

# Wahrheit

ODER

# LÜGE

2 - 6 Spieler

## ANLEITUNG

Die Wahrheit ist oft noch unglaublicher als eine erfundene Geschichte. Beim Spielen von Wahrheit oder Lüge müssen Sie sich bei jeder Karte, die Sie ausspielen, aufs Neue entscheiden, ob das, was Sie hören, wahrlich unglaublich oder unglaublich wahr ist...

### ZIEL DES SPIELS

Als erster Spieler eine Runde um das Spielfeld abzuschließen, indem man zutreffend rät, ob eine Behauptung Wahrheit ist oder Lüge.

### INHALT

Spielfeld, 286 Spielkarten, Kartenhalter, 4 GummifüÙe, 12 Wahr oder Unwahr Antwortkarten, 2 Kategorienkarten, 6 Spielfiguren, Würfel, Sanduhr, Bogen mit Aufklebern.

### SPIELAUFBAU

Je mehr Leute spielen, desto aufregender und unterhaltsamer wird das Spiel! Am besten funktioniert es mit vier oder mehr Spielern. Für kleinere Gruppen lesen Sie bitte am Schluß der Anleitung nach unter "Kleinere Gruppen mit zwei oder drei Spielern".

1. Klappen Sie das Spielfeld auf.

2. Nehmen Sie zwei Kategorienkarten vom Stapel und legen Sie sie so ab, daß sie von allen Spielern gut zu erreichen sind. Diese Karten dienen als Erinnerungshilfe, wenn das Spiel begonnen hat.

3. Nehmen Sie die 12 Wahrheit und Lüge Antwortkarten vom Stapel und geben Sie jedem Spieler ein passendes Paar (mit dem gleichen Bild auf der Rückseite). Alle übriggebliebenen Karten werden aus dem Spiel genommen.

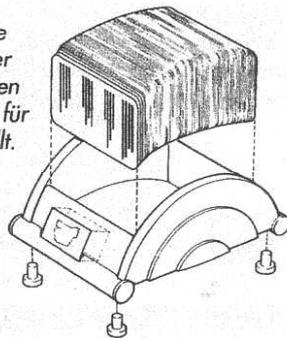
4. Die Aufkleber werden wie gezeigt auf dem Kartenhalter angebracht. Die 286 Karten werden in den Kartenhalter geladen und für alle Spieler gut erreichbar aufgestellt.



KATEGORIENKARTEN

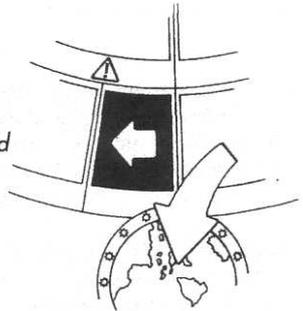


WAHRHEIT & LÜGE KARTEN



## GESUNDER MENSCHENVERSTAND GEWINNT

5. Jeder Spieler wählt seine Spielfigur und legt sie auf sein Startfeld in der gleichen Farbe (Beachten Sie, daß jeder Spieler sowohl ein eigenes Startfeld mit Pfeil hat, als auch ein eigenes Zielfeld mit einem Globus).



6. Sanduhr und Würfel werden neben das Spielfeld gelegt.

## SPIELABLAUF

1

Die Spieler lesen abwechselnd eine der Behauptungen auf der Spielkarte vor. Bestimmen Sie Ihren ersten "Vorleser", danach geht's im Uhrzeigersinn weiter.

