

PartyGame

Nobody is Perfect Compact

Een bijna perfect mij-maak-je-niet-gek spel
voor 3 tot 6 bluffers vanaf 12 jaar

Design: Schwarzschild, DE Ravensburger, KniffDesign (spelbeschrijving)
Redactie: Stefan Brück
Ravensburger Spiele® Nr. 27307 2

Waar gaat het om?

Amiant of Amoom, Bêtise of Beting, bij dit spel heeft niemand enig idee wat deze begrippen te betekenen hebben. Maar dat maakt helemaal niets uit, het is belangrijker dat de eigen 'betekenis' geloofwaardiger is dan de 'betekenis' van de anderen. Zelfs geloofwaardiger dan de daadwerkelijke betekenis van de woorden! De Mr. Perfect die aan de beurt is, leest een woord – zonder de betekenis – voor. Nu zoeken de andere spelers uit hun kaarten een 'betekenis' waarvan zij denken dat die bij het woord past. Dan leest Mr. Perfect de 'betekenissen' voor en de andere spelers moeten inzetten op de 'betekenis' waarvan zij denken dat die juist is.

Degene die de meeste goed heeft en met zijn eigen betekenis de andere spelers het meeste op het verkeerde been zet wint!

Dit zit erin!

270 speelkaarten

228 begrippenkaarten

42 letterkaarten (in 7 kleuren met de letters A t/m F)

1 dobbelsteen met symbolen

Nu nog pen en papier om de punten bij te houden en het spel kan beginnen.

Ravensburger

Klaar voor de start!

Schud alle 228 begrippenkaarten en leg ze in het midden van de tafel, met de tekstzijde naar beneden.

Iedere speler krijgt

- van deze stapel 3 kaarten die hij zo vasthoudt dat de medespelers ze niet kunnen inzien
- een set letterkaarten in een kleur naar keuze



Let op: Wordt er met minder dan 6 spelers gespeeld, dan zijn er ook minder letterkaarten nodig. *Zijn er bijvoorbeeld maar 4 spelers, dan worden alleen de letterkaarten A t/m D gebruikt.* Vervolgens wordt een reeks letterkaarten van een willekeurige kleur in het midden van de tafel uitgelegd, uiteraard aangepast aan het aantal spelers.

Leg de **dobbelsteen** klaar naast de stapel kaarten



Aan de slag!

De speler die aan de beurt is is „Mr. Perfect“, de andere spelers zijn de „Bluffers“. De beurt van Mr. Perfect verloopt altijd in dezelfde volgorde:

1. Mr. Perfect legt de kaarten in zijn hand weg zonder dat de andere spelers ze kunnen inzien en pakt de bovenste kaart van de stapel.

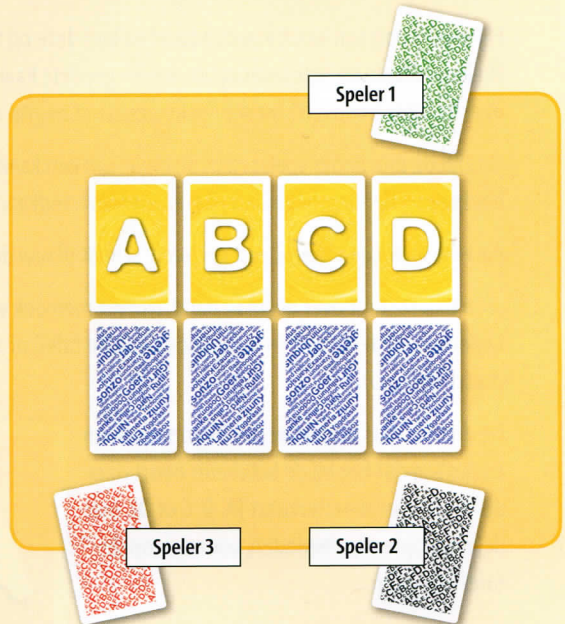
2a. Vervolgens gooit hij eenmaal met de dobbelsteen: bij **ABC** leest hij alleen het begrip voor (**vet gedrukt**), maar in geen geval de betekenis! Bij *abc abc* is het precies omgekeerd: nu leest hij alleen de betekenis voor (*cursief gedrukt*) maar in geen geval het begrip.

