liest sie laut vor usw.

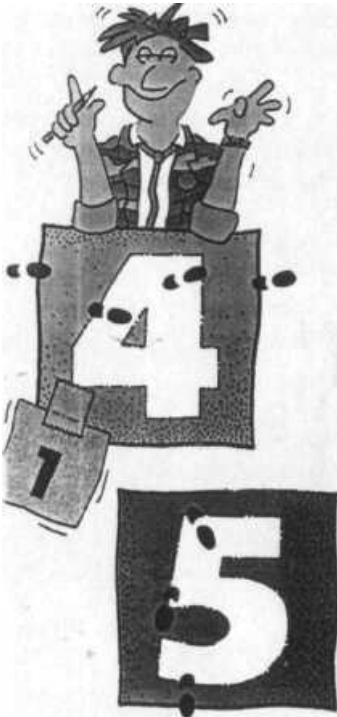


Bildkarten

- > Steht die Spielfigur vom „Chef im Ring“ auf einem **roten** Feld, dann muß er eine Bildkarte nehmen und allen Spielern zeigen. Die Bildkarten zeigen Alltägliches und Außergewöhnliches aus einer Sicht, wie man sie noch nie gesehen hat.

Bei der Bildkarte geht die Frage an die Runde: „Verflixt, was verbirgt sich wohl hinter diesem Bild?“

- > Wie bei den Textkarten läßt sich jeder Spieler wieder was Pfiffiges einfallen. Der „Chef im Ring“ schiebt zur Auflösung die Bildkarte soweit in den „Entlarver“, bis das Lösungswort im großen Fenster erscheint. Gespielt und gewertet wird wie gehabt.



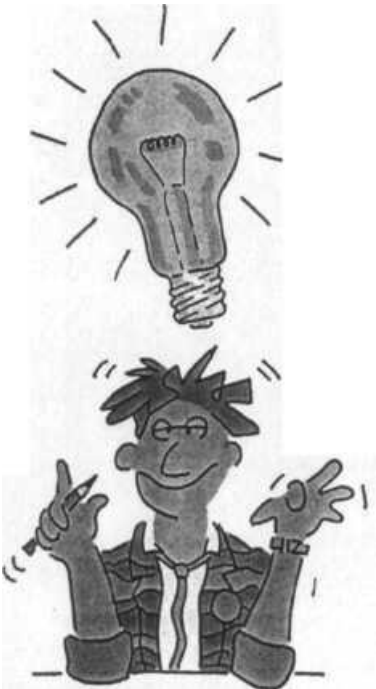
Die Zifferfelder

- > Die beiden Spielfelder mit eingearbeiteter Ziffer sind für all diejenigen wichtig, die gerne ihre Mitspieler vor sich herjagen. Also für die etwas weniger Erfolgreichen im Spiel. Wer das Spielfeld mit der „4“ als Letzter erreicht oder überquert (das können in derselben Runde auch mehrere Spieler sein), der darf sofort zusätzlich 4 Felder vorwärtsziehen.

- > Beim Spielfeld mit der Ziffer „5“ sind es sogar 5 zusätzliche Felder, und damit ist das Ziel beinahe schon in Sichtweite.

Ende des Spiels

- > Derjenige von Euch, der kurz vor dem Morgengrauen mit seinem Spielstein als Erster ins Ziel kommt oder darüber hinaus-schießt, hat eindrucksvoll bewiesen, daß man von Nichts eine Ahnung haben muß und trotzdem ein wahrer Champion sein kann. Und für alle anderen gilt: Macht nichts, denn **Nobody is perfect.**
- > Sollten mehrere von Euch in derselben Runde den Sektkübel (Ziel) erreichen oder darüber hinausziehen, dann teilt Euch Euer Glück gemeinsam!



Was passiert, wenn jemand tatsächlich die richtige Antwort weiß?

- > Das ist die einmalige und seltene Chance für den Turbo-Alleswisser:
- > Er denkt sich wie gehabt eine möglichst urkomische, aber fürchterlich falsche Antwort aus, und hofft, damit möglichst viele Mitspieler auf den Leim führen zu können. Bei der Abstimmung setzt er seinen Tipstein natürlich auf die (vermeintlich) richtige Antwort. So hat er die tolle Möglichkeit, 2 mal zu punkten.

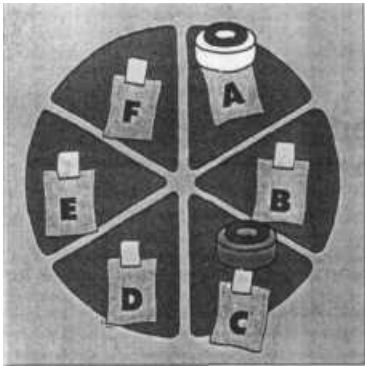


Was passiert, wenn 2 Spieler dieselbe Antwort abgeben?

- > In diesem speziellen Fall gibt der „Chef“ bei der Vergabe der Kennziffern beiden Antworten denselben Buchstaben, liest aber nur eine der beiden gleichen Antworten vor.
- > Getippt wird wie gehabt. Sollten einer oder mehrere Mitspieler auf diese Antwort hereingefallen sein, so erhalten beide Spieler die entsprechende Belohnung.

Die 3 Jokerringe

- > Nachdem Ihr einige Spielchen nach der Grundspielregel gewagt habt, solltet Ihr die Jokerringe ins Spiel bringen: Jeder Spieler erhält 3 davon. Während des Spiels könnt Ihr 3 mal einen Supertip abgeben, wenn Ihr Eurer Sache ganz sicher seid: Dazu dürft Ihr pro Runde 1 Jokerring auf Euren Tipstein legen.
- > Ist Euer Supertip richtig, gibts die doppelte Punktzahl, ist er falsch, dann verfällt er für Euch, zählt aber für den Spieler doppelt, dem Ihr auf den Leim gegangen seid.



Dazu ein letztes Beispiel:

Antwort „A“ ist richtig. „Gelb“ hat einen Supertip gewagt und damit recht gehabt: er darf seine Spielfigur um 6 Felder vorwärtsziehen.

Der Tip von „Rot“ ging daneben, der Jokerring verfällt für den Tipper, zählt aber 4 Felder für den Spieler, der die Antwort „C“ gab.