2

Sind Sie als Vorleser an der Reihe, nehmen Sie die erste Karte von der Vorderseite des Kartenhalters. Die Karte ist in folgende Kategorien unterteilt:

**GELBE FRAGEN:**

**V. CHR. GEBURT**

**GRÜNE FRAGEN:**

**1 - 1899 N. CHR.**

**ORANGE FRAGEN:**

**1900 - HEUTE**

**BLAUE FRAGEN:**

**BELIEBIGE ZEIT**

Um zu bestimmen, welche Zeitkategorie vorgelesen wird, sehen Sie sich die Farbe des Spielfeldes an, auf dem Ihre Spielfigur steht. Dann lesen Sie die Behauptung der entsprechenden Farbe laut vor. Achten Sie darauf, daß die anderen Spieler auf keinen Fall die Antworten auf der Rückseite der Karte lesen können!

3

Nachdem Sie die Behauptung vorgelesen haben, drehen Sie die Sanduhr um.

4

Jetzt müssen sich alle anderen Spieler entscheiden, ob die von Ihnen vorgelesene Behauptung Wahrheit oder Lüge ist. Alle Spieler - außer dem Vorleser - stimmen ab, indem sie ihre Wahrheit oder Lüge Karte verdeckt auf den Tisch neben das Spielfeld legen. (Wichtig: lassen Sie Ihre Gegenspieler auf keinen Fall sehen, welche Karte Sie nicht gespielt haben. Sonst könnten sie daraus schließen, welche Karte Sie gespielt haben!)

Bei Spielern, die mit Ablauf der Sanduhr keine Karte ausgespielt haben, gilt diese Runde automatisch als nicht korrekt beantwortet.

5

Dann würfelt der Spieler links vom Vorleser. Der Würfel bestimmt, wie weit sich die Spieler um das Spielfeld bewegen dürfen. Mehr darüber gleich...

6

Alle Spieler drehen gleichzeitig ihre Antwortkarten um.

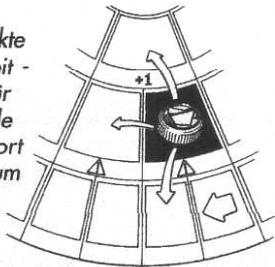
7

Der Vorleser dreht die Spielkarte um und liest die entsprechende Antwort der Kategorie vor.

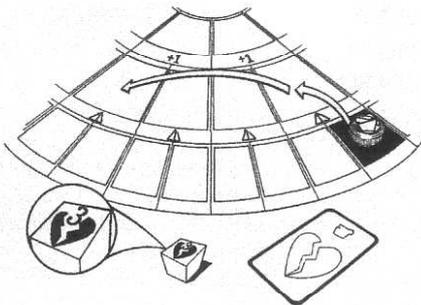
8

Wahre Antworten: Stimmt ihre Antwort mit der auf der Rückseite der Karte des Vorlesers überein, dürfen Sie ihre Spielfigur im Uhrzeigersinn ein Feld weiter den Spielweg entlang bewegen. ODER ein Feld in Richtung auf die Mitte des Spielfelds. ODER ein Feld weg von der Mitte des Spielfelds.

Zeigt der Würfel ebenfalls die korrekte Antwort - ein Herz für eine Wahrheit - Antwort, ein gebrochenes Herz für eine Lüge -Antwort - können alle Spieler, die die korrekte Antwort gewählt haben, ihre Figuren weiter um die Anzahl der Felder vorziehen, die die Zahl auf dem Würfel anzeigt.



Beispiel: Sie haben korrekt geraten, daß die Antwort eine Lüge war. Der Würfel zeigte 3. Das bedeutet, insgesamt können sie vier Felder vorrücken (1+3=4) Sie entscheiden sich für eine Kombination von Zügen: ein Zug in Richtung Mitte des Spielfelds und drei im Uhrzeigersinn.



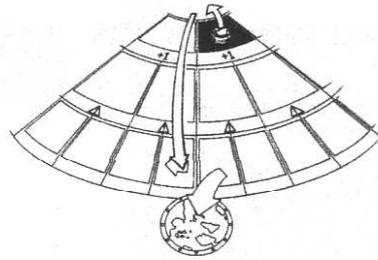
Sie können sich nicht diagonal über das Spielfeld bewegen

Es können mehrere Figuren gleichzeitig auf einem Feld stehen.

