

fake that!

VON
HERVÉ MARLY
ILLUSTRIERT VON
AUGUSTIN ROGERET



„Fake That!“ ist ein Quizspiel, das du gewinnen kannst, auch wenn du nicht die richtige Antwort gibst! Das Lamm stellt den Füchsen zu Beginn jeder Runde eine Frage, aber nur einer von ihnen gibt die richtige Antwort. Sind die Füchse überzeugend genug, um das Lamm in die Irre zu führen? Oder kann das Lamm erkennen, wer blufft und wer die Wahrheit sagt?

SPIELMATERIAL UND SPIELAUFBAU

Zu Beginn der Partie erhält jeder:



2 **Siegpunkte** pro Person

BEISPIEL: Falls 6 Personen mit-spielen, erhält jeder 12 Siegpunkte.



1 **x2-Plättchen**

Wählt aus, wer zuerst das **Lamm** ist. Die anderen sind die **Füchse**.

Das Spiel enthält 350 Karten:



AUF DER VORDERSEITE: Die Frage (1). Das Lamm darf nur diese Seite der Karte sehen.

AUF DER RÜCKSEITE: Noch einmal die Frage (2), gefolgt von der richtigen Antwort (3) und einer zusätzlichen Information (4). Nur die Füchse dürfen diese Seite der Karte sehen. Das Lamm darf sie nicht sehen.



50 dieser Karten sind **Anfänger**-Karten. Sie sind am Glühbirnen-Symbol in der oberen linken Ecke zu erkennen (5).

Sie geben zusätzlich einen kleinen Hinweis (6), der allen helfen kann, die sich beim Ausdenken einer Lüge schwertun.



ZIEL DES SPIELS

Wer am Ende der Partie die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

RUNDENABLAUF

Schritt 1: Frage

Das Lamm zieht eine Karte und achtet dabei darauf, nur die Vorderseite anzuschauen. Es darf die Rückseite nicht sehen. Das Lamm liest die Frage laut vor und hält die Karte so, dass die Füchse die Rückseite mit der richtigen Antwort sehen können.

Am besten reichen die Füchse die Karte herum, damit jeder sie aufmerksam lesen kann und genug Zeit hat, sich die Antwort zu merken (und sich gleichzeitig eine Lüge auszudenken).

Schritt 2: Antworten

Das Lamm gibt die Karte dem Fuchs zu seiner Linken, der darauf antworten muss. Es gibt zwei Möglichkeiten:

- ▶ **Du sagst die Wahrheit** (richtige Antwort auf der Karte): Lies sie vor oder formuliere sie um, ohne die Bedeutung zu ändern.

- ▶ **Du lügst:** Die Lüge sollte sich stark von der Wahrheit unterscheiden und darf keine der hervorgehobenen Wörter in der richtigen Antwort beinhalten (auch keine ähnlichen Wörter).

BEISPIEL: „Eine Kuh, die von Madrid nach Moskau geflogen ist“ oder „Die erste Kuh, die in einem Flugzeug gereist ist“ sind für die unten abgebildete Karte keine zulässigen Lügen.



Die Füchse antworten der Reihe nach und befolgen dabei folgende Regeln:

- ▶ **Kein Fuchs darf eine Antwort geben, die der richtigen Antwort ähnelt.** Er darf also keine Synonyme oder Umschreibungen verwenden.
- ▶ **Alle Antworten müssen unterschiedlich sein.**
- ▶ **Die richtige Antwort darf nur ein Mal gegeben werden.** Das bedeutet:
 - Falls einer der Füchse die richtige Antwort gibt, müssen die anderen Füchse lügen.
 - Der Fuchs, der als Letztes an der Reihe ist, muss aufpassen. Falls alle anderen Füchse gelogen haben, muss er die richtige Antwort geben.

HINWEIS: Du musst keine lange, komplizierte Antwort geben, aber ein paar Details können deine Lüge glaubwürdiger machen. Du kannst ruhig etwas Verrücktes sagen, da die Wahrheit oft schwer zu glauben ist.

Schritt 3: Schlussfolgerung

Zu Beginn von Schritt 3 kann das Lamm, wenn es will, sein 🐶-Plättchen spielen (nur ein Mal pro Partie). Alle Siegpunkte in dieser Runde werden auf diese Weise verdoppelt (ihr könnt sie auf dem 🐶-Plättchen stapeln). Falls das Lamm keine Siegpunkte erhält, wird das 🐶-Plättchen abgelegt.



Das Lamm muss nun die Antworten ausschließen, die es für Lügen hält – und zwar eine nach der anderen.

- ▶ **Falls das Lamm eine Lüge ausschließt:** Der Fuchs, der die Lüge erzählt hat, verliert 1 Siegpunkt. Er nimmt ihn aus seinem Vorrat und legt ihn in die Tischmitte. Das Lamm macht weiter.
 - ▶ **Falls das Lamm die richtige Antwort ausschließt:** Der entsprechende Fuchs verliert keine Siegpunkte. Die Siegpunkte in der Tischmitte und (falls es verwendet wurde) das 🐶-Plättchen des Lammes sind verloren und werden abgelegt. Die Runde ist vorbei.
 - ▶ **Falls sich das Lamm dazu entscheidet, aufzuhören:** Es nimmt die Siegpunkte aus der Tischmitte und die Runde ist vorbei.
 - ▶ **Falls das Lamm alle Lügen erfolgreich ausschließt:** Der verbleibende Fuchs (der die Wahrheit gesagt hat) gibt dem Lamm 1 Siegpunkt. Das Lamm nimmt die Siegpunkte aus der Tischmitte und die Runde ist vorbei.
- Sobald die Runde vorbei ist, wird die Person zur Linken des Lammes das neue Lamm. Beginnt wieder mit Schritt 1.

SPIELEND

Die Partie ist vorbei, wenn jeder zwei Mal das Lamm war. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Hervé ist das Lamm. Hischam, Pauline, Fred und Hannah haben alle die Frage beantwortet. Was Hervé nicht weiß: Hannah ist der Fuchs, der die Wahrheit gesagt hat.

- 1 Hervé entscheidet, dass Fred gelogen hat. Er hat recht und Fred verliert 1 Siegpunkt, den er in die Tischmitte legt.
- 2 Hervé entscheidet dann, dass Hischam gelogen hat. Er liegt wieder richtig. Hischam legt 1 Siegpunkt in die Tischmitte.
- 3 Hervé zögert bei Pauline und Hannah. Er ist sich nicht sicher, wer von beiden die Wahrheit gesagt hat. Er hat 3 Möglichkeiten:
 - ▶ **Er entscheidet sich dafür, aufzuhören,** und gewinnt die 2 Siegpunkte in der Tischmitte.
 - ▶ **Er wählt Hannah.** So ein Pech! Hannah hat nicht gelogen. Sie behält ihren Siegpunkt und die 2 Siegpunkte in der Tischmitte werden abgelegt. Hervé gewinnt nichts.
 - ▶ **Er wählt Pauline.** Hurra! Pauline hat gelogen. Sie verliert 1 Siegpunkt, den sie in die Tischmitte legt. Hannah gibt ebenfalls 1 Siegpunkt ab. Hervé gewinnt alle Siegpunkte, die die Füchse verloren haben, und erhält 4 Siegpunkte. Er hätte 8 Siegpunkte gewinnen können, wenn er sein 🐶-Plättchen verwendet hätte.

