

## Nobody is perfect kompakt

Ein fast perfektes Erzähl-mir-nichts-Spiel  
für 3 bis 6 Bluffer ab 12 Jahren

Design: Schwarzschild, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)  
Redaktion: Stefan Brück  
Ravensburger Spiele® Nr. 27302 7

### Worum geht's?

Ob Flake oder Fluke, ob Wane oder Wune, in diesem Spiel hat keiner eine Ahnung, was diese Begriffe zu bedeuten haben. Macht aber nichts, Hauptsache, die eigenen Erklärungen sind glaubhafter als die der anderen. Und als die tatsächlichen Lösungen!

Der jeweilige „Mr. Perfect“ liest einen Begriff – ohne dessen Erklärung! – vor. Nun suchen die anderen Spieler aus ihren Karten eine möglichst passend klingende Erklärung heraus. Dann liest Mr. Perfect alle Erklärungen vor, und die anderen Spieler müssen darauf tippen, welche die richtige ist.

**Wer hierbei mehr Treffer landet und mit seinen eigenen falschen Erklärungen möglichst viele Mitspieler aufs Glatt-eis geführt hat, gewinnt das Spiel.**

### Das ist drin!

#### 270 Spielkarten:

228 Begriffskarten (mit je zwei Begriffen)

42 Buchstabenkarten (in sieben Farben,  
jeweils mit den Buchstaben A bis F)

1 Symbolwürfel

Zusätzlich braucht ihr noch Zettel und Stift zum Notieren der Punkte.

### Gleich kann's losgehen!

Mischt alle 228 Begriffskarten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte.

#### Jeder von euch erhält

- von diesem Stapel drei Karten, die er so auf die Hand nimmt, dass sie die Mitspieler nicht einsehen können;
- einen Satz Buchstabenkarten in der Farbe seiner Wahl.

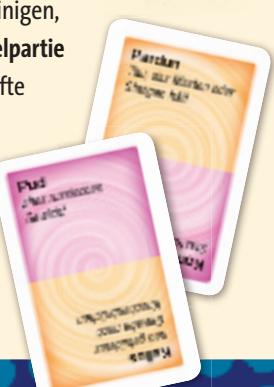


**Achtung:** Spielt ihr mit weniger als sechs Spielern, werden auch entsprechend weniger Buchstabenkarten benötigt. Seid ihr beispielsweise zu viert, benutzt jeder nur die vier Buchstabenkarten A bis D seiner Farbe.

Zudem legt ihr einen beliebigen Buchstabenkartensatz offen in der Tischmitte aus, natürlich ebenfalls der Spielerzahl angepasst.

Legt den **Würfel** neben dem Stapel bereit.

Nun müsst ihr euch noch darauf einigen, ob ihr während der gesamten Spielpartie mit der gelben **oder** der roten Hälfte der Karten spielen möchtet.



### Los geht's!

Der jüngste von euch beginnt, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Der Spieler an der Reihe ist „Mr. Perfect“, die anderen Spieler sind die „Bluffer“. Der Zug von Mr. Perfect verläuft immer in derselben Reihenfolge:

1. Zunächst legt Mr. Perfect seine Handkarten verdeckt vor sich ab und nimmt stattdessen die oberste Karte vom Stapel auf die Hand.

2a. Dann würfelt er einmal: Bei **ABC** liest er nur den Begriff (**fett**) vor, aber keinesfalls dessen Erklärung!

Bei **abc abc** ist es gerade umgekehrt: Er liest die gesamte Erklärung (**kursiv**) vor, aber keinesfalls den Begriff.



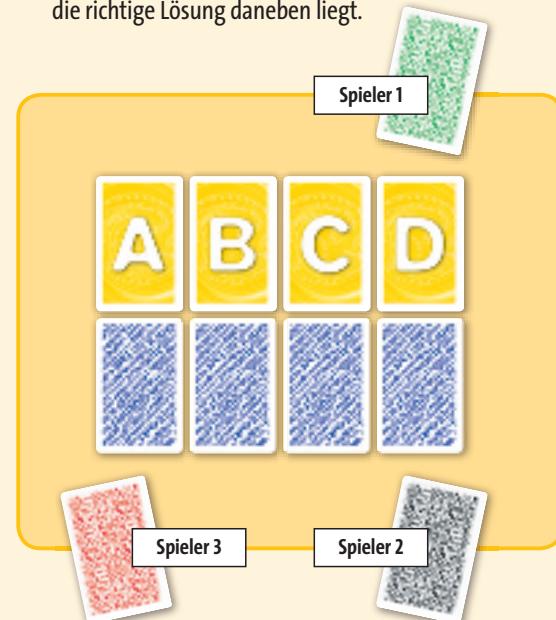
2b. Hat er **ABC+** bzw. **abc abc+** gewürfelt, nimmt er zusätzlich eine weitere Karte vom Stapel und legt diese verdeckt auf seine anderen Karten. Er spielt ab jetzt für den Rest des Spiels mit einer Karte mehr (was seine Chancen, im weiteren Spielverlauf eine passende Lösung zu finden, deutlich verbessert).



