

Ein Spiel von Masaru Ikeda, mit Illustrationen von Laura Michaud
3–8 Personen – Ab 10 Jahren



• 165 Fragen-
karten



• 6 Nachteils-
karten



• 6 Vorteils-
karten



• 8 Keksplättchen



• 3 Gelbe / Rote Karten



• 1 Spielbrett



• 1 Anleitung



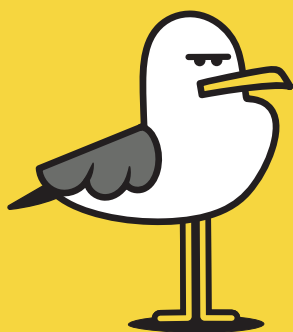
• 8 Stifte



• 8 Figuren



• 8 Tafeln



REGELN FÜR 4–8 PERSONEN

VORBEREITUNG

Legt Folgendes bereit:

- **Keksplättchen** in aufsteigender Reihenfolge, für alle gut erreichbar, je nach Personenzahl (A):

4 Personen: 2, 3, 4, 5

5 Personen: 1, 2, 3, 4, 5

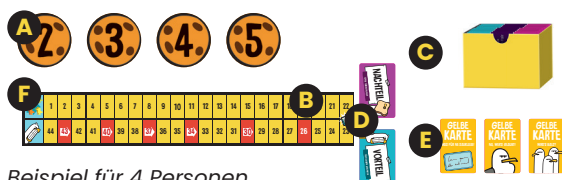
6 Personen: 1, 2, 3, 4, 5, 6

7 Personen: 1, 2, 2, 3, 4, 5, 6

8 Personen: 1, 2, 2, 3, 3, 4, 5, 6

- Spielbrett (B) und **Fragenkarten** als verdeckter Stapel (C).
- 1 zufällig verdeckte **Nachteilskarte** und 1 zufällig verdeckte **Vorteilskarte** (D)
- alle 3 **Gelben Karten** (E)

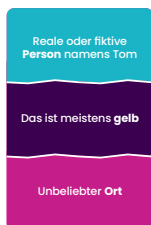
Nehmt euch jeweils 1 Tafel, 1 Stift und die farblich passende Figur. Stellt die Figur auf das -Feld auf dem Spielbrett (F).



Beispiel für 4 Personen

SPIELABLAUF

1 Wer zuletzt einen Keks gegessen hat, bestimmt eine Farbe: **BLAU**, **LILA** oder **PINK**. Lest für den Rest des Spiels immer nur die Fragen dieser Farbe vor. Dann zieht dieselbe Person eine **Fragenkarte** und liest die entsprechende Frage vor.



2 Schreibt alle gleichzeitig eine Antwort auf eure Tafel und legt sie schnell **verdeckt** auf einen **KEKS** eurer Wahl.



→ **Auf jedem KEKS kann nur eine Tafel liegen:** Je länger ihr wartet, desto weniger Kekse habt ihr zur Auswahl!

→ Sobald eine Tafel auf einem **KEKS** liegt, bleibt sie dort liegen – zurücknehmen geht nicht!

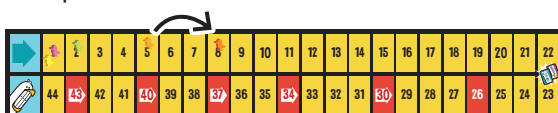
3 Deckt eure Antworten **der Reihe nach** auf. Fangt beim **KEKS** mit der niedrigsten Zahl an.

✓ **Gültige Antwort:**

- Du **erhältst die Punkte** von diesem **KEKS**.
- **ABER:** Hatte **jemand vor dir** bereits die **gleiche Antwort**, **klaut** diese Person deine **Punkte** – und du gehst leer aus! Die Person, die eine Antwort als Erstes hatte, erhält also die Punkte von allen Personen nach ihr, die die gleiche Antwort haben.

✗ **Falsche Antwort** oder keine Antwort: 0 Punkte.

Immer wenn du Punkte bekommst, bewege deine Figur auf dem Spielbrett entsprechend um so viele Felder vor.





Landet deine Figur auf einem **roten Feld**, nachdem du Punkte erhalten oder geklaut hast, musst du sie auf das vorherige rote Feld zurückbewegen (außer beim ersten roten Feld **26**)!

Sobald die -Linie

das erste Mal überschritten wird:



Wer sie überschreitet, erhält die **Nachteilskarte**.



Wer am weitesten hinten liegt, erhält die **Vorteilskarte**. (Bei Gleichstand entscheidet die führende Person).

Führt die Effekte dieser Karten ab der nächsten Runde aus.

4 Nehmt eure Tafeln zurück.

- Gebt die **Nachteilskarte** an die führende Person und die **Vorteilskarte** an die Person ganz hinten.

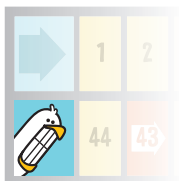
Bei Gleichstand entscheidet, wer die Karte gerade hat.