2b. Gooit hij **ABC+** of *abc abc+* neemt hij nog een extra kaart van de stapel en legt deze bij zijn andere kaarten zonder dat de andere spelers deze kunnen inzien. Hij speelt nu voor de rest van het spel met een kaart meer (wat zijn kansen in het verloop van het spel bij het zoeken naar een passende betekenis aanzienlijk vergroot).

3. Nu zijn de andere spelers, de Bluffers, aan de beurt. Elke Bluffer zoekt uit zijn begrippenkaarten een zo goed mogelijk passende betekenis. Deze kaart geeft hij **zonder dat de andere spelers hem kunnen inzien** aan Mr. Perfect.

4. Als alle Bluffers Mr. Perfect een kaart hebben gegeven, schudt hij deze kaarten - **samen met zijn eigen juiste kaart!** – en leest de kaarten één voor één luid en duidelijk voor (zie het voorbeeld hierna). Daarbij legt hij de eerste kaart, nadat deze is voorgelezen, met de **tekstzijde naar beneden** onder de letterkaart A in het midden van de tafel. De tweede kaart gaat evenzo onder de B en zo verder.

5. Nu zijn de Bluffers weer aan de beurt: ieder kiest nu een uitleg waarvan hij denkt dat dat de juiste is en legt met de letterzijde naar beneden de letterkaart, welke volgens hem bij de juiste betekenis ligt, voor zich neer.



6. Heeft elke Bluffer zijn letterkaart gelegd, dan worden deze allemaal omgedraaid en de punten opgemaakt: Mr. Perfect vertelt eerst wat de juiste betekenis is. Elke Bluffer die dezelfde letterkaart heeft geplaatst ontvangt 1 punt. Daarnaast ontvangt elke Bluffer een extra punt voor elke medebluffer die in zijn foute betekenis is gestonken. Mr. Perfect ontvangt nooit punten, alleen de Bluffers.

7. Nu pakt iedere Bluffer zijn letterkaart weer terug. De gespeelde begrippenkaarten worden open terzijde gelegd en elke Bluffer pakt een nieuwe begrippenkaart van de stapel. Nu is de volgende speler Mr. Perfect en zo verder.

Voorbeeld:

Speler blauw is Mr. Perfect. Hij pakt de bovenste kaart van de stapel en gooit vervolgens *abc abc+*.

Hij neemt nog een kaart van de stapel en legt deze bij zijn andere kaarten. Nu leest Blauw de betekenis op de eerder gepakte kaart voor: „Biljart stoot over de losse band“. Hij leest in geen geval het begrip zelf (,Bricole') voor!

Nu zijn de drie ander spelers aan de beurt om een kaart met een betekenis die zij het best bij het begrip vinden passen uit hun handkaarten te kiezen en aan Blauw te geven.

