

BERTRAM KAES

# NOBODY IS PERFECT

WER BESSER SPINNT, GEWINNT!

ORIGINAL

Für 3 bis 10 Spieler ab 14 Jahren

Autor: Bertram Kaes

Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Redaktion: Cornelia Rist und Philipp Sprick

## INHALT

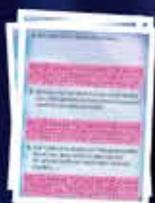
- 1 Spielplan
- 10 Spielfiguren
- 10 Tippsteine
- 152 Karten:
  - „Kuriositäten“ (blau)
  - „Begriffe“ (rosa)
  - „Wahr oder unwahr“ (grün)
- 1 Dekodierer
- 1 Schreibblock

Zusätzlich benötigt ihr noch einen Stift pro Spieler\*.

\* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.



KARTEN



„KURIOSITÄTEN“



„BEGRIFFE“



„WAHR ODER UNWAHR“

SPIELPLAN

SPIELFIGUREN

TIPPSTEINE

DEKODIERER

SCHREIBBLOCK

Ravensburger

## VORBEREITUNG

Spielplan auf Tisch legen

Jeder Spieler erhält:

- 1 Spielfigur
- 1 Tippstein
- 1 Stift und 1 Blatt

Karten in 3 Stapeln neben dem Plan bereitlegen

## VERLAUF

Die Spielleiterrolle wechselt reihum im Uhrzeigersinn

Spielfeldfarbe mit Figur des aktuellen Spielleiters darauf gibt Kartenfarbe vor

Spieler entscheiden sich für Zahl 1, 2 oder 3

## BLAUE UND ROSA KARTEN

Spielleiter liest Aufgabe vor

Alle Mitspieler notieren eine möglichst überzeugende Antwort auf ihrem Blatt

Spielleiter notiert die richtige Antwort auf seinem Blatt

„Nobody is perfect Original“: Das bedeutet kuriose Ereignisse, eigenartige Begriffe und Fragen, die kein Mensch beantworten kann.

**Nicht einmal ihr! Trotzdem möchtet ihr Punkte machen?**

**Dann zeigt, wie fantasievoll ihr seid und formuliert überzeugendere Antworten als eure Mitspieler. Denn nur wer besser spinnt, gewinnt!**



## VORBEREITUNG

Legt den **Spielplan** auf den Tisch. In der Mitte zeigt er Tippfelder mit den Buchstaben von A bis J für bis zu 10 verschiedene Antworten. Am Rand des Spielplans befindet sich die Laufleiste, auf der jeder Spieler mit seiner Spielfigur entsprechend seiner Punkte vorrückt.

Entscheidet euch jeweils für eine Farbe und stellt eure **Spielfigur** auf das blaue Start-/Zielfeld. Legt den **Tippstein** eurer Farbe vor euch ab.

Zudem erhält jeder noch einen **Stift** und ein **Blatt Papier**, das er mit seinem Namen versieht. Sortiert **alle Karten** nach den 3 Farben und legt die 3 Stapel zusammen mit dem **Dekodierer** neben dem Spielplan bereit.

## VERLAUF

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer es heute schon einmal mit der Wahrheit nicht ganz so genau genommen hat, beginnt. Er ist der Spielleiter in der ersten Runde und erhält den Dekodierer.

**Der Spielleiter:** Er liest immer die aktuelle Aufgabe und später auch die Antworten vor. Er spielt, mit Ausnahme der grünen Aufgaben, selbst nicht mit. Bei der nächsten Aufgabe wird der jeweils linke Nachbar neuer Spielleiter, erhält den Dekodierer usw., bis das Spiel endet.

Die Felder der Laufleiste zeigen dieselben 3 Farben wie die Karten. Der aktuelle Spielleiter schaut, auf welchem Farbfeld **seine Spielfigur** steht, zieht die oberste Karte vom Stapel dieser Farbe und **dreht sie um**.

## WELCHE AUFGABE SOLL ES SEIN?

Auf jeder Karte befinden sich pro Seite 3 Aufgaben, jeweils mit den Zahlen von 1 bis 3. Entscheidet euch **vor** dem Spiel für **eine** Zahl (1, 2 oder 3). Diese Zahl gilt während der gesamten Partie für alle Spieler und es werden immer nur die Aufgaben mit dieser Zahl vorgelesen.

**Beispiel:** *Ihr habt euch vor Beginn des Spiels auf die Zahl 2 geeinigt. Stehst du als Spielleiter auf einem blauen Feld, nimmst du die oberste „Kuriositäten“-Karte, drehst sie um und liest dann die Aufgabe mit der Zahl 2 laut vor.*

## ABLAUF BEI BLAUEN UND ROSA KARTEN

Als Erstes liest der Spielleiter die Aufgabe vor – auf Wunsch gerne auch ein zweites Mal.

