

# OMFG!

Das Spiel voller Bluffs  
und schockierender Tatsachen!

## Spielregel

### Inhalt

168 OMFG-Karten  
8 x A/C-Bluff-Plättchen  
8 x B/D-Bluff-Plättchen  
1 Block

### Ziel des Spiels

Wer zuerst 25 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel. Punkte kannst du sowohl als Bluffer als auch als Ratender erhalten. Der Bluffer erhält Punkte, indem er die anderen Spieler zu falschen Vermutungen verleitet, die Ratenden erhalten Punkte, wenn sie den Bluff enttarnen und mit ihrem Tipp richtig liegen.

### Spielvorbereitung

Jeder von euch erhält ein A/C- und ein B/D-Bluff-Plättchen. Mit diesen Plättchen gebt ihr während des Spiels eure Tipps ab. Mischt die Karten und legt sie in 2 Stapeln für alle gut erreichbar bereit. Schreibt eure Namen oben auf das Wertungsblatt.



# Spielablauf

Zu Beginn der ersten Runde nimmt sich jeder von euch eine Karte von einem der beiden Stapel verdeckt auf die Hand. Achtet darauf, dass eure Mitspieler die verdeckte Seite nicht einsehen können. Im Laufe des Spiels müsst ihr eine der auf der Karte aufgeführten Möglichkeiten laut vorlesen oder euch selbst zu dem vorgegebenen Thema etwas ausdenken. Nehmt euch daher ein paar Minuten Zeit, um euch mit den einzelnen Möglichkeiten auf der Karte vertraut zu machen. Jeder überlegt nun für sich, für welche der folgenden Möglichkeiten er sich entscheidet:

**A** (korrekt): Hier handelt es sich um eine wahre **Tatsache**. Wenn du dich für diese Möglichkeit entscheidest, liest du die Aussage einfach genau so vor, wie sie auf der Karte steht.

**B** (Bluff): Dies ist deine Gelegenheit, dir eine eigene (unwahre) Aussage zu diesem Thema auszudenken. Wenn du dich für diese Möglichkeit entscheidest, musst du deine Aussage mit den Worten auf der Karte beginnen und **den Rest der Aussage erfinden**. Mache deinen Bluff so glaubhaft wie möglich – und vergiss nicht: Je über-raschender, skandalöser oder

unterhaltsamer dein Bluff ist (am besten alles drei), desto wahrscheinlicher ist es, dass deine Mitspieler dir glauben.

**C** (Fake): Hier handelt es sich um einen „alternative fact“, also um eine **falsche Behauptung**, die sich wie die Wahrheit anhört, auch wenn sie reine Fiktion ist. Wenn du dich für diese Möglichkeit entscheidest, liest du die Aussage einfach genau so vor, wie sie auf der Karte steht.

**D** (Doppel-Bluff): Wenn du dich für diese Möglichkeit entscheidest, musst du dir **komplett** eine eigene (unwahre) **Aussage ausdenken**. Das Thema ist dir allerdings vorgegeben. Deine Aussage muss mit diesem Thema zusammenhängen, aber sie darf keine der Ideen der anderen Aussagen auf dieser Karte aufgreifen – dein Doppel-Bluff soll ein echtes Original sein.

Das Spiel geht über mehrere Runden. In jeder Runde ist jeder von euch einmal der Bluffer. Der erste Bluffer ist derjenige, der zuerst „fertig“ ruft, nachdem ihr kurz über die vier Möglichkeiten auf eurer Karte nachgedacht habt. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn der Bluffer usw. Als Bluffer ist es besonders wichtig, dass du nicht verrätst, für welche der vier Möglichkeiten auf deiner Karte

du dich entschieden hast. Du könntest zum Beispiel versuchen, deine Täuschung noch auszubauen, indem du so tust, als ob du über deine eigenen Wörter stolperst. So als ob du dir etwas ausdenkst, obwohl du es in Wirklichkeit abliest. Vollständig improvisieren darfst du jedoch nur, wenn du dich für die Möglichkeit **B (Bluff)** oder **D (Doppel-Bluff)** entschieden hast, und dann auch nur in Übereinstimmung mit den gerade beschriebenen Regeln.