3. Jetzt sind seine Mitspieler, die Bluffer, gefordert. Jeder Bluffer sucht aus seinen Begriffskarten eine möglichst passend klingende Lösung heraus. Diese Karte reicht er dann **verdeckt** an Mr. Perfect weiter. (*Und nicht vergessen: Es gilt stets nur die zu Beginn festgelegte Farbhälfte auf allen Karten!*)

4. Hat jeder Bluffer Mr. Perfect eine Karte gegeben, mischt er diese Karten – **zusammen mit seiner richtigen Karte!** – und liest dann von allen Karten, so wie sie gerade kommen, das gerade Geforderte laut und deutlich vor (siehe Beispiel auf der Rückseite). Dabei legt er die erste Karte, nachdem er sie vorgelesen hat, **verdeckt** neben der Buchstabenkarte „A“ in der Tischmitte ab, die zweite Karte verdeckt neben der Karte „B“ usw.

5. Danach sind die Bluffer erneut gefordert: Jeder muss sich für die vermeintlich richtige Lösung entscheiden, indem er – zunächst verdeckt – den Buchstaben vor sich auslegt, von dem er glaubt, dass in der Tischmitte die richtige Lösung daneben liegt.



6. Hat jeder Bluffer eine Buchstabenkarte ausgelegt, werden alle Karten aufgedeckt und ausgewertet: Mr. Perfect verkündet zunächst die richtige Lösung. Jeder Bluffer, der mit seiner Buchstabenkarte darauf getippt hat, erhält einen Siegpunkt aufgeschrieben. Zusätzlich erhält jeder Bluffer noch einen Siegpunkt für jeden Mitbluffer, der auf seine falsche Lösung hereingefallen ist. Als Mr. Perfect erhält man niemals Punkte, sondern immer nur als Bluffer.

7. Anschließend nimmt sich jeder Bluffer seine Buchstabenkarte zurück. Die ausgespielten Begriffskarten werden offen zur Seite gelegt und jeder Bluffer zieht eine neue Begriffskarte vom Stapel. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler wird Mr. Perfect usw.

## Beispiel:

Anita ist Mrs. Perfect. Sie zieht die oberste Karte vom Stapel.

Dann würfelt sie: abc abc+.

Sie nimmt sich eine weitere Karte vom Stapel und legt sie auf ihre anderen Karten vor sich. Anschließend liest sie die Erklärung auf der zuerst gezogenen Karte vor: „Lagerraum in einer Scheune“. Sie liest aber keinesfalls den Begriff selbst („Banse“) vor!

Nun sind ihre drei Mitspielerinnen gefordert, einen zur Erklärung passenden Begriff aus ihren Handkarten auszusuchen und an Anita weiterzureichen.

Nachdem dies erfolgt ist, mischt Anita die vier Karten und liest dann die erste Karte vor:

„Lagerraum in einer Scheune“. Nennt man den auch „Konsol“? (Anita legt diese Karte verdeckt neben der A-Karte in der Tischmitte ab), oder „Pud“ (Karte neben B) oder „Banse“ (Karte neben C) oder „Düffel“ (Karte neben D)?“

Jetzt tippen die drei Blufferinnen mittels ihrer Buchstabenkarten auf A, B, C oder D, indem jede die entsprechende Karte verdeckt vor sich ablegt.

Dann werden die drei Buchstabenkarten und die vier Begriffskarten aufgedeckt: Barbara hat auf D getippt, Cathi auf C, ebenso Dagmar.

Da C die richtige Lösung ist, erhalten Cathi und Dagmar je einen Siegpunkt.

Cathi erhält einen weiteren Siegpunkt, da Barbara ihre Antwort („Düffel“) für den richtigen Begriff hielt.

Die vier Begriffskarten werden zur Seite gelegt, die drei Blufferinnen nehmen ihre Buchstabenkarte zurück und ziehen je eine neue Begriffskarte nach. Das Spiel setzt sich mit der nächsten Mrs. Perfect fort ...



## Zum Schluss noch zwei Tipps

Auf Wunsch sollte Mr. Perfect den Begriff/die Erklärung ein-, zweimal wiederholen (evtl. sogar buchstabieren).

Ebenso sollte Mr. Perfect nach dem Vorlesen der Lösungen wie ein guter Quizmaster noch ein-, zweimal eine Art „Kurzdurchgang“ machen, also etwas wie

„Ist ein Scheunenlagerraum =

A: „Konsol“ – B: „Pud“ – C: „Banse“ – oder – D: „Düffel“?“



## Alles hat ein Ende ...

Auf diese Weise spielt ihr so viele Runden, dass bei 3 Spielern jeder 6-mal Mr. Perfect, bei 4 Spielern jeder 5-mal, bei 5 Spielern jeder 4-mal und bei 6 Spielern jeder 3-mal Mr. Perfect war. Wer nun die meisten Siegpunkte hat, ist Sieger. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Die vorliegenden 456 Begriffe können auch als perfekte Ergänzung im original „Nobody is perfect“-Spiel eingesetzt werden, da sie alle neu sind.



# Kennst du die schon?



Weitere Infos zu den Spielen findest du auf [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)