

SPIELANLEITUNG

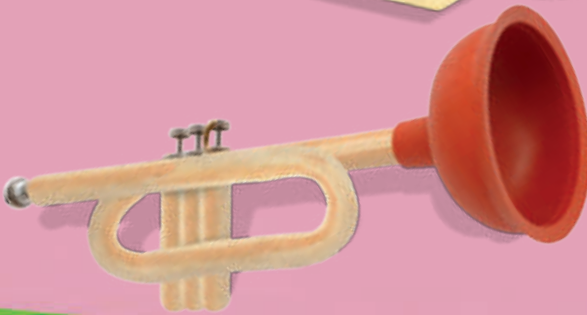


MADS EMIL CHRISTENSEN



OLIVIER GROSSMANN

**DER PREIS
IST NICE**



Lasst euch bei *Der Preis ist nice* von eurer eigenen grenzenlosen Vorstellungskraft überraschen!

Deckt Gegenstände auf – einer verrückter als der andere – und schätzt ihren Preis!

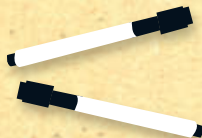
Aber seid dabei nicht zu extrem, sonst staubt jemand anderes die Punkte ab!

////////////////// SPIELMATERIAL //////////////////

7 abwischbare Tafeln



7 Stifte



100 Merkmal-Karten



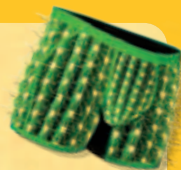
75 Gegenstand-Karten



SPIELZIEL



Erhalte mehr Punkte als alle anderen, indem du bei jedem aufgedeckten Gegenstand am nächsten am Durchschnittswert dran bist.



SPIELVORBEREITUNG

1

Mischt die Gegenstand-Karten und Merkmal-Karten getrennt voneinander und bildet in der Tischmitte zwei Stapel.

2

Nehmt euch jeweils eine Tafel und einen Stift. Legt die restlichen Tafeln und Stifte zurück in die Schachtel.

Wer eurer Meinung nach am besten angezogen ist, beginnt die erste Runde und wird zum Verkaufstar ernannt.

Jetzt kann es losgehen.



SPIELABLAUF

Eine Runde besteht aus den folgenden 4 Schritten:

1 Der Gegenstand des Tages

2 Die Geschichte des Gegenstands



3 Preis einschätzen

4 Platzierungen und Punkte



1 Der Gegenstand des Tages

Als Verkaufsstar der Runde ziehst du 1 Gegenstand-Karte und legst sie offen auf den Tisch. Dann ziehst du 2 Merkmal-Karten und legst sie daneben. Anschließend verkündest du laut den Gegenstand zusammen mit den beiden Merkmalen, für den in dieser Runde ein Preis festgelegt werden muss.

Beispiel:

*Du ziehst den Gegenstand „Sofa“ und die 2 Merkmale „stachelig“ und „von hinten beleuchtet“.
Du verkündest den anderen: „Ich präsentiere euch ein stacheliges, von hinten beleuchtetes Sofa!“*

2 Die Geschichte des Gegenstands

Die anderen können dir Fragen zu dem Gegenstand stellen, um eine bessere Vorstellung davon zu bekommen.
Du darfst dir die wildesten Geschichten ausdenken, musst aber alle Fragen der anderen beantworten.
Die anderen dürfen beliebig viele Fragen stellen. Dabei muss keine Reihenfolge eingehalten werden.

Beispiel:

- *Mark fragt dich: „Warum ist das Sofa stachelig?“*
- *Du denkst dir eine Geschichte aus und erklärst, dass das Sofa einem Fakir gehört hat, der es mit Stacheln bequemer fand.*
- *Emily fragt: „Wozu ist es von hinten beleuchtet?“*
- *Du erklärst, dass der Fakir ein Fan vom Auto-Tunen ist und dachte, das Sofa würde mit Neonlicht besser aussehen.*

Sobald niemand mehr Fragen hat, fahrt ihr mit dem nächsten Schritt fort.

3 Preis einschätzen

Schreibt jetzt alle (auch der Verkaufsstar) im Geheimen einen Preis auf eure Tafel. Bedenkt bei eurem Preis, welche Antworten gegeben wurden und wie die anderen den Gegenstand einschätzen.

Wenn ihr fertig seid, macht ihr mit dem letzten Schritt der Runde weiter.



4 Platzierungen und Punkte

Dreht alle gleichzeitig eure Tafeln um und ordnet sie in der Tischmitte in aufsteigender Reihenfolge nebeneinander.

Je nachdem wo sich deine Tafel befindet, kannst du Punkte erhalten. Male für jeden erhaltenen Punkt einen Stern auf deiner Tafel aus.

Zähle jeweils die Tafeln links und rechts von deiner eigenen Tafel. Nur die niedrigere Anzahl davon wird berücksichtigt. Du erhältst dann Punkte in Höhe der niedrigeren Anzahl.

Achtung: Wenn keine Tafel links oder rechts neben deiner Tafel liegt, ist die niedrigste Anzahl 0.

Beispiel:

- Rot und Braun haben beide 1 Tafel links und 3 Tafeln rechts von ihrer Tafel. Sie erhalten beide 1 Punkt.
- Gelb hat 2 Tafeln links und 2 Tafeln rechts von der eigenen Tafel und erhält daher 2 Punkte.
- Blau erhält auch 1 Punkt.
- Lila und Grün sind jeweils ganz am Ende der Reihe und haben keine Tafel links oder rechts von ihrer Tafel. Sie erhalten keine Punkte.



Die Runde endet. Legt die verwendeten Gegenstand- und Merkmal-Karten in die Schachtel. Wer links vom Verkaufstar sitzt, übernimmt diese Rolle für die nächste Runde. Spielt so viele Runden weiter, bis die Bedingung für das Spielende eingetroffen ist.

SPIELEND

Das Spiel endet, sobald am Ende einer Runde jemand mindestens so viele Punkte hat, wie Personen am Tisch sitzen.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Falls es einen Gleichstand gibt, gewinnen alle am Gleichstand Beteiligten.