

# NOBODY IS PERFECT

WER BESSER SPINNT, GEWINNT!

MINI EDITION



Für 2 bis 4 Spieler ab 14 Jahren

Autor: Bertram Kaes

Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Redaktion: Cornelia Rist und Philipp Sprick

## INHALT

100 Karten mit 300 Aufgaben:

„Kuriositäten“ (blau) und „Begriffe“ (rosa)

16 Tippchips

4 Dekodierer

Zusätzlich benötigt ihr noch Stift und Papier für jeden Spieler.



## ZIEL

Die Spieler\* versuchen, auf die richtigen Antworten zu vertrackten Aufgaben zu tippen und dadurch zu punkten. Wem es zusätzlich gelingt, seine Mitspieler durch frei erfundene, aber überzeugend klingende Antworten aufs Glatteis zu führen, punktet gleich noch einmal! Denn: Wer besser spinnt, gewinnt!

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

## VORBEREITUNG

Mischt alle Aufgabenkarten und legt sie als Stapel in die Tischmitte. Jeder Spieler erhält einen Satz Tippchips einer Farbe mit den Buchstaben A, B, C und D, einen Dekodierer sowie ein Blatt Papier und einen Stift. Auf dem Blatt notiert ihr eure erfundenen Antworten.

Ein Spieler notiert die Punkte für alle Spieler.

## DER AUFBAU DER KARTEN

Jede Karte zeigt insgesamt drei Aufgaben: zwei auf der Vorder- und eine auf der Rückseite.

Zu jeder Aufgabe gibt es Antwortvorschläge:

- eine richtige Antwort (verschlüsselt)
- zwei erfundene, aber überzeugend klingende Antworten
- und einmal die Aufforderung „Hier ist deine Kreativität gefragt“

Das bedeutet, dass jeder Spieler eine vierte Antwortmöglichkeit pro Runde erfinden und zu Papier bringen muss.

Die **rosa** Karten beinhalten Fremdwörter und Begriffe, die **blauen** Karten Kuriositäten und ungewöhnliche Begebenheiten.

Die richtige Antwort ist rot überdruckt. Ihr könnt sie lesen, wenn ihr den Dekodierer darüberlegt.

## ABLAUF

Jeder Spieler nimmt sich eine beliebige Karte aus dem Stapel, ohne sie seinen Mitspielern zu zeigen. Die oberste Karte des Stapels dient nur zum Abdecken der darunterliegenden Karten.

Mit den drei Aufgaben, die ihr auf eurer gezogenen Karte seht, spielt ihr insgesamt drei Runden.

Alle lesen sich nun die erste Aufgabe auf **ihrer** Karte und die Antwortvorschläge leise durch und entziffern mit ihrem Dekodierer die richtige Antwort.

Dann werden alle gleichzeitig kreativ und denken sich zu ihrer ersten Aufgabe die vierte Antwort aus.

**Tipp:** Denkt euch etwas aus, das ein bisschen schräg, zugleich aber überzeugend klingt.

Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende gewinnt

Jeder Spieler erhält:  
• Tippchips A bis D einer Farbe  
• 1 Dekodierer  
• 1 Stift und Papier

Zu jeder Aufgabe gibt es:  
• eine richtige Antwort  
• zwei falsche Antworten  
• Platz für eine eigene Antwort

Pro Partie drei Spielrunden mit einer Karte pro Spieler



Jeder notiert eine möglichst fantasievolle aber überzeugende Antwort

Diese Antwortmöglichkeit schreibt jeder für sich auf sein Blatt Papier und ordnet sie dem Buchstaben zu, hinter dem steht: „Hier ist deine Kreativität gefragt“. Natürlich dürfen die Spieler dabei keine der vorgegebenen Antworten wiederholen.

#### Tipps:

Die selbst ausgedachte Antwort sollte den vorgegebenen Antworten in ihrer Länge und im Satzbau ähneln. Schreibt am besten auch die richtige Antwort auf euer Blatt. So stellt ihr sicher, dass eure Blicke beim späteren Vorlesen nicht erkennen lassen, welche der Antworten die von euch ausgedachte ist.

Wenn jeder seine ausgedachte Antwort aufgeschrieben hat, folgt die Vorlese- und Tipprunde.

## VORLESEN UND TIPPEN

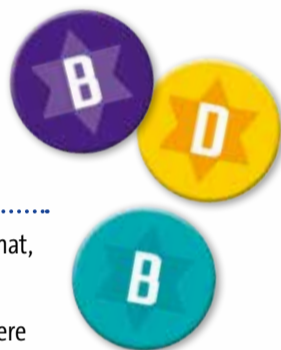
Der Spieler mit dem längsten Vornamen ist der erste Vorleser. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.

Der Vorleser liest seinen Mitspielern seine Aufgabe und alle vier Antwortvorschläge laut und deutlich vor. Er nennt dabei zusätzlich immer den Buchstaben, der vor jeder Antwort steht: A, B, C oder D.

Der Vorleser sollte alle Antworten gleichermaßen überzeugend vorlesen. So können die Mitspieler nicht erkennen, welche Antwort richtig ist, welche falsch sind und welche falsche Antwort er sich ausgedacht hat!

Die Mitspieler entscheiden sich anschließend für den Buchstaben, hinter dem sie die richtige Antwort vermuten. Dann legen sie ihren entsprechenden Tippchip verdeckt (Buchstabe nach unten) vor sich auf den Tisch. Der Vorleser tippt natürlich nicht mit!

Anschließend dreht jeder seinen Chip um. Der Vorleser gibt nun die richtige Antwort bekannt.



## WERTUNG

- **Gut getippt:** Wer auf die richtige Antwort getippt hat, erhält **2 Punkte** gutgeschrieben.
- **Gut gesponnen:** Hat der Vorleser einen oder mehrere Mitspieler mit seiner selbst ausgedachten Antwort aufs Glatteis geführt, erhält er **3 Punkte** für jeden Mitspieler, der auf diese Antwort reingefallen ist.

Anschließend ist der nächste Spieler als Vorleser an der Reihe. Auch er liest seine erste Aufgabe und die dazugehörenden vier Antworten vor. Dann wird wieder getippt und gewertet usw.

Ist die erste Runde beendet, folgen die zweite und danach die dritte Runde mit den übrigen Aufgaben derselben Karten.

Spielt ihr zu zweit, spielt eine weitere komplette Karte, bevor das Spiel endet.

## ENDE

Nach der dritten (zu zweit: sechsten) Runde endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte, teilen sich diese Spieler den Sieg.



## TIPP FÜR ALLE „NOBODY IS PERFECT“-FANS

Ihr könnt die Karten aus diesem Spiel auch für „Nobody is perfect Original“ und „Nobody is Perfect Extra Edition“ verwenden.



© 2020

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

220787

Ravensburger

Reihum liest jeder seine Aufgabe und die 4 Antworten vor

Mitspieler tippen mit ihren Chips auf die richtige Antwort

Wertung:  
2 Punkte, wenn richtig getippt

3 Punkte pro Mitspieler, der auf die eigene ausgedachte Antwort getippt hat

Runde 2 und 3 in derselben Weise spielen

Spielende nach 3 (6) Runden

Spieler mit den meisten Punkten ist Gewinner