Alle, außer dem Spielleiter, erfinden nun eine Antwort und schreiben diese gut leserlich auf ihr Blatt.

Achtung: Lasst eure Mitspieler nicht sehen, was ihr schreibt!

Jetzt ist eure Kreativität gefragt! Erfindet bei den **blauen Karten** („Kuriositäten“) möglichst kreative Antworten und versucht bei den **rosa Karten** („Begriffe“) eure erfundene Antwort so zu formulieren, als ob sie aus einem Lexikon oder Wörterbuch stammen würde. Je überzeugender eure Antwort ausfällt, umso mehr Mitspieler werden darauf hereinfallen.

**Wichtig:** Wer ausnahmsweise die richtige Antwort kennt, schreibt natürlich trotzdem ein Lügenmärchen auf – und hofft, damit die Mitspieler aufs Glatteis zu führen.

Der Spielleiter entschlüsselt währenddessen die richtige Antwort. Dazu schiebt er die Karte so weit in den Dekodierer, bis die gesuchte Antwort sichtbar wird. Danach schreibt er sie auf sein Blatt.

Anschließend gibt jeder sein Blatt verdeckt dem Spielleiter. Der Spielleiter mischt alle Blätter (gemeinsam mit seinem eigenen). Dann liest er die Antworten eine nach der anderen zunächst leise für sich und danach laut seinen Mitspielern vor. Dabei ordnet er jeder Antwort einen Buchstaben zu (A, B, C usw.).

**Beispiel:** Die Aufgabe lautet: *Wer weiß, was Heptan ist?*

Der Spielleiter liest die Aufgabe zusammen mit den Antworten, inklusive der richtigen, vor und wiederholt sie ein zweites Mal in kürzerer Form (vgl. Text in Klammer):

A: Ein Werkzeug zur Glasbearbeitung (Werkzeug für Glas)

B: Ein kettenförmiger Kohlenwasserstoff (Kohlenwasserstoff)

C: Eine frühere russische Gewichtseinheit (Gewichtseinheit)

D: Ein kleines Nachtschränkchen ohne Schubladen (Nachtschränkchen)

E: ...

Jeder Spieler entscheidet sich nun für die Antwort, die er für die richtige hält.

Auf Kommando des Spielleiters setzen alle Spieler, außer ihm selbst, gleichzeitig ihren Tippstein auf das Tippfeld mit dem entsprechenden Buchstaben in der Spielplanmitte. Auf eure eigene, erfundene Antwort dürft ihr natürlich nicht tippen.

Haben alle Mitspieler getippt, verrät der Spielleiter die richtige Antwort (im Beispiel oben Antwort B).

Jetzt gibt es Punkte:

- **Richtig getippt:** Alle Spieler, die auf die richtige Antwort getippt haben, rücken ihre Spielfigur um **2 Felder** vor.
- **Gut gesponnen:** Für jeden Tipp, den jemand auf die (frei erfundene) Antwort eines Mitspielers abgegeben hat, rückt der Erfinder dieser Antwort seine Figur um **3 Felder** vor.

Fällt also jemand auf eure Antwort rein und ihr habt außerdem auf die richtige Antwort getippt, punktet ihr mehrfach. Leer gehen nur diejenigen aus, die weder überzeugend geflunkert noch auf die richtige Antwort getippt haben. Auch der Spielleiter bekommt in dieser Runde keine Punkte.

**Beispiel:** *Charlie hat auf die richtige Antwort getippt und zugleich mit ihrer erfundenen Antwort zwei Mitspieler auf Glatteis geführt. Dafür erhält sie  $2 + 3 + 3 = 8$  Punkte und zieht ihre Figur auf der Laufleiste entsprechend voran.*

Nach der Verteilung der Punkte erhalten alle Spieler ihr Blatt und ihren Tippstein zurück. Der Spielleiter legt die Karte zurück in die Schachtel. Sein linker Nachbar wird neuer Spielleiter. Er schaut, auf welcher Farbe seine Figur steht, zieht eine Karte vom entsprechenden Stapel, dreht sie um und liest die nächste Aufgabe vor usw.

## ABLAUF BEI GRÜNEN KARTEN

Bei „Wahr oder unwahr“ spielt der Spielleiter mit. Wie gewohnt zieht er die oberste Karte vom Stapel und dreht sie um. Dann liest er die Behauptung vor - allerdings **ohne** den Dekodierer zu benutzen! Anschließend müssen sich **alle** Spieler (also auch der Spielleiter!) entscheiden: Ist die Behauptung wahr oder unwahr?

Wer glaubt, dass die Behauptung wahr ist, nimmt seinen Tippstein in die Hand und legt die Faust auf den Tisch. Wer dagegen glaubt, dass die Behauptung unwahr ist, legt eine leere Faust auf den Tisch.