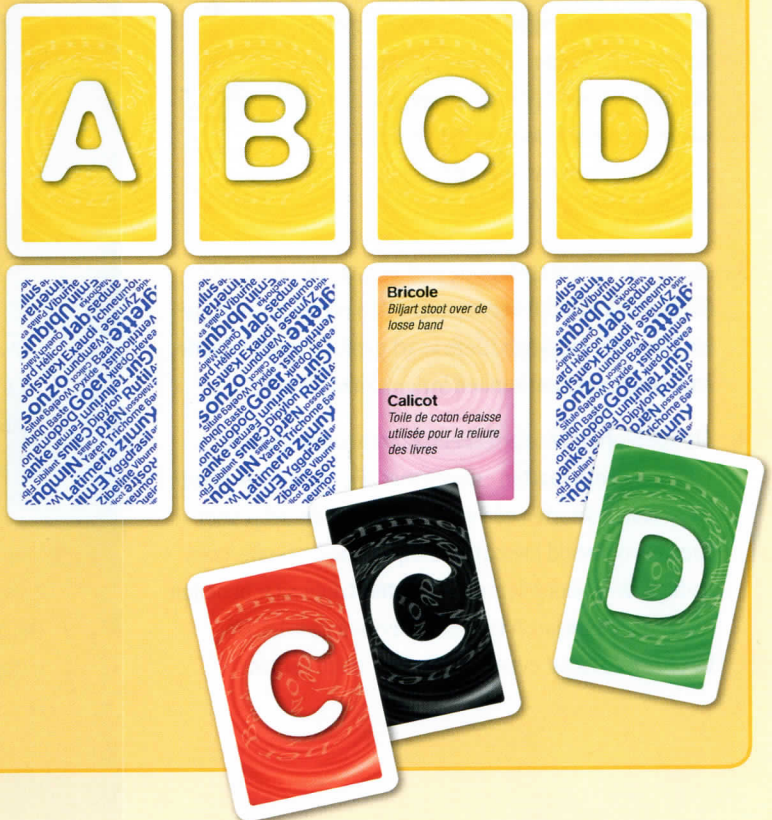
Als elke speler een kaart heeft gegeven, schudt Blauw de vier kaarten en leest de eerste kaart voor:

„Een biljart stoot over de losse band. Noemt men ook wel ,Catalpa'? (Blauw legt deze kaart met de tekstzijde naar beneden onder de A-kaart in het midden van de tafel) of ,Croupade' (Kaart onder B) of ,Bricole' (Kaart onder C) of ,Furiant' (Kaart onder D)?“

De drie Bluffers kiezen nu het begrip waarvan zij denken dat het bij de betekenis hoort door de bijbehorende letterkaart (A, B, C of D), met de letterzijde naar beneden, voor zich op de tafel te leggen.

Nu worden de drie letterkaarten omgedraaid: speler Groen heeft op D ingezet, speler Rood op C, net als speler Zwart. Omdat C het juiste antwoord is, krijgen Rood en Zwart allebei een punt. Rood krijgt nog een extra punt omdat Groen het antwoord van Rood als het juiste aanzag.

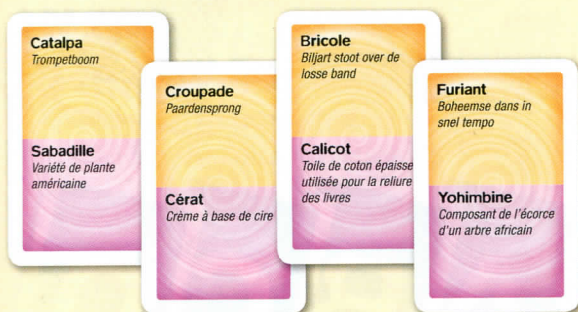
De vier begrippenkaarten worden nu terzijde gelegd, de Bluffers nemen hun letterkaart terug en pakken ieder een nieuwe begrippenkaart. Het spel gaat nu verder met de volgende „Mr. Perfect“



Ten slotte nog twee tips

Indien gewenst kan Mr. Perfect het begrip en/of de betekenis een- of tweemaal herhalen (misschien zelfs spellen). Tevens kan Mr. Perfect na het voorlezen van de oplossingen als een goede quizmaster nog een- of tweemaal een korte samenvatting maken, zoals:

„ Een biljart stoot over de losse band =
A: een Catalpa – B: een Croupade
C: een Bricole – of – D: een Furiant “



Aan alles komt een einde...

Op deze manier worden er zoveel rondes gespeeld dat bij 3 spelers iedereen 6 maal Mr. Perfect is geweest. Bij 4 spelers 5 maal, bij 5 spelers 4 maal en bij 6 spelers 3 maal. Wie aan het einde de meeste punten heeft, wint. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.



