

BERTRAM KAES

NOBODY IS PERFECT

WER BESSER SPINNT, GEWINNT!

EXTRA EDITION
MIT 2 NEUEN SPIELFORMEN!

Für 3 bis 6 Spieler ab 14 Jahren

Wer bei „Nobody is perfect Extra Edition“ merkwürdige Begriffe glaubwürdig erläutert, kuriose Ereignisse überzeugend weiterspinnt, Zitate genial vervollständigt und auf vorgegebene Wörter eine passende Frage findet, hat gute Chancen auf den Sieg. Denn nur wer besser spinnt, gewinnt!

Ravensburger

Autor: Bertram Kaes
Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)
Redaktion: Cornelia Rist und Philipp Sprick

INHALT

- 1 Spielplan
- 6 Spielfiguren
- 6 Tippsteine
- 100 Karten:
 - „Kuriositäten“ (blau)
 - „Begriffe“ (rosa)
 - „Zitate“ (gelb)
 - „Andersherum“ (orange)
- 1 Dekodierer

Zusätzlich benötigt ihr noch einen
Stift und ein Blatt Papier pro Spieler*.

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

VORBEREITUNG

Legt den **Spielplan** auf den Tisch. In der
Mitte zeigt er Tippfelder mit den Buch-
staben von A bis F für bis zu 6 verschie-
dene 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.



VORBEREITUNG

Spielplan in die
Tischmitte legen

Jeder Spieler
erhält:

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



Legt den **Tipstein** 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 4 Farben und legt die 4 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 Ant-

worten vor. Er spielt, mit Ausnahme der orangefarbenen Aufgaben, selbst nicht mit. Bei der nächsten Aufgabe wird der jeweils linke Nachbar neuer Spielleiter, erhält den Dekodierer, liest die Aufgabe vor usw., bis das Spiel endet.

Die Felder der Laufleiste zeigen dieselben 4 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**.



Steht die Spielleiterfigur auf einem bunten Jokerfeld, darf er sich für eine beliebige Kartenfarbe entscheiden.

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** jedem 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 blaue „Kuriositäten“-Karte, drehst sie um und liest dann die Aufgabe mit der Zahl 2 laut vor.

Karten in 4 Stapeln neben dem Plan bereitlegen

VERLAUF

Die Spielleiterrolle wechselt reihum im Uhrzeigersinn

Spielfeldfarbe mit Figur des aktuellen Spielers darauf gibt Kartenfarbe vor

Spieler entscheiden sich für Zahl 1, 2 oder 3

BLAUE, ROSA UND GELBE KARTEN

.....

Spielleiter liest Aufgabe vor

Alle Mitspieler notieren eine möglichst überzeugende Antwort auf ihrem Blatt

Spielleiter notiert die richtige Antwort auf seinem Blatt

Alle geben ihre Blätter dem Spielleiter, der

- sie mischt,
- eine Antwort nach der anderen vorliest,
- sie dabei den Buchstaben A bis F zuordnet

ABLAUF BEI BLAUEN, ROSA UND GELBEN 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. Versucht bei den **rosa Karten** („Begriffe“) eure erfundene Antwort so zu formulieren, als ob sie aus einem Lexikon oder Wörterbuch stammen würde. Und schlüpft bei den **gelben Karten** („Zitate“) in die Rolle des Verfassers und vervollständigt kreativ, aber natürlich frei erfunden, die Zitate. 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 legt er den Dekodierer auf die Karte. Danach schreibt er diese Antwort 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 ein/eine Volte ist?*

Der Spielleiter liest die Aufgabe zusammen mit den Antworten, inklusive der richtigen, vor:

Der/die/das Volte ist:

A: Ein Werkzeug zur Herstellung von Bassflöten

B: Eine ungesättigte Carbonsäure

C: Ein Kunstgriff beim Kartenspiel

D: ...



Anschließend wiederholt der Spielleiter die Antworten (in derselben Reihenfolge und mitsamt der Lösungsbuchstaben) noch ein zweites Mal in kürzerer Form:

- A: Werkzeug für Bassflöten
- B: Carbonsäure
- C: Kartentrick
- D: ...

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.

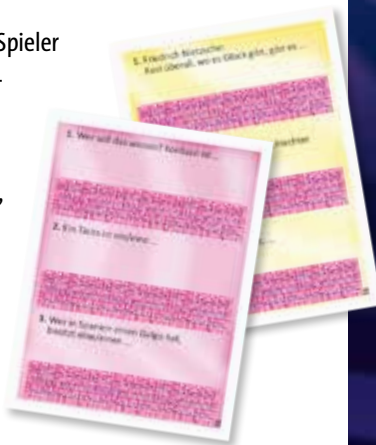
Haben alle Mitspieler getippt, verrät der Spielleiter die richtige Antwort (im Beispiel oben Antwort C). Jetzt gibt es Punkte:

- **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 gesetzt, punktet ihr mehrfach. Leer gehen nur diejenigen aus, die weder überzeugend geflunkert noch auf die richtige Antwort gesetzt 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 aufs 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.



- 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

ORANGE- FARBENE KARTEN

.....

Spielleiter liest
Aufgabe vor

Alle Spieler
notieren eine
Frage oder
einen Spruch
auf ihrem Blatt

Spieler tippen
auf Spielleiter-
Antwort

- richtig getippt:
+ 2 Felder
- pro Tipp auf
eigene Antwort:
+ 3 Felder
- Spielleiter:
Felder wie An-
zahl Tippsteine
auf seiner Ant-
wort

ENDE

.....

Wer als Erster das
Zielfeld erreicht,
gewinnt

ABLAUF BEI ORANGEFARBENEN KARTEN

Bei „Andersherum“ spielt der **Spielleiter** mit. Denn hier gilt es herauszufinden, welche Aussage von ihm stammt. Zunächst entschlüsselt der Spielleiter die Aufgabe auf der orangefarbenen Karte mit dem Dekodierer und liest sie vor.

Anschließend lassen sich **alle** Spieler, also auch der Spielleiter, dazu eine Frage oder einen Spruch einfallen und notieren diese(n) auf ihrem Blatt.

Der Spielleiter sammelt wie gewohnt alle Blätter ein, mischt sie mit seinem eigenen, vergibt Buchstaben und liest sie vor.



Beispiel: Die Aufgabe lautet: Vier

Der Spielleiter liest die Aufgabe nun zusammen mit allen Antworten, inklusive seiner eigenen, vor:

A: Ich brauche noch Papier. Eins? Nein! ...

B: Wie viel ergibt 71 minus 67?

C: Wie viele Ecken hat mein Hut?

D: ...

Anschließend wiederholt der Spielleiter die Antworten in derselben Reihenfolge ein zweites Mal in kürzerer Form.

Jetzt tippen alle (außer dem Spielleiter natürlich) darauf, welche Antwort wohl vom Spielleiter stammt.

- **Richtig getippt:** Alle Spieler, die auf die ausgedachte Antwort des Spielers getippt haben, rücken ihre Spielfigur um **2 Felder** vor.
- **Gut gesponnen:** Wer jemanden aufs Glatteis geführt hat, zieht **3 Felder** pro geleimten Mitspieler in Richtung Ziel.
- **Spielleiter:** Er darf so viele Felder weit ziehen, wie Tippsteine auf seiner Antwort stehen.

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 diese nur einmal 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 hierauf **tippt**, erhält wie gehabt 2 Punkte – doch wer die richtige Antwort **notiert** hat, geht leer aus! Denn nur wer ordentlich spinnt, gewinnt!

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



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



© 2020

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

www.ravensburger.com

220533

Ravensburger