SILVESTER · SPIEL 02

WAHR *oder* ERFUNDEN?



DAS MITTERNACHTS-BLUFFSPIEL

Erzähle eine Geschichte. Alle anderen entscheiden: Ist sie wirklich passiert oder frei erfunden?

3–12 Personen · 25–45 Minuten · 30 Impulskarten

A4 · AUSDRUCKEN, AUSSCHNEIDEN, LOSLEGEN

DER SPIELABEND

Eine Geschichte.
Zwei Möglichkeiten.

Ob peinlich, wunderbar oder völlig absurd: Eine Person erzählt. Die anderen versuchen zu erkennen, ob sie blufft.

01 VORBEREITEN

Schneidet die 30 Impulskarten und die Abstimmkarten aus. Jede Person erhält ein Paar: WAHR und ERFUNDEN. Legt die Punktezettel, einen Stift und den Wahrheitsnachweis bereit.

02 ERZÄHLEN

Reihum zieht jemand eine Impulskarte, wählt heimlich wahr oder erfunden und kreuzt die Wahl im Wahrheitsnachweis an. Dann erzählt die Person bis zu 60 Sekunden lang eine passende Geschichte.

03 NACHFRAGEN & VOTEN

Die Gruppe darf gemeinsam bis zu drei Nachfragen stellen. Danach zeigt jede ratende Person gleichzeitig eine Abstimmkarte. Die erzählende Person enthüllt ihre zuvor notierte Wahl.

04 PUNKTE & ENDE

Jeder richtige Tipp ergibt 1 Punkt. Wer erzählt, bekommt 2 Punkte, wenn mindestens die Hälfte der anderen falsch liegt. Bei 3–5 Personen erzählt jeder zweimal, ab 6 Personen einmal. Höchste Punktzahl gewinnt.

Fair Play: Es geht um harmlose Alltagsgeschichten. Wer einen Impuls nicht mag, darf einmal neu ziehen.

GESCHICHTE 01

Ein Plan, der v□llig anders endete als gedacht.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 02

Ein Essen, das zum unvergesslichen Erlebnis wurde.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 03

Ein merkw□rdiger Zufall auf einer Reise.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 04

Ein Gegenstand, den du fast verloren hättest.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 05

Eine Nachricht zur völlig falschen Zeit.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 06

Ein Moment, in dem du sehr improvisieren musstest.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 07

Eine unerwartete Begegnung im Alltag.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 08

Eine Ausrede, die erstaunlich gut funktioniert hat.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 09

Ein kleines Missgeschick mit gro□er Wirkung.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 10

Etwas, das du zum ersten Mal probiert hast.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 11

Ein Geschenk, mit dem niemand gerechnet h□tte.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 12

Ein Ger□usch, das f□r Verwirrung sorgte.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 13

Eine Verwechslung, die ziemlich lustig war.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 14

Eine Entscheidung, die in letzter Sekunde fiel.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 15

Ein Ausflug, der zur Abenteuerreise wurde.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 16

Ein Gespr□ch, das du nicht vergessen wirst.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 17

Ein ungew□hnlicher Fund in der Wohnung.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 18

Ein Tag, an dem alles gleichzeitig passierte.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 19

Etwas, das im Internet ganz anders aussah.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 20

Ein Moment, in dem du mutiger warst als sonst.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 21

Eine Panne mit einem Ger□t oder einer App.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 22

Ein Foto, hinter dem eine absurde Geschichte steckt.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 23

Ein spontaner Kauf mit □berraschendem Ausgang.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 24

Ein Versuch, besonders elegant zu wirken.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 25

Ein Plan, den das Wetter durchkreuzt hat.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 26

Eine Begegnung mit einem Tier.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 27

Eine Situation, in der du laut lachen musstest.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 28

Eine Sache, die du fast zu spät bemerkt hast.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 29

Ein Kompliment, das völlig unerwartet kam.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

GESCHICHTE 30

Ein kleiner Erfolg, auf den du stolz warst.

DAS IST DER ANFANG – DU ERZÄHLST DEN REST.

ABSTIMMKARTEN

Jede Person schneidet ein Kartenpaar aus. Alle zeigen ihre Wahl gleichzeitig.

SET 01

WAHR

ERFUNDEN

SET 02

WAHR

ERFUNDEN

SET 03

WAHR

ERFUNDEN

SET 04

WAHR

ERFUNDEN

ABSTIMMKARTEN

Jede Person schneidet ein Kartenpaar aus. Alle zeigen ihre Wahl gleichzeitig.

SET 05

WAHR

ERFUNDEN

SET 06

WAHR

ERFUNDEN

SET 07

WAHR

ERFUNDEN

SET 08

WAHR

ERFUNDEN

ABSTIMMKARTEN

Jede Person schneidet ein Kartenpaar aus. Alle zeigen ihre Wahl gleichzeitig.

SET 09

WAHR

ERFUNDEN

SET 10

WAHR

ERFUNDEN

SET 11

WAHR

ERFUNDEN

SET 12

WAHR

ERFUNDEN

VERTRAULICH

Wahrheitsnachweis

Vor deiner Geschichte WAHR oder ERFUNDEN ankreuzen. Erst nach der Abstimmung zeigen. Bei mehreren Erzählern kann jeder eine eigene Kopie nutzen.

NAME _____

RUNDE	KARTE	WAHR	ERFUNDEN
01	_____	☐	☐
02	_____	☐	☐
03	_____	☐	☐
04	_____	☐	☐
05	_____	☐	☐
06	_____	☐	☐
07	_____	☐	☐
08	_____	☐	☐
09	_____	☐	☐
10	_____	☐	☐
11	_____	☐	☐
12	_____	☐	☐

Die Geschichte darf erfunden sein. Die Wahl selbst bleibt bis zur Auflösung geheim.

DIE AUSWERTUNG

Wer ist der beste Bluffprofi?

Tragt die Punkte nach jeder Runde ein. Richtiger Tipp = 1 Punkt. Mindestens die Hälfte der Mitspieler getäuscht = 2 Punkte für die erzählende Person.

	NAME	PUNKTE (STRICHE)	TOTAL
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			

DER BLUFFPROFI DES ABENDS _____