**Achtung!** Die Aussage wird nur ein einziges Mal vorgelesen. Die Mitspieler dürfen nicht um Wiederholung bitten und keine Fragen zu der Aussage stellen. Nachdem der Bluffer seine Aussage vorgelesen hat, müssen die Ratenden ihre Tipps abgeben. Jeder Ratende entscheidet sich geheim für eine der vier Möglichkeiten, von der er glaubt, der Bluffer habe diese gewählt. Anschließend legen alle Ratenden gleichzeitig ihr Bluff-Plättchen mit dem ausgewählten Buchstaben nach oben zeigend in die Tischmitte. Die Ratenden können folgendermaßen tippen:

**A** Der Ratende glaubt, dass der Bluffer die **korrekte Aussage** vorgelesen hat.

**B** Der Ratende glaubt, dass der Bluffer **geblufft** hat

und einen vorgegebenen Anfang durch eine ausgedachte Aussage ergänzt hat.

**C** Der Ratende glaubt, dass der Bluffer den „**alternative fact**“ vorgetragen hat.

**D** Der Ratende glaubt, dass sich der Bluffer die Aussage **komplett ausgedacht hat (Doppel-Bluff)**.

Sobald alle Spieler ihren Tipp abgegeben haben, enthüllt der Bluffer, für welche Möglichkeit er sich entschieden hatte. Dazu legt er ebenfalls ein **Bluff-Plättchen** mit dem gewählten Buchstaben in die Tischmitte. Hat er sich zum Beispiel für den „alternative fact“ entschieden, legt er sein Bluff-Plättchen mit dem Buchstaben **C** nach oben zeigend in die Tischmitte, nachdem alle Ratenden ihre Tipps abgegeben haben.

## Wertung

Wertet nun die Tipps aus und notiert die Punkte auf dem Wertungsblatt.

Der Bluffer erhält 1 Punkt für jeden Ratenden, den er hereinlegen konnte, der also eine andere Möglichkeit getippt hat als der Bluffer ausgewählt hatte.

Hatte sich der Bluffer für einen **Doppel-Bluff** entschieden, erhält er die **doppelte** Punktzahl.

Jeder Ratende, der richtig getippt hat, also die Möglichkeit erraten hat, für die sich der Bluffer entschieden hatte, erhält 2 Punkte.

**Hinweis:** Sollte sich beim Anschauen der Karte herausstellen, dass der Bluffer die Regeln nicht eingehalten hat, wird dieser Durchgang als ungültig erklärt. Der Bluffer verliert 1 Punkt, während die Ratenden 1 Bonuspunkt erhalten.

Legt nun die gerade verwendete Karte unter einen der Kartens Stapel. Die Runde wird nun mit dem Spieler links vom Bluffer fortgesetzt. Dieser ist nun der neue Bluffer. Sobald jeder Spieler einmal der Bluffer war, fangt ihr eine neue Runde nach den gerade beschriebenen Regeln an. Jeder nimmt

sich wieder eine Karte von einem der Stapel und der erste, der „fertig“ ruft, wird der erste Bluffer der neuen Runde. Gespielt wird so lange, bis einer von euch 25 Punkte erreicht hat.

## Ende des Spiels

Der erste von euch, der 25 Punkte erreicht oder übertrifft, gewinnt das Spiel. Haben mehrere Spieler 25 Punkte erreicht oder überschritten, gewinnt derjenige, der die meisten Punkte hat. Herrscht ein Gleichstand, könnt ihr diesen auflösen, indem ihr noch eine Runde spielt.

Möchtet ihr eine kürzere oder längere Partie spielen, könnt ihr einfach die zu erreichende Punktezahl niedriger oder höher festsetzen.

Lizenz: The Games Factory, UK  
© 2020 David Williams  
Creating Games Ltd.  
All rights reserved.

© 2021 HUCH!  
www.hutter-trade.com  
Design: Mark Aaron Seaman  
Redaktion: Tina Landwehr-Rödde

**Hersteller & Vertrieb:**  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

