

# Nichts als die Wahrheit



Ein kommunikatives Spiel um (mal mehr und mal weniger prickelnde) Geheimnisse, die noch nie gelüftet wurden und es vielleicht auch nie werden.

Für 3–6 Personen ab 18 Jahren

## Spielidee

„Besitzt Alex wohl 12 Zimmerpflanzen, 12 Haustiere oder 12 Sexspielzeuge?!“ Ihr werdet es vielleicht niemals erfahren, aber eure Antwort zu dieser Frage ist trotzdem entscheidend bei **Nichts als die Wahrheit!**

In jeder Runde zieht ihr eine Fragekarte. Darauf befinden sich 3 Fragen. **Diese Fragekarte gilt für euch alle und ihr beantwortet sie auch alle – mit dem kleinen, aber feinen Unterschied, dass nur du weißt, welche der 3 Fragen du beantwortest.**

Das kannst du völlig ehrlich und ohne Sorge tun, denn: Eine Auflösung der Antworten gibt es nicht (außer ihr wollt das unbedingt und einstimmig). Ihr werdet lediglich am Ende des Spiels erfahren, wer wen wie gut einschätzen konnte. Wer das am besten hinkriegt, gewinnt.

**Und da ihr jetzt bestimmt richtig Bock habt und direkt loslegen wollt, nehmt euch das Spielmaterial zur Hand und fangt sofort an! Ihr müsst nicht erst die ganze Anleitung lesen, um losspielen zu können.**



## Spielmaterial

- 1 100 Fragekarten mit jeweils 3 Fragen
- 2 6 Antwortkarten (je 2-mal A, B und C)

## Spielmaterial-Sets in 6 Spielfarben :

- 3 6 Schreibtafeln, je 1 pro Spielfarbe  
(Außenseite: Antwortbereich, Innenseite: Wertungsbereich),
- 4 36 Tippkarten, je 6 pro Spielfarbe (je 2-mal A, B und C)
- 5 6 Punktetafeln, je 1 pro Spielfarbe
- 6 6 abwischbare Stifte



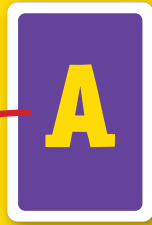
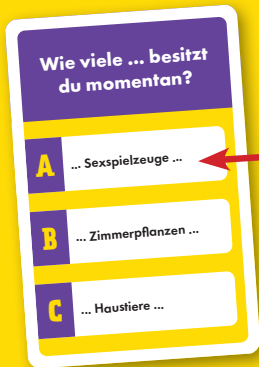


Jetzt könnt ihr direkt weitermachen mit:

## 2. Frage vorlesen und zuordnen.

Wählt eine Person aus, die die oberste Fragekarte vom Stapel zieht und vorliest. Auf jeder Fragekarte stehen 3 Fragen.

Zieht danach alle 1 Antwortkarte vom Stapel und schaut sie euch – das ist wichtig – geheim an! Niemand anders darf sehen, welcher Buchstabe sich auf eurer Karte befindet. Überzählige Antwortkarten bleiben verdeckt liegen. Ihr dürft sie nicht anschauen!



**Beispiel:** Alex hat die Antwortkarte A gezogen. Sie muss daher die Frage A: „Wie viele Sexspielzeuge besitzt du momentan?“ beantworten.

Solltet ihr euch über Details einer Frage unklar sein, besprecht und einigt euch in der Runde, bevor ihr die Antwortkarten zieht.

**Karte doof?** Solltet ihr im Verlauf des Spiels einer Frage begegnen, die für Personen aus eurer Runde ein No-Go darstellt oder mit der ihr einfach nichts anfangen könnt, einigt euch darauf, die Karte beiseite zu legen und zieht eine andere vom Stapel der ungenutzten Karten.

Fertig? Weiter geht es mit dem Schritt:



## 3. Fragen beantworten.

Du weißt nun, ob Frage A, B oder C für dich in dieser Runde relevant ist. **Schreibe gut leserlich und in großen Buchstaben oder Ziffern die Antwort auf deine Frage auf die Außenseite deiner Schreibtafel.** (Lege die Schreibtafel im geschlossenen Zustand vor dir zum Beschreiben ab.)



Es kann sein, dass du eine Anzahl, ein Alter, eine Person, einen Namen o. ä. als Antwort notieren musst, um die Frage zu beantworten. Solltest du dir unsicher sein, eine Zahl konkret zu benennen, scheue dich nicht davor, grob zu schätzen und auch mal Antworten wie „20 bis 30“, oder „ca. 45“ zu geben. Ebenso kann auch „0“ oder „keine“ eine Antwortmöglichkeit sein. Aber: Halte dich dabei so kurz wie möglich und sei ehrlich!

Siehst du bei einer Frage

- das **Skala-Symbol** , wähle eine Zahl zwischen 1 und 10 als Antwort. 1 gilt dabei als das Schlechteste/Wenigste/o. ä. und 10 als das Beste/Meiste/o. ä.
- das **Gruppen-Symbol** , musst du die anderen am Tisch einschätzen oder jemanden von ihnen benennen.

Wenn du fertig bist, legst du deine Schreibtafel so vor dir ab, dass alle anderen deine Antwort lesen können. Halte den Wertungsbereich im Inneren immer vor den Blicken der anderen geschützt.

Lest jetzt nacheinander eure Antworten vor, hebt dazu eure Schreibtafel hoch und zeigt sie den anderen.