- Dann beginnt eine neue Runde. Wer links von der Person sitzt, die gerade die Frage vorgelesen hat, zieht eine neue Fragenkarte und liest die entsprechende Frage vor.

SPIELENDE

Sobald jemand am Ende der Runde das letzte Feld auf dem Spielbrett erreicht hat, endet das Spiel und diese Person gewinnt!

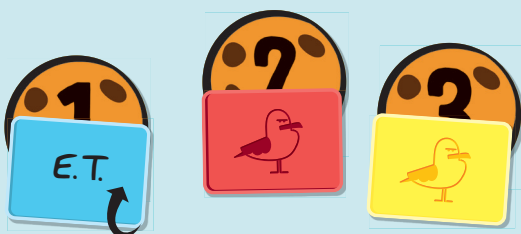
Bei Gleichstand gewinnt, wer sich am weitesten über das letzte Feld hinaus bewegt hat.



BEISPIEL

Film mit einem
Außerirdischen als
Hauptcharakter

Nacheinander aufgedeckte Tafeln:



BLAU erhält **1 Punkt**



ROT erhält **2 Punkte**



GELB erhält **keine Punkte**.

BLAU klaut die **3 Punkte** von GELB.

GÜLTIGE ANTWORTEN

Manche Fragen basieren eher auf persönlichem Empfinden als auf Fakten. Wichtig ist, dass sie nachvollziehbar sind.

Beispiel:

„Das essen Kinder nicht gerne“

Brokkoli, Spinat usw.: ✓ **GÜLTIG**

Schraubenschlüssel: ✗ **FALSCH**

Pommes: siehe **Goldene Regel** unten

GLEICHE ANTWORTEN

Antworten gelten als gleich, wenn sie gleichbedeutend sind oder der Unterschied für die Frage nicht wichtig ist.

Beispiel: „Hunderasse“

✓ *Labrador, Pudel, Schäferhund* sind verschiedene Antworten.

Beispiel: „Haustier“

✓ *Katze, Hund oder Schlange* sind verschiedene Antworten

✗ *Hund, Labrador oder Wachhund* gelten als gleiche Antwort.

Falls ihr euch uneinig seid, gilt die **Goldene Regel** unten!

DIE GOLDENE REGEL

Seid ihr euch nicht einig, ob eine Antwort gültig ist oder nicht, zählt von 3 herunter und stimmt mit Daumen hoch oder runter ab. Die Mehrheit entscheidet. Bei Gleichstand zählt die Stimme der betroffenen Person nicht mit.



GELBE & ROTE KARTEN

Wollt ihr es noch spannender machen?
Dann spielt mit den folgenden 3 Karten:



Nutzt sie, wenn jemand eine Sauklaue hat.



Nutzt sie, wenn sich jemand die Antworten zu sehr zurechtbiegt.



Nutzt sie, wenn jemand zu lange braucht, um eine Antwort aufzuschreiben.

Falls mehrere von euch finden, dass jemand zu weit geht – ZACK! – bekommt diese Person die **GELBE KARTe**.

Übertreibt sie es noch mal, muss sie die Karte umdrehen (**ROTE KARTe**) und ihren Effekt ausführen. Legt die Karte danach zurück in die Tischmitte.



Ihr dürft die gelben Karten im Verlauf des Spiels verschiedenen Leuten zuschieben, basierend auf euren – natürlich komplett objektiven – Meinungen.

REGELN FÜR 3 PERSONEN

Legt die **KEKSE** mit den Zahlen 1–6 aus.
Nehmt euch jeweils 2 Tafeln und 1 Figur.
Stellt eure Figur auf das Spielbrett.
Schreibt in jeder Runde jeweils 2 verschiedene Antworten auf und legt 2 Tafeln auf die Kekse.

REGELÜBERSICHT



Schreibt schnell eine Antwort auf eure Tafel und legt sie verdeckt auf einen freien **KEKS**.



Deckt die Antworten der Reihe nach auf:

- Ist deine Antwort **gültig** und **hatte sie vorher noch niemand**? Erhalte die Punkte von deinem **KEKS**!
- Ist deine Antwort **gültig**, aber **hatte sie bereits jemand vor dir**? Diese Person klaut deine Punkte!
- Ist deine Antwort **falsch**? 0 Punkte.



Sobald diese Linie zum ersten Mal überschritten wird, kommen Nachteils- und Vorteilskarten ins Spiel. Gebt sie jeweils an die führende Person und die Person ganz hinten.



Landet eine Person hier, bewegt sie auf das vorherige rote Feld.



Gewonnen!

Damit die Stifte länger halten, macht sie nach jeder Runde wieder zu.

Deutsche Übersetzung & Lektorat:

Translation Circus (Lisa Prohaska, Corinna Schülter)

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

Redaktion:

Steffen Trzensky, Marvin Pietsch

Layout:

Max Breidenbach

Cocktail Games

2, rue du Hazard,

78000 VERSAILLES, FRANKREICH

www.cocktailgames.com

