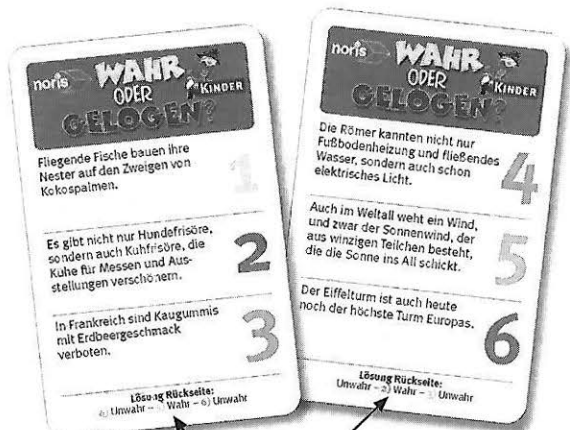


Die Abbildung zeigt die Vorder- und Rückseite einer Karte, mit genau sechs Geschichten:



Die Lösungen der Geschichten befinden sich jeweils auf der Rückseite einer Karte am unteren Kartenrand.

Liebe Kundin, lieber Kunde,  
dieses Spiel wurde von uns gewissenhaft und sorgfältig gefertigt.  
Trotzdem können Fehler vorkommen – nobody is perfect!  
Falls etwas nicht stimmen sollte, schreiben Sie uns bitte eine Postkarte mit dem Grund Ihrer Beanstandung, sowie Titel und Art.-Nr. des Spieles, und vergessen Sie bitte nicht Ihren Absender und evtl. Ihre Telefon-Nr. anzugeben. Wir werden uns bemühen, den Fehler umgehend zu beheben!  
Unsere Anschrift:  
noris SPIELE · Georg Reulein GmbH+Co.KG  
Waldstraße 38 · 90763 Fürth  
Internet: www.noris-spiele.de



Adresse bitte aufbewahren!  
Farb- und Ausstattungsänderungen vorbehalten.

4

3

Tippt der Spieler **richtig** – d.h. erkennt er eine wahre Geschichte als wahr und eine erfundene Geschichte als gelogen – dann bekommt er einen **Gewinn-Chip** in seinen Besitz.  
Tippt er jedoch **falsch** – d.h. meint er, dass eine wahre Geschichte gelogen ist oder eine gelogene Geschichte wahr ist – dann bekommt er **keinen Gewinn-Chip**.  
In beiden Fällen ist der nächste Spieler an der Reihe.  
Eine verwendete Karte kommt jeweils unter den Stapel.  
**Ende des Spieles:**  
Man spielt so lange, bis der erste Spieler **10** (oder weniger) Chips in seinem Besitz hat. Dieser Spieler hat gewonnen.

**Die Lösungen sind jeweils auf der Rückseite!**

Es wird reihum gespielt.  
Jeder Spieler, der an der Reihe ist, macht zuerst einen Wurf mit dem Augenwürfel.  
Dann zieht sein **linker Nachbar** die oberste „Wahr oder Gelogen“-Karte vom Stapel und liest die Geschichte vor, die der Spieler erwürfelt hat:  
Bei einer **„1“** die erste Geschichte, bei einer **„2“** die zweite Geschichte, bei einer **„3“** die dritte Geschichte usw.  
Auf Vorder- und Rückseite jeder Karte sind nämlich zusammen genau sechs Geschichten.  
(1 bis 3 auf der Vorderseite, 4 bis 6 auf der Rückseite!)  
Der linke Nachbar liest also die erwürfelte **Geschichte** laut vor. Der Spieler muss sich anschließend entscheiden, ob die vorgesehene Geschichte **wahr** ist oder ob sie frei erfunden, also **gelogen (unwahr)** ist.

**Spielverlauf:**



**Spielanleitung**

Art.-Nr. 601/3620

1

2

**Spielvorbereitung:**  
Die **110 Karten** werden gut gemischt und in einem Stapel in die Mitte des Tisches gelegt.  
Die **Gewinn-Chips** liegen ebenfalls in der Tischmitte bereit.  
Jeder Spieler macht jetzt einen Wurf mit dem **Würfel**.  
Wer die höchste Zahl erreicht, darf mit dem Spiel beginnen.  
**Spielziel:**  
Jeder Spieler versucht, möglichst viele der unglaublichen Geschichten als „wahr“ oder „gelogen“ zu erkennen.  
Denn wer richtig tippt, bekommt jeweils einen Gewinn-Chip. Und wer zuerst 10 Gewinn-Chips besitzt, hat das Spiel gewonnen.  
Aber Spaß hatten sicher alle Spieler ...

**Spielanleitung**

**Zahl der Spieler:** 2 und mehr  
**Alter:** ab 6 Jahren  
**Idee:** Michael Rüttinger  
**Redaktion:** Dr. Bernd Flessner  
**Graphik & Design:** Michael & Heidemarie Rüttinger  
**Inhalt:** 110 Karten mit 660 kurzen Geschichten, die entweder wahr oder gelogen sind, Gewinn-Chips, 1 Augenwürfel, Spielanleitung