Erst jetzt entschlüsselt der Spielleiter die Antwort: Wer richtig getippt hat, darf seine Spielfigur **2 Felder** vorrücken. Wer falsch getippt hat, bewegt seine Spielfigur nicht.



Alle geben ihre Blätter dem Spielleiter, der

- sie mischt,
- eine Antwort nach der anderen vorliest,
- sie dabei den Buchstaben A bis J zuordnet
- und danach noch einmal kurz wiederholt

Jeder setzt seinen Tippstein auf den Buchstaben der von ihm vermuteten richtigen Antwort

Der Spielleiter liest die richtige Antwort vor und Punkte werden verteilt:

- auf richtige Antwort getippt: + 2 Felder
- pro Tipp auf eigene Antwort: + 3 Felder

Blätter und Tippsteine gehen wieder an die Spieler zurück

## GRÜNE KARTEN

Spielleiter liest Behauptung vor

Alle tippen:

Wahr = Tippstein in Faust  
Unwahr = leere Faust

Antwort wird entschlüsselt:

- richtig getippt: + 2 Felder
- falsch getippt: nicht vorrücken

## ENDE

Wer als Erster das Zielfeld erreicht, gewinnt

## WEITERE REGELN

Zahlenschild überquert:  
Bringt dem oder den Letzten zusätzliche Punkte

Mehrere Spieler mit ähnlichen Antworten:  
Nur einmal vortragen, aber alle erhalten entsprechende Punkte

Eigene Antwort ähnlich der richtigen Antwort:  
Nur richtige vortragen  
Spieler geht leer aus



## ENDE

Hat nach der Punktevergabe mindestens eine Figur das Start-/Zielfeld erreicht oder überschritten, endet das Spiel sofort. Wer nun am weitesten vorne liegt, gewinnt.  
Stehen Figuren mehrerer Spieler am weitesten vorne, teilen sich diese Spieler den Sieg.

## WEITERE WICHTIGE REGELN

### DIE LETZTEN WERDEN DIE ERSTEN SEIN

Habt ihr alle Punkte für die aktuelle Aufgabe vergeben und eure Figuren entsprechend vorgerückt? Dann schaut, ob die Figur, die jetzt auf dem hintersten Platz der Laufleiste steht, **gerade** ein Zahlenschild übersprungen hat (dieses befindet sich immer zwischen 2 Feldern). Ist das der Fall, darf der Spieler seine Figur zusätzlich um die auf dem Schild angezeigte Anzahl Felder vorrücken.  
Stehen mehrere Figuren gemeinsam auf dem letzten Platz und haben gerade ein Zahlenschild übersprungen, dürfen sie alle entsprechend vorrücken.

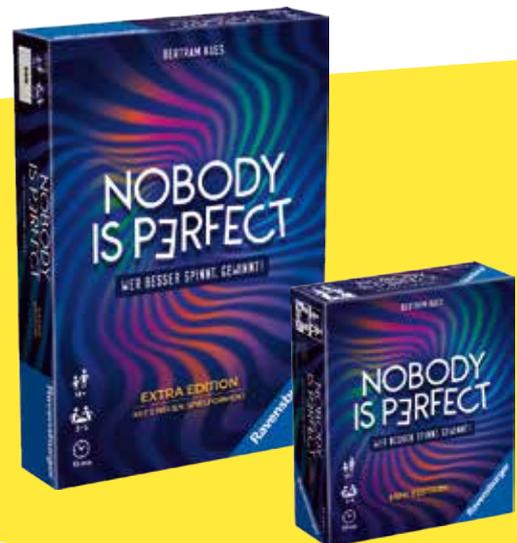
### DOPPELLÜGE

Sollten mehrere von euch eine sehr ähnliche erfundene Antwort aufschreiben, liest der Spielleiter nur eine von ihnen vor und vergibt auch nur einen Buchstaben dafür. Die möglichen Punkte für diese Antwort erhalten aber alle diejenigen, die sie abgegeben haben.

### ZUFALLSTREFFER

Solltet ihr eine Antwort aufschreiben, die weitgehend der **richtigen** Antwort entspricht, habt ihr Pech: Denn der Spielleiter liest auch in diesem Fall nur einmal die richtige Antwort vor und vergibt auch nur einen Buchstaben. Wer anschließend darauf **tippt**, erhält wie gehabt 2 Punkte – doch wer die richtige Antwort **notiert** hat, geht leer aus! Denn nur wer ordentlich spinnt, gewinnt!

**Tipp:** Für noch mehr Abwechslung könnt ihr die rosa und blauen Karten aus „Nobody is perfect Extra Edition“ und „Nobody is perfect Mini Edition“ auch für dieses Spiel verwenden.



© 2020

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)