

14+ 3-8 30'

WUNDERBAR SONDERBAR

MEINE FREUNDE,
IHRE MACKEN
UND ICH!



Das zwanghaft
gute Partyspiel
von Jörg Domberger

Du schaust aus Langeweile in den Kühlschrank, ohne etwas herauszunehmen? Du zählst beim Treppensteigen automatisch die Anzahl der Stufen mit? Damit bist du nicht allein! Doch wer kennt schon die Ticks und Macken der anderen am Spiel Beteiligten? Feiert Jörg wirklich den Geburtstag seines Hamsters? Und ekelt sich Anita tatsächlich vor Knöpfen? Schätze möglichst viele Macken der anderen richtig ein und ergattere so die meisten Punkte. Aber riskiere bloß nicht zu viel, sonst sind die Punkte am Ende wieder weg.

Bei diesem zwanghaft guten Partyspiel sind Enthüllungen, Erstaunen und wunderbar sonderbare Geschichten rund um verschiedene Alltagsmacken vorprogrammiert.

Spielinhalt

165 Karten mit wunderbar
sonderbaren Macken



1 Spielanleitung

16 Ja-/Nein-Chips in 8 verschiedenen Farben
(je 1 Chip mit X und ✓ pro Farbe)



7 Ratechips mit X und ✓ auf
Vorder- und Rückseite



zusätzlich werden Stift und
Papier benötigt

Piatnik Spiel Nr. 667268

© 2022 Piatnik, Wien • Printed in Austria



piatnik.com

Spielziel

Das Ziel ist es, die meisten Punkte zu ergattern, indem die Macken der anderen richtig eingeschätzt werden.

Spielvorbereitung

- ✓ Mischt die Karten gut und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte.
- ✓ Nehmt euch jeweils beide Chips einer beliebigen Farbe.
- ✓ Wer die größte Macke hat, darf die Macken der anderen zuerst einschätzen und nimmt sich zusätzlich die 7 Ratechips = *aktive Person*.
- ✓ Wer die größte Macke hat, darf die Macken der anderen zuerst einschätzen = *aktive Person*. Sie nimmt sich zusätzlich noch Ratechips, und zwar um 1 Chip weniger als Personen am Spiel teilnehmen. Spielt ihr zum Beispiel zu fünft sind das 4 Chips.
- ✓ Haltet Stift und Papier bereit, um die Punkte während des Spiels festzuhalten.

Spielablauf

Wer mit dem Einschätzen an der Reihe ist, zieht zwei Karten vom Stapel, sucht sich eine davon aus und liest die Macke laut vor. Die zweite Karte kommt verdeckt auf einen separaten Ablagestapel.

Anschließend legen alle anderen

- entweder ihren Chip mit ✓ verdeckt vor sich ab, wenn die Macke auf sie **zutrifft**,
- oder ihren Chip mit ✗ verdeckt vor sich ab, wenn die Macke **NICHT** auf sie **zutrifft**.

Haben alle einen ihrer Chips vor sich abgelegt, liegt es nun an der aktiven Person, **zumindest eine Macke einer anderen Person richtig einzuschätzen**. Dazu wird einer der 7 Ratechips entweder mit der ✓-Seite oder der ✗-Seite vor die entsprechende Person gelegt. Um möglichst viele Punkte zu ergattern, dürfen mehrere Ratechips eingesetzt werden, aber nur einer pro Person!

Sind alle gewünschten Tipps abgegeben, kommt es zur Enthüllung und Punktevergabe.