Wenn ihr alle fertig seid, geht es weiter mit:

#### 4. Die anderen einschätzen und Tipps abgeben.

Überlege, wer wohl auf welche der 3 Fragen geantwortet hat. **Nimm deine Tippkarten und lege vor jeder anderen Person verdeckt 1 dieser Karten ab.**

Wähle dabei jeweils die Karte, von der du glaubst, dass sie den Buchstaben der Frage zeigt, die diese Person beantwortet hat.

**Beispiel:** Wenn du glaubst, dass Alex auf Frage A geantwortet hat, lege verdeckt deine Tippkarte „A“ vor Alex ab.



Wenn vor euch allen jeweils 1 Karte von jeder anderen Person liegt, geht es weiter mit:

### 5. Gleichzeitige Wertung und Rundenende.

**Schaue dir geheim alle Tippkarten an, die vor dir liegen.** Überprüfe ob die Buchstaben auf den Tippkarten deiner Frage (also dem Buchstaben auf deiner Antwortkarte von dieser Runde) entsprechen.

Trage die Punkte für alle jeweils im Inneren deiner Schreiftafel ein und mache entsprechend viele Kreuze bei den Personen, die richtig getippt haben:

**Mehrere richtige Tipps bekommen = 1 Punkt**  
(für jede Person mit richtigem Tipp)

**Nur einen einzigen richtigen Tipp bekommen = 2 Punkte**  
(nur für die eine Person mit richtigem Tipp)

Sollte es vorkommen, dass du gar keine Punkte in einer Runde verteilst, nimm trotzdem deinen Sichtschirm und deinen Stift in die Hand und tue so, als würdest du Kreuze machen. Die Kreuze, die du machst, siehst nur du. Du sagst niemals öffentlich, wer wie viele Punkte in der laufenden Runde bekommen hat.

**Beispiel:** Alex hat 5 Tippkarten erhalten. Die beiden, die ihr die Karte „A“ zugeteilt haben, bekommen jeweils 1 Punkt. Dazu trägt Alex im Wertungsbereich ihrer Schreiftafel bei den beiden Personen jeweils 1 Kreuz ein. Die anderen kriegen keine Punkte.



**Wichtig:** Natürlich dürft ihr zu jeder Zeit über eure Antworten sprechen, wenn ihr das **alle** möchtet! Aber: Niemand ist verpflichtet, sich zu erklären oder Antworten offenzulegen.

Gib nach der Wertung alle Tippkarten jeweils verdeckt an die Person zurück, die sie dir gegeben hat (das erkennst du an der Farbe und dem abgebildeten Symbol). Wische die Außenseite deiner Schreibtafel sauber. Lege außerdem deine Antwortkarte verdeckt zurück auf den Stapel und achte darauf, dass niemand die Vorderseite davon sieht. Mischt dann alle 6 Antwortkarten wieder zusammen und legt sie als verdeckten Stapel bereit für die nächste Runde.

Nun folgt eine neue Runde. Sie beginnt wieder mit:

## 2. Frage vorlesen und zuordnen.

Wiederholt die Schritte 2 bis 5 für die nächsten 4 Karten, sodass ihr insgesamt 5 Runden spielt.

Dann kommt es zum:

### Spielende

Das Spiel endet, nachdem ihr die 5. Frage beantwortet und gewertet habt. **Öffnet danach eure Schreibtafel (aber haltet die Inhalte nach wie vor geheim) und rechnet alle Kreuze in eurem Wertungsbereich, die ihr vergeben habt, für jede Person einzeln zusammen.** Schreibt die jeweilige Summe daneben.

Gebt nun euer **Punktetableau** an die Person links von euch. Tragt auf jedem Tableau, ein, wie viele Punkte die jeweilige Person von euch im Spielverlauf bekommen hat (erkennbar an Spielfarbe und -symbol). Zeichnet dazu 1 Strich pro Punkt auf dem Tableau nach. Habt ihr keine Punkte vergeben, simuliert trotzdem, dass ihr etwas notieren würdet.

Sobald ihr alle fertig seid, gebt die Tableaus im Uhrzeigersinn immer weiter, bis alle wieder ihr eigenes Tableau besitzen. Rechnet eure gesamten Punkte zusammen und tragt sie rechts unten in dem vorgesehenen Feld ein.

**Wer insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.**

## Beispiel für die Endwertung:

Alex hat alle Punktesummen der anderen auf ihrer Schreibtafel notiert. Sie erhält als Erstes das pinkfarbene Punktetableau. Sie überträgt die 6 Punkte aus ihrer Tafel auf das Tableau, indem sie 6 Striche nachzieht. Das Punktetableau gibt sie dann an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter. Sie erhält danach das hellblaue Tableau. 2 Punkte waren darauf bereits eingezeichnet. Sie zieht 3 weitere Striche nach, weil diese Person 3 Punkte von ihr bekommt. Dann gibt sie auch das hellblaue Tableau weiter. Auf das türkisfarbene Tableau, auf dem bereits 2 andere Personen ihre Punkte eingetragen haben (bisher 7), zeichnet sie ebenfalls ihre zu vergebenden Punkte (4) ein. Das wiederholt sie für alle anderen Punktetableaus, außer ihrem eigenen.



Sobald alle Punkte vergeben wurden, erhält Alex ihr eigenes Punktetableau (das orangefarbene) zurück und kann nun zusammenrechnen, wieviele Punkte sie insgesamt bekommen hat.

## Impressum:

© 2024 HUCH!

Autoren: Arno Steinwender & Paul Schulz

Illustration: Marco Armbruster

Redaktion: Joseph Weidl, Kaddy Arendt

Grafik: Sabine Kondirolli, Marco Armbruster

Hutter Trade GmbH + Co. KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5 | 89312 Günzburg | DEUTSCHLAND

[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

**HUCH!**  
**HUCH!**