

# Spielanleitung

Für 3 bis 8 Spieler, ab 16 Jahren

## Das ist drin

110 Gerüchtekarten, 8 Lästechips  
und 1 Anleitung

## Das willst du tun

Gerüchte streuen – natürlich! Wer dran ist, streut ein Gerücht über einen Mitspieler. Dieser muss dann einschätzen, wie die anderen Spieler zu dieser Aussage stehen. Wer die anderen Spieler am besten einschätzen kann, gewinnt!

## Das müsst ihr vorher tun

Mischt die 110 Gerüchtekarten gut und legt sie als verdeckten Stapel in die Mitte. Jeder Spieler nimmt sich einen Lästechip und legt ihn vor sich.

Legt Stift und Papier zurecht, um eure Punkte zu notieren. Als Anhänger der Smartphone-Generation könnt ihr natürlich auch einfach eure Handys dafür verwenden.

Wenn ihr möchtet, könnt ihr euch auf eine Bestrafung einigen, die der Verlierer erfüllen muss. Dabei sollte die Bestrafung kein Kaffeekränzchen mit Oma sein, also seid kreativ und lasst euch was einfallen! Alle Spieler, die mitspielen, sollten dieser Bestrafung zustimmen, bevor ihr das Spiel beginnt.



## Das macht ihr

Es beginnt der jüngste Spieler - wir nennen ihn den Drahtzieher. Er zieht die oberste Karte vom Stapel. Auf dieser Karte sieht er ein Gerücht, bei dem ein Teil leer gelassen wurde. Diesen Teil muss er mit dem Namen eines Mitspielers - dem Opfer - füllen und den anderen Spielern laut vorlesen.



**Beispiel:** Richard zieht die Karte links und sagt:  
„Ich habe gehört, dass Franziska anzügliche Bilder über soziale Medien verschickt!“

Dabei sollte der Spieler ein Opfer wählen, auf das das Gerücht auch wirklich zutrifft, denn nur so kann er punkten - aber dazu später mehr.

Nun sind das Opfer, sowie alle anderen Spieler (die Unbeteiligten) gefragt. Das Opfer nimmt seinen Lästerschip und legt ihn mit der Ja-Seite vor sich ab, wenn es denkt, dass die Mehrheit der Unbeteiligten diesem Gerücht zustimmen würde und mit der Nein-Seite, wenn es vom Gegenteil ausgeht. Dann deckt das Opfer den Lästerschip mit der Hand ab, damit niemand seine Entscheidung sehen kann.

Gleichzeitig müssen sich alle Unbeteiligten überlegen, ob sie dieses Gerücht für gerechtfertigt halten oder es einfach als unglaubwürdig einstufen. Auch hier legen alle Unbeteiligten geheim ihren Lästerschip vor sich ab.

Sobald sich alle Spieler entschieden haben, zeigen sie gleichzeitig ihre Entscheidung. Da kann es manchmal auch zu Verwunderung kommen, wenn das Opfer ein eindeutiges „Nein“ von sich gibt, während alle Unbeteiligten ihr Plättchen auf „Ja“ gedreht haben! Nun kommt es zur Wertung (siehe unten). Die Karte wird unter den Stapel gelegt und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird der neue Drahtzieher. Er zieht eine neue Karte vom Stapel und schmeißt ein weiteres Gerücht in die Runde!

## So gibt's Punkte

Pro Runde kann jeder Spieler maximal einen Punkt machen:

- Der **Drahtzieher** bekommt einen Punkt wenn die Mehrheit der Unbeteiligten sich für „Ja“ entschieden hat und dementsprechend der Aussage zustimmt. Bei Gleichstand zwischen Ja und Nein bekommt der Spieler den Punkt.
- Das **Opfer** bekommt einen Punkt, wenn seine Entscheidung mit der Mehrheit der Unbeteiligten übereinstimmt. Bei Gleichstand zwischen Ja und Nein bekommt der Spieler den Punkt, egal ob er sich für „Ja“ oder „Nein“ entschieden hat.
- Alle **Unbeteiligten** bekommen dann einen Punkt, wenn sie mit dem Opfer übereinstimmen.

**Fortsetzung des Beispiels:** Franziska ist über dieses Gerücht empört! So ein Blödsinn! Sie denkt, dass Frank, Kathrin und Rebekka (die drei Unbeteiligten) das ähnlich sehen und legt ihren Lästchip mit der Nein-Seite nach oben auf den Tisch und verdeckt ihn. Rebekka kennt Franziska gut, und glaubt nicht, dass dieses Gerücht wahr ist – sie legt ihren Lästchip ebenfalls mit der Nein-Seite nach oben auf den Tisch. Wohingegen sich Kathrin und Frank gut vorstellen können, dass das Gerücht der Wahrheit entspricht. Sie legen ihre Lästchips mit der Ja-Seite auf den Tisch. Dann werden alle Chips gezeigt. Franziska sieht, dass Richard wohl nicht der einzige war, der dieses Gerücht für wahr hält. Richard (der Drahtzieher) bekommt einen Punkt, weil die Mehrheit der Unbeteiligten mit Ja abgestimmt hat.

Frank und Kathrin gehen leer aus, weil sie nicht mit Franziska übereinstimmen. Rebekka hat mit Franziska übereingestimmt und bekommt einen Punkt. Franziska (das Opfer) hat nicht die gleiche Meinung wie die Unbeteiligten und bekommt daher keinen Punkt.

## Das Ende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 10 Punkte erreicht. Er ist der Gewinner. Habt ihr euch vorher eine Strafe überlegt, so wird der Spieler mit den wenigsten Punkten dazu verdonnert.



© 2018 NORIS-SPIELE  
Georg Reulein GmbH & Co KG  
Werkstr. 1  
D - 90765 Fürth

[www.noris-spiele.de](http://www.noris-spiele.de)

Art.Nr.: 606101675