

WHY YOU LYING 工讀生別裝了!

Spieleranzahl: 2-6, Spieldauer: 30-45 Min., Alter: ab 8

Spiel Aufbau (Kurzübersicht):

Sortiert die Karten nach Farben in getrennte Stapel mit jeweils 30 Karten. Der Verlierer der letzten Runde beginnt das Spiel.

Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, bestimmt ihr den Startspieler nach der folgenden Methode:

Jeder Spieler nimmt einen der Stapel mit 30 Karten, mischt ihn und deckt dann eine zufällige Karte auf. Unten auf der Karte ist eine Liste mit Tieren. Der Spieler mit der Karte, die am nächsten an der Grille ist, wird Startspieler.

Grille > Spinne > Fisch > Huhn > Kaninchen > Maskottchen

Bei einem Gleichstand ziehen die Gewinner eine weitere Karte von ihrem Stapel und vergleichen sie erneut. Das wird so lange wiederholt, bis es eine Entscheidung gibt.

Zu Beginn jeder Runde zieht jeder Spieler 5 Karten von seinem Stapel und nimmt sie auf die Hand.

Der Startspieler macht eine Ansage der Art: "X Tiere der Art Y, mit Z Flügeln oder Beinen". Wenn ein Spieler während der Runde beim Bluffen (Lügen) erwischt wird oder selbst jemanden fälschlich beschuldigt, verliert dieser Spieler eine Karte der angesagten Art aus seinem Stapel. Diese Karte wird als Punktekarte vor den Gewinner gelegt (falls der Spieler keine solche Karte mehr besitzt, verliert er ein Maskottchen. Wenn er auch kein Maskottchen mehr hat, darf der Gewinner sich eine Karte aussuchen).

Wenn ein Spieler 5 Punktekarten von anderen Spielern gesammelt hat, gewinnt er das Spiel.

Spielablauf:

Ihr braucht mindestens 2 Spieler. Jeder Spieler bekommt einen Stapel mit 30 Karten.

Zu Beginn jeder Runde mischt jeder seinen Stapel und zieht 5 Karten auf die Hand. Zeigt diese Karten nicht den anderen Spielern.

Der Verlierer der letzten Runde ist der Startspieler. Bei einem neuen Spiel bestimmt ihr den Startspieler wie unter Spiel Aufbau angegeben. Der Startspieler entscheidet, ob in der aktuellen Runde mit Flügeln oder Beinen gespielt wird. Diese Entscheidung ist für die gesamte Runde gültig.

Der Startspieler sagt dann "X Tiere der Art Y, mit Z Flügeln oder Beinen" an. Das bedeutet, dass er vermutet, dass alle Handkarten aller Spieler mindestens X Tiere der Art Y enthalten und dass auf allen Handkarten aller Spieler zusammen mindestens Z Flügel oder Beine abgebildet sind. X muss mindestens um eins höher sein als die Zahl der Spieler, während Z auch Null oder irgendeine gerade Zahl sein kann (zum Beispiel 2, 4, 6 und so weiter).

Beispiel: In einem Vierspielerspiel sagt der Startspieler "Fünf Hühner und zehn Flügel" an. Er vermutet also, dass auf den 20 Handkarten aller vier Spieler zusammen mindestens fünf Hühner und zehn Flügel zu sehen sind. Sobald der Startspieler sich für Flügel entschieden hat, bleibt diese Entscheidung bestehen, bis jemand beim Lügen erwischt wurde oder jemand anderen falsch angeschuldigt hatte. Bis dahin können die Spieler nicht zu Flügeln wechseln.

Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler darf die Aussage des aktuellen Spielers anzweifeln oder mit seinem Zug beginnen und eine eigene Ansage machen, in der er eine neue Anzahl von Tieren, eine neue Tierart oder eine neue Anzahl von Flügeln ansagt (falls der Startspieler Flügel angesagt hatte). Dabei gelten die unten beschriebenen Regeln.

Regeln für eine neue Ansage, bei der die Anzahl oder die Art des Tieres oder die Anzahl der Flügel oder Beine verändert wird:

A) X muss höher sein als bisher (wenn X höher ist, darf der Spieler Y und Z unverändert lassen).

B) Wenn der Spieler X nicht verändern möchte, muss die Tierart Y zumindest eine Position weiter links auf der Tierleiste stehen. In diesem Fall darf der Spieler Z unverändert lassen. Hat er X erhöht, kann er auch eine Tierart wählen, die weiter rechts auf der Tierleiste steht.

C) Wenn der Spieler weder X noch Y verändern möchte, muss er Z um mindestens 2 erhöhen (Z kann nur eine gerade Zahl sein).

Der Spieler muss in seiner Ansage mindestens ein Element verändern.

Beispiel: Der Startspieler hat "Fünf Hühner, zehn Flügel" angesagt. Der nächste Spieler kann nun den Startspieler anzweifeln, oder er kann eine der folgenden Ansagen wählen:

A) *"Sechs Hühner (oder irgendeine andere Tierart), zehn Flügel."*

B) *"Fünf Fische (oder Spinnen oder Grillen), zehn Flügel."*

C) *"Fünf Hühner, zwölf Flügel."*

Anmerkung: Der Spieler kann auch alle Elemente verändern bzw. erhöhen (zum Beispiel "Zehn Fische, sechzehn Flügel").

Ein Maskottchen kann sich als beliebige Tierart ausgeben, deshalb können die Maskottchen beliebige Tierkarten darstellen (unabhängig von der Illustration auf der Karte).

