

Reinhard Staupe

**truth
stor
ies!**

**MANCHMAL IST DIE WAHRHEIT
WIRKLICH UNGLAUBLICH**



mooses.

Das Leben schreibt die verrücktesten Geschichten. Doch was kann man glauben? Und was ist erstunken und erlogen? Wer lügt das Blaue vom Himmel herunter?

Findet es heraus – beim Spiel für alle Besserwisser, Klugscheißer und Fans unnützen Wissens.

SPIELMATERIAL

- 300 Fragekarten (mit 1.200 unglaublichen Geschichten)
- 12 Tippkarten (je 6-mal „A“ und „B“)
- 1 Spielanleitung

Außerdem benötigt ihr zusätzlich Zettel und Stift.

ZIEL DES SPIELS

Findet unter den falschen Geschichten die einzig wahre heraus und bekommt dafür Punkte. Nur so könnt ihr das Spiel gewinnen.

SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Fragekarten und stellt sie mit der Rückseite nach vorne in den Kartenhalter in der Spielschachtel.

Verteilt an jeden Mitspieler je eine Tippkarte mit dem Aufdruck „A“ und eine mit „B“.

Restliche Tippkarten kommen aus dem Spiel. Schreibt eure Namen auf einen Zettel. Später notiert ihr darunter eure Punkte.

Hinweis: Ihr könnt dieses Spiel beliebig mit True Stories 2 kombinieren. Mischt vor dem Spiel einfach alle Fragekarten zusammen, die ihr verwenden wollt und stellt sie im Kartenhalter zur Verfügung. Restliche Fragekarten kommen aus dem Spiel.

AUFBAU DER FRAGEKARTEN

Jede Fragekarte besteht aus einer Frage, drei falschen und einer richtigen Antwort. Die richtige Antwort ist immer farblich markiert. Sie steht entweder an erster oder an letzter Stelle.

ZWEI BEISPIELKARTEN

IN DÄNEMARK IST SO MANCHES ANDERS,
ABER WAS?

- A) Finanzbeamte bekommen kein Gehalt.
- A) Kinderkarussells dürfen kein Feuerwehrautos beinhalten
- A) Einem frisch geschiedenen Arbeitnehmer stehen drei Tage Erholungsurlaub zu
- B) Lord Voldemort heißt da G. Detlev Jr.

WAS GESCHAH MIT DEM WELTBEKANNTEN
FERNSEH-DELFIN FLIPPER?

- A) Er beging Selbstmord, indem er bewusst die Atmung einstellte.
- B) Nach Abschluss der Fernsehserie im Jahr 1967 lebte Flipper bis 2004 im National Aquarium of Baltimore und wurde 43 Jahre alt.
- B) Er wurde 1971 von Tierschutz-Aktivisten aus dem Portland Aquarium befreit und im Meer ausgesetzt.
- B) Er wurde im SeaWorld San Diego erschossen. Die Täter konnten nicht ermittelt werden.

Hinweis: Schönheit ist alles – zumindest in diesem Spiel. Deshalb haben die Fragekarten unterschiedliche Farben. Diese haben aber keinen Einfluss auf den Spielverlauf oder den Schwierigkeitsgrad der Fragen.

SO WIRD GESPIELT

Der Spieler mit dem lebhaftesten Mundwerk übernimmt als erster die Rolle des Vorlesers. Danach wechselt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

1. Vorlesen

Bist du an der Reihe, ziehst du die hinterste Fragekarte aus dem Kartenhalter. Lies die Frage und die vier Antwortmöglichkeiten zunächst leise für dich durch. Dann wählst du eine der drei falschen Antworten aus.

Überlege gut, denn du möchtest deine Mitspieler damit hinters Licht führen.

Lies dann die Frage, die richtige und die von dir gewählte falsche Antwort laut vor. Achte darauf, dass du beim Vorlesen die richtige Reihenfolge der Antwortmöglichkeiten einhältst: Steht die richtige und farblich markierte Antwort an erster Stelle (A), liest du sie als Erstes vor und danach die falsche und von dir ausgewählte Antwort (B).

Steht die richtige Antwort an letzter Stelle, machst du es genau andersherum: falsche Antwort (A) und richtige Antwort (B).

Tipp: Halte die Fragekarte so, dass dir niemand hineinschauen kann.

2. Tippen

Hast du alles vorgelesen? Dann sind nun deine Mitspieler gefragt: Sie tippen heimlich auf eine der beiden Antworten. Dazu legen sie die entsprechende Tippkarte mit „A“ oder „B“ verdeckt vor sich ab. Haben deine Mitspieler getippt? Dann drehen sie gleichzeitig die Tippkarten um.

3. Punkten

Wer richtig getippt hat, bekommt einen Punkt. Du als Vorleser bekommst einen Punkt für jeden falschen Tipp. Notiert anschließend die Punkte auf dem Zettel. Stecke die Fragekarte nach vorne in den Kartenhalter. Deine Mitspieler nehmen ihre Tippkarten zurück auf die Hand. Danach übernimmt dein linker Nachbar die Rolle des Vorlesers.

*Tipp: Keine Lust auf lange Wartezeiten?
Dann teilt zu Beginn der Runde an jeden*

*Spieler verdeckt eine Fragekarte aus.
Während der Vorleser sich seine Fragekarte durchliest, könnt ihr das parallel mit euren machen. So seid ihr perfekt vorbereitet, wenn ihr mit Vorlesen an der Reihe seid.*

WIE LANGE WOLLT IHR SPIELEN?

Einigt euch vor dem Spiel darauf, wie viele Runden ihr spielt. Eine Runde bedeutet, dass jeder Spieler einmal die Rolle des Vorlesers innehatte.

Für eine Spieldauer von ca. 20 Minuten empfehlen wir euch, die folgenden Rundenzahlen festzulegen:

Anzahl der Spieler	Anzahl der Runden
2	5
3	4
4	3
5-6	2

Tipp: Ihr könnt die Anzahl der Runden natürlich auch erhöhen oder verringern. Einigt euch einfach im Vorfeld darauf, wie oft jeder Vorleser ist.

SPIELEND

Das Spiel endet nach der vorher festgelegten Anzahl von Runden. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Er darf sich für sein Wissen und seinen Scharfsinn kräftig auf die Schulter klopfen lassen.

Haben mehrere Spieler gleiche Punktzahl, teilt ihr euch den Sieg oder führt den Wettstreit in einer neuen Runde fort. Lust auf eine Revanche?

Autor: Reinhard Staupe
Grafik/Gestaltung: Kreativbunker
Redaktion: Christian Sachseneder
Lektorat: Mirka Jedamzik, Nicola Berger
Herstellung: Brigitte Merkt

© 2015 **moses. Verlag GmbH**
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen

CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90224

4. Auflage 2017

Ein herzlicher Dank geht an alle Spieletester für die umwerfenden Testrunden!