

WHO THE F*CK?

EIN SKURRILES
ABSTIMMUNGSSPIEL FÜR
3 BIS 8 KREATIVE KÖPFE AB
8 JAHREN VON EDOUL.



WILLKOMMEN IN DER WELT DER WUSELIS - DEN **WUNDERLICHEN** UND **SELTSAMEN** FIGUREN! DIE WUSELIS SIND DIE ANTWORTEN AUF ALLERHAND FRAGEN, DIE IHR EUCH NOCH NIE GESTELLT HABT. FÜR JEDE FRAGE STIMMT IHR HEIMLICH AB, WELCHES WUSELI AM BESTEN ALS ANTWORT PASST. HABT IHR EUCH MEHRHEITLICH FÜR DASSELBE WUSELI ENTSCHEIDEN, KOMMT ES INS GROBE FINALE: DIE GLAMOURÖSE WAHL ZUM WUNDER-WUSELI! IHR GEWINNT GEMEINSAM, WENN IHR EINSTIMMIG DAS WUNDER-WUSELI GEWÄHLT HABT. IHR VERLIERT, WENN IHR EUREN LETZTEN WELLENLÄNGEMARKER ABGEBEN MUSSTET. SEID IHR AUF EINER WELLENLÄNGE UND FINDET EUER WUNDER-WUSELI, BEVOR EUCH DIE MARKER AUSGEHEN?

SPIELMATERIAL

- 116 Karten, davon



70 Wuselikarten 46 Fragekarten

- 8 Wellenlängemarker



- 48 Abstimmungsmarker (6 pro Farbe mit den Zahlen von 1 bis 6)



- 6 Positionsmarker (mit Zahlen von 1 bis 6)



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus Spiele Team

SPIELVORBEREITUNG

- A** Bildet 1 Wuselistapel und 1 Fragenstapel. Mischt die Karten der beiden Stapel separat voneinander und legt die Stapel dann in eure Spielfläche.
- B** Legt die 6 Positionsmarker in aufsteigender Reihenfolge neben den beiden Kartenstapeln aus.
- C** Zieht 6 Wuselikarten vom Wuselistapel und legt je 1 unterhalb von jedem Positionsmarker aus.
- D** Nehmt euch je 6 Abstimmungsmarker der Farbe eurer Wahl.
- E** Entscheidet euch für eine Schwierigkeitsstufe und nehmt euch die entsprechenden Wellenlängemarker für eure Personenzahl. Legt sie neben die beiden Kartenstapel. Legt die restlichen Marker zunächst beiseite.

PERSONENZAHL	3	4 ODER 5	6 ODER 7	8
LEICHT	3 MARKER	4 MARKER	5 MARKER	6 MARKER
NORMAL	2 MARKER	3 MARKER	4 MARKER	5 MARKER
SCHWER	1 MARKER	2 MARKER	3 MARKER	4 MARKER

Beispielhafte
Spielvorbereitung
für 4 Personen mit
Schwierigkeitsstufe
Leicht



SPIELABLAUF

Ihr spielt mehrere Runden, in denen ihr je 1 Abstimmung abhandelt. Führt dazu in jeder Runde folgende Schritte aus:

1. Bestimmt 1 Person. Diese liest die oberste Fragekarte laut vor.
2. Wählt geheim und **ohne euch abzusprechen** jeweils 1 der 6 ausliegenden Wuselis aus, das eurer Meinung nach am besten zu der Frage passt. Legt dazu **verdeckt** euren entsprechenden Abstimmungsmarker vor euch aus.

In dieser Phase dürft ihr **keinerlei Hinweise** abgeben, für welches Wuseli ihr abstimmt. Sollte jemand aus Versehen seine Entscheidung verraten, entfernt die aktuelle Fragekarte aus dem Spiel und lest die nächste Frage vor.

3. Sobald sich alle entschieden haben, deckt gleichzeitig eure Abstimmungsmarker auf und überprüft das Ergebnis:

Die absolute Mehrheit hat für dasselbe Wuseli gestimmt: Glückwunsch, ihr habt die Runde gewonnen! Legt das Wuseli, für das die Mehrheit gestimmt hat, oberhalb der Positionsmarker ab. Es ist jetzt für die Wahl zum Wunder-Wuseli nominiert. Füllt den leeren Platz mit einem neuen Wuseli vom Stapel auf.

Habt ihr sogar ALLE für dasselbe Wuseli gestimmt, dürft ihr euch zusätzlich 1 Wellenlängemarker nehmen. Habt ihr bereits alle 8 Marker, passiert nichts.

Es gab keine absolute Mehrheit für ein Wuseli: Oh nein, ihr habt die Runde verloren! Gebt 1 Wellenlängemarker ab. Lasst die Auslage unverändert.

Wichtig: Habt ihr nun keine Marker mehr, habt ihr sofort verloren.

4. Legt die Fragekarte in die Schachtel zurück.

Habt ihr nun 6 Wuselis für die Wahl zum Wunder-Wuseli nominiert, fahrt mit dem Finale fort. Beginnt ansonsten eine neue Runde.

Hinweis: Am Ende jeder Runde dürft ihr euch gegenseitig erklären, warum ihr euch für ein bestimmtes Wuseli entschieden habt.

Wichtig: Die absolute Mehrheit bedeutet, dass **mehr als die Hälfte** für 1 Wuseli gestimmt hat!



DAS FINALE: DIE WAHL DES WUNDER-WUSELIS

Habt ihr erfolgreich 6 Wuselis nominiert, wird es Zeit, das Wunder-Wuseli zu wählen. Diese Wahl muss **einstimmig** getroffen werden. Geht dazu wie folgt vor:

1. Legt alle Wuselis aus der Auslage ab. Legt stattdessen die 6 nominierten Wuselis aus.
2. Bestimmt 1 Person. Diese liest die oberste Fragekarte laut vor.
3. Führt eine Abstimmung nach den üblichen Regeln durch und überprüft das Ergebnis:

Ihr habt **ALLE** für dasselbe Wuseli gestimmt: Glückwunsch, ihr habt das Wunder-Wuseli gewählt und das Spiel gewonnen!



IMPRESSUM

Ihr habt für unterschiedliche Wuselis gestimmt: Gebt 1 Wellenlängemarker ab. Habt ihr jetzt keinen Wellenlängemarker mehr, habt ihr verloren. Andernfalls legt die Frage ab. Legt außerdem alle Wuselis und ihre Positionsmarker ab, für die niemand abgestimmt hat. Rückt die verbleibenden Wuselis etwas zusammen. Lest die nächste Frage vor und führt erneut eine Abstimmung durch.



Autor & Illustration: Edouard ‚Edoul‘ Didelot

Deutsche Ausgabe: Grafdesign: Jessy Töpfer | **Übersetzung & Redaktion:** Ronja Lauterbach
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Blue Orange. © 2024 Blue Orange Edition. © der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.pegasusspiele.de)