Bevor er eine Ansage macht, darf der Spieler allerdings sagen "Warum lügst du?" Für den Rest dieser Runde können die Maskottchen dann nicht mehr als andere Tiere gezählt werden. Anschließend muss der Spieler, der "Warum lügst du?" gesagt hat, seinen Zug mit einer Ansage von X Tieren der Art Y und Z Flügeln oder Beinen fortsetzen.

Anmerkung:

* Die folgenden Spieler dürfen während der Runde nicht von Flügeln zu Beinen oder andersherum wechseln. Die Entscheidung des Startspielers für Flügel oder Beine bleibt bis zum Ende der Runde bestehen.

*Wenn der Spieler eine höhere Anzahl von Tieren ansagt, kann die Zahl eine beliebige höhere Zahl als die bisherige sein.

*Wenn der Spieler eine höhere Anzahl Flügel oder Beine ansagt, muss diese Zahl gerade sein.

*Unabhängig davon, welches Tier ein Maskottchen zu sein vorgibt, hat es immer nur zwei Beine und keine Flügel.

*Der Spieler, der die Anzahl der Tiere und die Flügel oder Beine angesagt hat, ist der aktive Spieler.

Das Spiel wird fortgesetzt, indem jeder Spieler eine neue Anzahl von Tieren, eine neue Tierart oder eine neue Anzahl Flügel oder Beine ansagt, bis ein Spieler sich entscheidet, den aktiven Spieler anzuzweifeln (jeder Spieler darf anzweifeln, aber wenn mehrere es gleichzeitig tun wollen, darf derjenige zuerst, der im Uhrzeigersinn näher am aktiven Spieler sitzt).

Nun müssen alle Spieler ihre fünf Handkarten vorzeigen. Alle Spieler zählen, wie viele Karten der angesagten Tierart sie haben. Wenn nicht gefragt wurde "Warum lügst du?", zählen sie ihre Maskottchen hinzu. Alle Spieler addieren ihre Ergebnisse, um zu prüfen, ob die Anzahl mindestens so groß ist wie angesagt.

Jeder Spieler prüft außerdem die Zahl der Flügel oder Beine auf all seinen Karten und zählt sie mit denen der anderen Spieler zusammen, um herauszufinden, ob die Anzahl mindestens so groß ist wie angesagt.

Wenn der aktive Spieler beim Bluffen erwischt wurde, verliert er die Runde, und der Spieler, der ihn angezweifelt hatte, gewinnt sie. Wenn der aktive Spieler zu Unrecht angezweifelt wurde, also alle Spieler zusammen mindestens so viele Tiere der angesagten Art und mindestens so viele Flügel oder Beine haben wie angesagt, dann verliert der Spieler, der gezweifelt hatte, die Runde und der aktive Spieler gewinnt sie.

Egal, ob die Anzahl der Tiere oder die Anzahl der Flügel oder Beine zu gering ist: Jede falsche Information bedeutet, dass der aktive Spieler geblufft hat.

Der Verlierer der Runde nimmt eine Karte der angesagten Art aus seinem Stapel und legt sie offen als Punktekarte vor den Gewinner (wenn der Verlierer keine Karte der angesagten Art mehr in seinem Stapel hat, verliert er ein Maskottchen. Wenn er auch kein Maskottchen mehr in seinem Stapel hat, darf der Gewinner sich eine beliebige Karte von ihm aussuchen).

*Beispiel: Vier Spieler spielen und haben die folgenden Karten auf der Hand:
Spieler A: 1 Maskottchen, 2 Hühner und 2 Fische*

Spieler B: 1 Maskottchen, 2 Kaninchen, 1 Fisch und 1 Spinne

Spieler C: 1 Kaninchen, 3 Fische und 1 Spinne

Spieler D: 1 Maskottchen, 1 Huhn, 2 Spinnen und 1 Grille

Anzweifeln: Der aktive Spieler hat "Fünf Hühner, zwölf Flügel" angesagt und die Karten werden aufgedeckt. Es gibt nur 3 Hühner, aber es gibt auch 3 Maskottchen, die als Hühner gezählt werden können, also insgesamt 6, was mehr als 5 und damit gültig ist. Aber auf allen Karten der Spieler sind nur 10 Flügel zu sehen (3 Hühner und 1 Grille), also war die Anzahl der Flügel zu hoch angesagt. Der aktive Spieler ist beim Bluffen erwischt worden und muss daher dem anzweifeln den Spieler eine Hühnerkarte aus seinem Stapel als Punktekarte geben.



Vereinfachter Spielmodus:

Wenn ihr mit jüngeren Kindern spielt, könnt ihr den vereinfachten Spielmodus verwenden. Dann spielt ihr, ohne die Zahl der Flügel oder Beine anzusagen. Das Spiel ähnelt dann dem bekannten Würfelspiel Bluff.



Mit Ausnahme der Punktekarten mischen nun alle Spieler ihre Handkarten wieder in ihren Stapel. Der Verlierer wird zum neuen Startspieler und beginnt die nächste Runde.

Wer zuerst 5 Punktekarten von anderen Spielern erhalten hat, gewinnt das Spiel.

Produktionsdatum: Juni 2019
 Spieldesign: X-Multiverse, Jin C.
 Illustrationen: Raymond Chen
 UI Design: Chen Zhi Fan
 Spielregeln: KongKong
 Deutsche Übersetzung: Hilko Drude