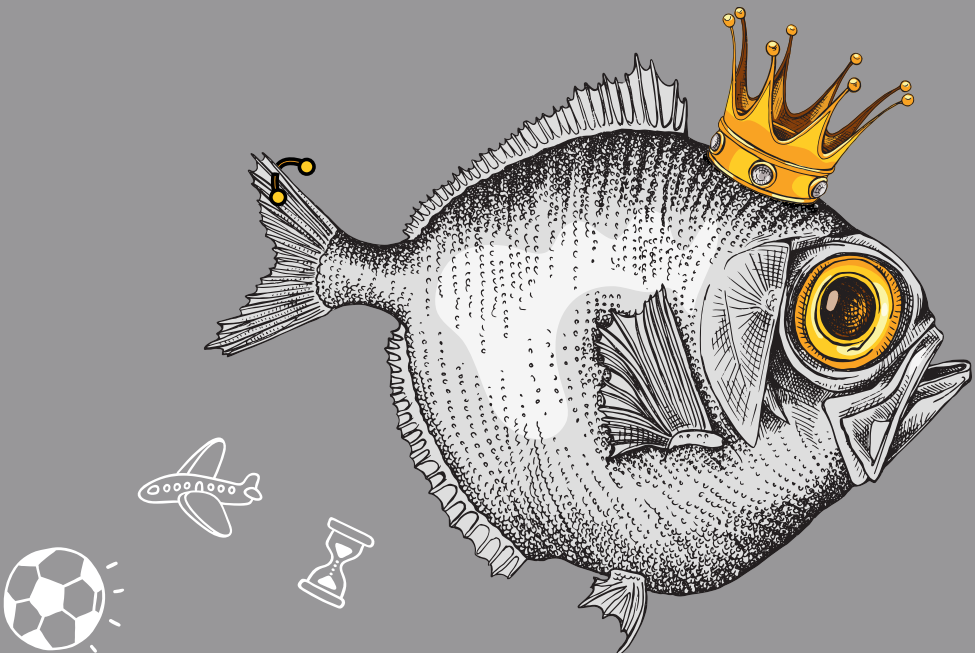


Wer keinen Ratechip vor sich liegen hat, ist in dieser Runde fertig und macht sich für die nächste Runde bereit.

Alle, die einen Ratechip vor sich liegen haben, drehen der Reihe nach ihren Chip um und vergleichen das Symbol mit dem Symbol auf dem Ratechip.

- ✓ **Übereinstimmung:** Stimmen die beiden Symbole überein, bekommen die aktive und die richtig eingeschätzte Person **jeweils einen Punkt**.
- ✓ **Keine Übereinstimmung:** Stimmen die beiden Symbole nicht überein, bekommen weder die aktive noch die eingeschätzte Person Punkte. Die aktive Person **verliert zusätzlich noch alle Punkte**, die sie in dieser Runde gewonnen hätte.
- ✓ **Punktebonus:** Hat die aktive Person bei **allen anderen Personen einen Tipp** abgegeben, **und** noch dazu **alle richtig eingeschätzt**, erhält sie die **doppelte Punktezahl**. Alle anderen bekommen wie gewohnt jeweils einen Punkt.

Die Punkte werden notiert. Die Karte kommt verdeckt auf den Ablagestapel. Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn mit dem Einschätzen an der Reihe, erhält die 7 Ratechips und wiederholt die beschriebenen Schritte.

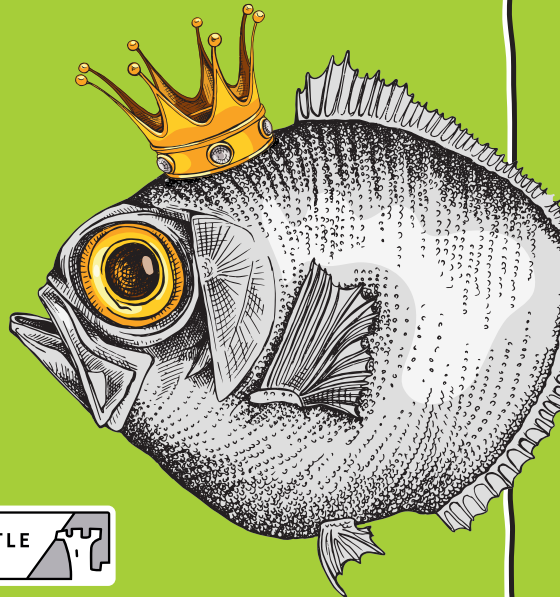
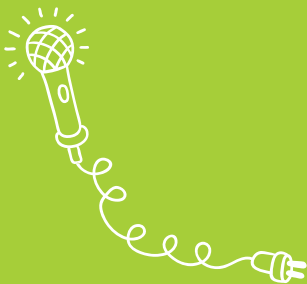


Spielende

Das Spiel endet, wenn alle zwei Mal als aktive Person an der Reihe waren. Wer dann die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand wird der Sieg geteilt.

Beispiel zur Punktevergabe bei 6 Personen:

Uschi ist mit dem Einschätzen an der Reihe, liest die gewählte Macke vor und wartet, bis alle ihren Chip verdeckt vor sich abgelegt haben. Da sie der Meinung ist, die anderen fünf sehr gut zu kennen, geht sie aufs Ganze: Sie legt vor jede Person einen Ratechip mit dem Symbol ab, das ihrer Einschätzung nach auf diese zutrifft. Reihum werden nun die Chips aufgedeckt und mit den Ratechips verglichen. Uschi hat tatsächlich alle richtig eingeschätzt! Der Punktebonus ist ihr sicher. Sie erhält in dieser Runde 10 Punkte (5x2). Alle anderen bekommen jeweils einen Punkt.



Wenn ihr zu „Wunderbar Sonderbar“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien oder info@piatnik.com

Du findest uns auf



facebook.com/PiatnikSpiele



instagram.com/piatnik_spiele