© 2011 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Ravensburger BV
Postbus 289, NL-3800 AG Amersfoort
Ravensburger NV / SA, BITM, Atomiumsquare
Box 357, B-1020 Brussel/Bruxelles
www.ravensburger.com

Nobody is Perfect compact

Un jeu pour 3 à 6 bluffeurs
à partir de 12 ans

Design : Schwarzschild, DE Ravensburger, KniffDesign (notice)
Rédaction : Stefan Brück
Jeux Ravensburger® n° 27307 2

Principe du jeu

Sébum ou sédum, pandit ou bandit ? Dans ce jeu, personne n'a aucune idée sur la signification des mots. Aucune importance ! L'essentiel est que vos propres explications soient plus vraisemblables que celles de vos adversaires... et même que la vraie réponse !

À chaque carte, M. Parfait lit un mot (sans sa définition !). Chaque joueur cherche alors dans sa main la carte dont la définition s'en rapproche le plus. M. Parfait lit ensuite toutes les définitions et les autres joueurs doivent miser sur la bonne.

Celui qui trouvera le plus souvent la solution et attirera le plus d'adversaires vers ses fausses explications remportera la partie.

Contenu

270 cartes :

228 cartes Mot

42 cartes Lettre (de A à F, de 7 couleurs différentes)

1 dé Symboles

Prévoir en plus une feuille et un crayon pour noter les points.

Préparation

Mélanger les 228 cartes Mot et placer le paquet sur la table, face cachée.

Chaque joueur reçoit ...

- ... 3 cartes de ce paquet qu'il prend en main sans les montrer aux autres ;
- ... les 6 cartes Lettre d'une couleur.



Attention : À moins de 6 joueurs, certaines cartes Lettre ne sont pas utilisées. À 4, par exemple, chacun n'a besoin que des cartes A à D de sa couleur.

Placer en plus une série de lettres au choix, face visible, sur la table, adaptée bien sûr au nombre de joueurs.

Tenir le dé à portée de main à côté de la pile.



Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur est

M. Parfait ; les autres sont les bluffeurs. Le tour de jeu de M. Parfait se déroule toujours dans le même ordre :

1. M. Parfait pose d'abord ses cartes devant lui, face cachée, et pioche à la place la carte supérieure du paquet.

2a. Il lance ensuite le dé : s'il obtient **ABC**, il ne lit que le mot (**en gras**) à voix haute, mais surtout pas sa définition !
S'il obtient *abc abc*, c'est le contraire : il lit toute la définition (*en italique*), mais surtout pas le mot en gras.

ABC

*abc
abc*

2b. S'il obtient **ABC+** ou *abc abc+*, il pioche en plus une carte supplémentaire du paquet qu'il place face cachée sur ses autres cartes. Jusqu'à la fin de la partie, il jouera désormais avec une carte de plus (ce qui augmente considérablement ses chances de trouver une solution convenable au cours du jeu).

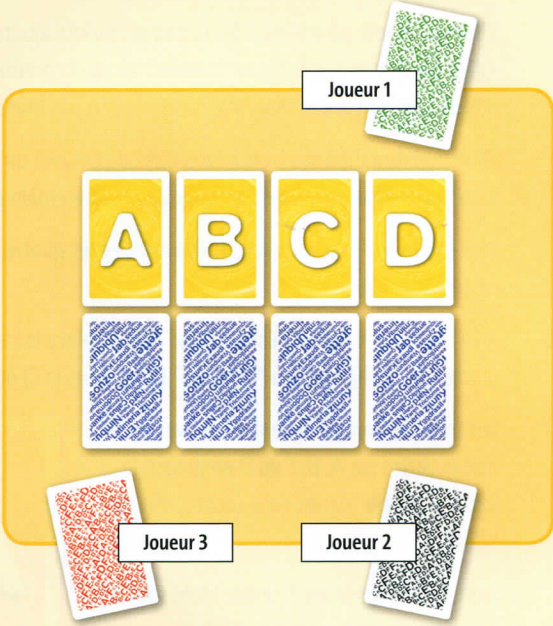
**ABC
+**

*abc+
abc*

3. C'est alors à ses adversaires, les bluffeurs, d'entrer en jeu. Chacun cherche une solution possible parmi ses cartes et tend la carte choisie à M. Parfait **sans la montrer**.