Sie werden feststellen, daß Sie jedes Mal, nachdem Sie sich in Richtung auf die Mitte bewegt haben, doppelt so schnell auf Ihrem Weg um das Spielfeld vorankommen. Das ist eine schnelle aber auch riskante Strategie...

**Verkehrte Antworten:** Entspricht Ihre Antwort nicht der auf der Karte des Vorlesers, müssen Sie Ihre Spielfigur ein Feld in Richtung auf die Mitte des Spielfelds bewegen.

Jetzt kommt der Haken! Haben Sie eine verkehrte Antwort gegeben und landen als Ergebnis auf dem Mittelfeld, müssen Sie wieder auf Ihre Ausgangsposition zurück. Sie müssen wieder ganz von vorn anfangen!



9

Haben alle Spieler ihren Spielzug abgeschlossen, steckt der Vorleser die gebrauchte Karte hinter die anderen Karten im Kartenhalter, der Spieler links von ihm wird der neue Vorleser, und der Spieler links von diesem wird zum Würfler.

### GEWINNER DES SPIELS

Der erste Spieler, der um das Spielfeld gelangt und auf seinem entsprechenden Globusfeld landet, gewinnt. Man muß nicht mit der genauen Punktzahl auf sein Globusfeld gelangen.

Erreichen zwei oder mehr Spieler ihre Globus-Felder in der gleichen Runde, endet das Spiel unentschieden.

### WIE SIE MEHR TAKTIK INS SPIEL BRINGEN...

**Für den Würfler gilt die folgende Zusatz-Regel:** ... Sind Sie mit Würfeln an der Reihe, haben Sie die Chance, einen Bonuszug zu verdienen. Haben Sie die korrekte Antwort gegeben, wenn sich Ihre Spielfigur auf einem Feld des inneren Rings befindet (markiert mit dem +1 Symbol), können Sie ein Feld vorrücken, so daß Sie insgesamt zwei Felder vorrücken. Sie können entscheiden, ob Sie schnell auf dem inneren Ring vorankommen möchten, ob Sie zwei Felder zur Außenseite des Spielfelds gehen möchten, oder eine Kombination von Zügen machen möchten.

Entspricht Ihre Antwort auch dem, was Sie zuvor gewürfelt haben, können Sie zusätzlich noch die der Punktzahl des Würfels entsprechende Anzahl von Feldern vorrücken.

Beispiel: Ein schlauer Würfler (mit etwas Glück) kann sich bis zu fünf Felder auf einmal um das Spielfeld bewegen: 1 (für das Raten der korrekten Antwort), +1 (als Bonus für den Würfler, der auf einem "+1"-Feld steht), +3 (die Zahl, die auf dem Würfel steht) =5!

Geben Sie allerdings als Würfler die verkehrte Antwort, und Ihre Spielfigur steht auf dem Zwischenring (markiert mit dem Zeichen  $\Delta$ ) müssen Sie Ihre Figur zwei Felder in Richtung Mitte bewegen.... zum Mittelfeld und damit zurück auf Ihr Startfeld.

### KLEINERE GRUPPEN MIT ZWEI ODER DREI SPPIELERN

Hier eine Alternative zum Standard-Spiel, die aber auch speziell für kleinere Gruppen mit zwei oder drei Spielern geeignet ist. Der Vorleser kann mitspielen und versucht zu raten, welche Behauptungen Wahrheit sind und welche Lügen. Dazu wird die Behauptung laut vorgelesen und die Karte dann ohne die Antwort auf der Rückseite anzusehen auf den Tisch gelegt! Dann wird weiter gespielt wie oben beschrieben.

© 1995 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.  
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH,  
Overweg 29, D-59494 Soest.  
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH,  
Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.  
Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG,  
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8066 Berikon.

**MB**  
SPIELE

