

# BAD HABIT



*Wer hat den größten Knall?*



**moses.**

# Ein Spiel rund um schlechte Angewohnheiten und auferlegte Ticks!

Für 3 bis 6 Spieler ab 12 Jahren

---

## Inhalt:

50 Karten

Vorhang auf für das Spiel rund um Ticks, Spleens und Bad Habits! Bizarr: Warum spielt euer Mitspieler ständig in seinen Haaren herum? Und wieso weicht der Nächste andauernd den einfachsten Fragen aus? Hat er vielleicht einen Knall? Tja, falsch gedacht! Er muss es tun, denn die Karten schreiben ihm diese schlechte Angewohnheit vor! Dabei steht er unter eurer Beobachtung, denn schließlich wollt ihr seinen Tick entlarven und dafür Punkte bekommen.

---

## Spielverlauf

Mischt die Karten und legt sie mit der Textseite nach unten als Stapel in die Tischmitte. Bist du der jüngste Spieler, dann darfst du beginnen und die oberste Karte vom Stapel ziehen. Lies dir alle drei Ticks auf der Karte still durch und entscheide dich für einen. Danach legst du die Karte verdeckt vor dir ab. Nun löchern dich deine Mitspieler reihum

im Uhrzeigersinn mit Fragen. Dein linker Nachbar beginnt und stellt dir die erste Frage. Das kann eine ganz banale Frage sein, zum Beispiel „Wie heißt du?“, „Wie spät ist es?“, „Was hast du gestern Abend gemacht?“, „Wie heißt die Hauptstadt von Italien?“ oder „Welche Farbe hat dein Auto?“. Also: Je einfacher die Frage ist, umso schneller findet ihr den Tick heraus!

Du antwortest ihm, indem du deinen Tick in deine Antwort einbaust. Achte darauf, dass du deine Antwort kurz hältst. Du musst die Fragen nach Möglichkeit wahrheitsgemäß beantworten; es sei denn, es wird auf der Karte ausdrücklich anders verlangt. Du darfst in deine Antworten keinen weiteren Tick einbauen, da dies deine Mitspieler absichtlich in die Irre führt. Tust du es doch und wirst erwischt, bekommen alle deine Mitspieler ebenfalls eine Karte vom Stapel als Punkt nehmen.



Schaffst du es außerdem nicht (absichtlich oder unabsichtlich), den dir auferlegten Tick in deine Antwort einzubauen und wirst dabei erwischt, dürfen sich deine Mitspieler eine Karte vom Stapel als Punkt vor sich ablegen.

## Hast du deinem Mitspieler geantwortet?

Dann darf er anschließend einmal tippen, welchen Tick du haben könntest. Danach gibt es folgende Möglichkeiten:

1. **Richtig getippt?** Dein Mitspieler hat erraten, welchen Tick du hast? Dann bekommt er die Karte, die verdeckt vor dir liegt, als Punkt und legt sie offen vor sich ab.
2. **Falsch getippt?** Weiter geht's. Der nächste Spieler ist an der Reihe und stellt dir eine Frage. Anschließend tippt auch er, welchen Tick du haben könntest.
3. **Nicht erraten?** Haben dir deine Mitspieler insgesamt sechs Fragen gestellt und deinen Tick immer noch nicht erraten? Dann endet die Fragerunde und du legst deine Karte zurück unter den Stapel. Anschließend ist dein linker Nachbar an der Reihe. Er zieht eine Karte, sucht sich einen Tick aus und eine neue Fragerunde beginnt.



**Hinweis:** Die Ticks können sehr unterschiedlich sein: Es können grammatikalische Fehler, physische Ticks, sprachliche Auffälligkeiten und viele weitere Macken sein.

## Spielende

Der Spieler, der zuerst 3 Karten als Punkte vor sich liegen hat, gewinnt.



Autor: Valéry Fourcade  
Grafik/Gestaltung: Kreativbunker  
Redaktion: Anneli Ganser  
Lektorat: Elke Vogel  
Herstellung: Brigitte Merkt

Der Autor und der moses. Verlag danken allen Testspielern aus Kempen und Bödefeld für die zahlreichen Spieletests.

© 2015 moses. Verlag GmbH  
Arnoldstraße 13d  
D-47906 Kempen  
CH: Dessauer  
8045 Zürich  
[www.moses-verlag.de](http://www.moses-verlag.de)

Art.-Nr.: 90230

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.