4. Une fois que chacun a remis une carte à M. Parfait, ce dernier les mélange toutes, **sans oublier la carte avec la réponse !** Il lit ensuite à voix haute et intelligible la partie demandée, carte par carte, comme elles viennent. Après qu'il a fini de lire la première carte, il la place, **face cachée**, sous la carte portant la lettre A, au milieu de la table, la deuxième sous la B...

5. Les bluffeurs sont de nouveau mis à contribution : chacun doit se décider pour la réponse qu'il estime être la bonne en plaçant, face cachée dans un premier temps, la carte Lettre correspondante sur la table.



6. Lorsque chaque bluffeur a posé une carte Lettre, toutes ces cartes sont retournées et comptabilisées : M. Parfait commence par annoncer la bonne réponse. Chaque bluffeur qui a misé sur cette carte avec sa lettre marque 1 point. Chaque bluffeur marque 1 point supplémentaire par adversaire ayant misé par erreur sur sa carte à lui. M. Parfait ne marque jamais de points, seulement les bluffeurs.

7. Chaque bluffeur reprend ensuite sa carte Lettre. Les cartes Mot jouées sont mises de côté et chaque bluffeur pioche une nouvelle carte du paquet. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, devient M. Parfait...

Exemple :

Anita est Mme Parfaite. Elle pioche la carte supérieure du paquet.
Elle lance ensuite le dé et obtient : *abc abc+*.

Elle pioche une nouvelle carte du paquet qu'elle ajoute à ses cartes devant elle. Puis, elle lit à voix haute la définition sur la première carte piochée :
« Monnaie bulgare ». Mais elle ne lit surtout pas le mot (Stotinka) !

C'est maintenant à ses trois adversaires de trouver un terme qui correspondrait à la définition lue parmi les cartes qu'elles ont en main et de tendre la carte choisie à Anita.

Une fois que chacune l'a fait, Anita mélange les quatre cartes et lit le mot de la première carte à voix haute :

« La monnaie bulgare... Est-ce "Avar" (Anita place la carte face cachée sous la carte A au milieu de la table.), ou "Yaren" (carte sous la B), ou bien "Stotinka" (carte sous la C) ou enfin "Kafir" (carte sous la D) ?

Les trois bluffeuses misent alors avec leurs cartes Lettre sur A, B, C ou D en posant la carte correspondante, face cachée, devant elles.

Les trois lettres et les 4 cartes Mots sont retournées en même temps : Barbara a parié sur D, Cathy sur C, tout comme Dagmar.

Comme C est la bonne réponse, Cathy et Dagmar marquent chacune 1 point.

Cathy marque un second point car Barbara a cru que sa réponse était la bonne (Kafir).

Les quatre cartes Mot sont mises de côté, les trois bluffeuses reprennent leur carte Lettre et piochent une nouvelle carte Mot. La partie continue avec une nouvelle Mme Parfaite...



Deux conseils pour finir

Si nécessaire, M. Parfait peut répéter un terme ou une définition une ou deux fois (voire les épeler). De même, comme un grand animateur de jeu de questions-réponses, il doit ménager le suspense après la lecture des réponses possibles, du style :

« Alors, Monnaie bulgare ?

A : « Avar », B : « Yaren », C : « Stotinka » ou D : « Kafir » ?



Tout a une fin...

La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que chacun ait été M. Parfait un nombre égal de fois : à 3 joueurs, 6 fois ; à 4 joueurs, 5 fois ; à 6 joueurs, 3 fois. Celui qui totalise alors le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.



© 2011 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Ravensburger BV
Postbus 289, NL-3800 AG Amersfoort
Ravensburger NV / SA, BITM, Atomiumsquare
Box 357, B-1020 Brussel/Bruxelles
www.ravensburger.com

Ravensburger