

## ENTDECKT ANDERE VERSIONEN AUS UNSEREN SPIELFAMILIEN:

### Nicht Ja Nicht Nein – der Klassiker

Art.-Nr.: 678 450

Das witzige Fragespiel, bei dem alle Antworten erlaubt sind - außer JA oder NEIN!  
Für die ganze Familie.



### 5 SECONDS - Nicht Jugendfrei

Art.-Nr.: 678 484

Das rasante Partyspiel!  
Der Quickie ab 18!

 **MEGABLEU**  
[www.megableu.com](http://www.megableu.com)

Bitte Verpackung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält.

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Hergestellt in China.

©2021 MGBl. © 2021 BS Randle.

Alle Rechte vorbehalten.

**Vertrieb:**  
HUTTER TRADE GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg | DEUTSCHLAND



## SPIELANLEITUNG

Für 2 oder mehr Spieler  
Ab 18 Jahren

### INHALT

90 Karten mit jeweils 10 Fragen, 1 Glocke

### SPIELZIEL

Du darfst auf keinen Fall eine Frage mit "Ja" oder "Nein" beantworten! Gleichzeitig musst du versuchen, deinen Mitspielern in ihrem Zug ein „Ja!“ oder „Nein!“ zu entlocken.

### SPIELVORBEREITUNG

- Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Stellt die Glocke daneben, sodass sie alle gut erreichen können.
- Legt zu Beginn fest, wie viele Runden ihr spielen wollt.

## LOS GEHT'S!

- Der Eigentümer des Spiels beginnt und muss als erster aktiver Spieler Fragen beantworten. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.
- Der rechte Nachbar des aktiven Spielers ist Vorleser. Er zieht die oberste Karte vom Stapel und liest dann einzeln nacheinander die Fragen laut vor. Auf jeder Karte stehen **10 Fragen**.
- Der aktive Spieler muss alle Fragen beantworten, darf aber nicht „Ja“ oder „Nein“ sagen. Falls ihm das gelingt, **erhält er die Karte**.

## SPIEL UNS WAS VOR!

Damit deine Mitspieler genau das sagen, was du hören möchtest, müssen beim Vorlesen Rhythmus und Intonation stimmen. Du darfst beim Vorlesen auf keinen Fall die Fragen verändern - also auch keine Worte hinzufügen oder streichen. Abgesehen davon ist alles erlaubt. Streng dich also an ...

## VOLL AUF DIE GLOCKE!

Wenn der aktive Spieler „Ja“ oder „Nein“ antwortet, müssen alle anderen Spieler versuchen, so schnell wie möglich auf die Glocke zu schlagen. Wer das als Erster schafft, erhält die Karte. Allerdings müsst ihr sofort auf die **Glocke** schlagen: Falls der Vorleser schon begonnen hat, die nächste Frage zu stellen, habt ihr Pech und es geht normal weiter!

## ROLLENTAUSCH

Anschließend wird der befragte Spieler zum Vorleser und stellt seinem linken Nachbarn Fragen.

## ZUM SCHLUSS: DER HÖHEPUNKT

**(Wahrscheinlich wird jedoch nicht jeder ganz befriedigt sein.)**

Nachdem die festgelegte Anzahl an Runden beendet ist, zählt jeder Spieler seine gewonnenen Karten. Jede gesammelte Karte ist 1 Punkt wert. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

## GEMEINSAMER HÖHEPUNKT

Gibt es nach der festgelegten Anzahl an Runden einen Gleichstand, kommt es zwischen den daran beteiligten Spielern zu einer Entscheidungsrunde. Diese spielen weiter, bis alle durch "Ja" oder "Nein" ausgeschieden sind und nur noch ein Spieler übrig ist. Der älteste der am Gleichstand beteiligten Spieler muss als Erster die Fragen einer Karte beantworten.

## SAFE WORDS

Bei diesem Spiel gibt es keine „sicheren Wörter“, und jeder muss alle Fragen beantworten. Ob Antworten wie „Das möchte ich lieber nicht sagen.“ akzeptiert werden, solltet ihr vorab gemeinsam klären.

## ÖFTER MAL DIE GLOCKE LÄUTEN!

Ihr könnt Zusatzregeln einführen und die Glocke schlagen, wenn ...

- der befragte Spieler zu lang zum Antworten braucht.
- der befragte Spieler nickt oder den Kopf schüttelt.
- der befragte Spieler eine Frage nicht beantworten kann oder will.
- der befragte Spieler dieselbe Antwort zweimal oder öfter verwendet (z. B. „Natürlich!“).

## NOCH MEHR SPAß

- Falls die Partie länger dauern soll, könnt ihr einfach so lange spielen, bis der ganze Kartenstapel aufgebraucht ist.
- Ihr könnt euch neben „Ja“ und „Nein“ auch noch ein weitere "verbotene Wörter" einfallen lassen – z. B. „Hm ...“ oder „Vielleicht“. Dann wird's noch schwieriger, die Runde macht mehr Spaß und die Glocke kommt öfter zum Einsatz. Und ihr wisst ja: jedes Spiel wird besser, wenn ne Glocke dabei ist!