

FÜR 3-8 GEHEIMNISVOLLE SPIELERINNEN AB 16 JAHREN

Yeah NOPE™

Inhalt: 450 Erlebniskarten im Kartenhalter,
12 Situations-Plättchen, 8 Wettchips



SPIELIDEE

Als Erzählerin suchst du dir eine Erlebniskarte aus – etwas, dass du bereits erlebt hast, z.B. „Ich wurde evakuiert“. Alle anderen arbeiten zusammen, um Situations-Plättchen passend zur Erlebniskarte auszuspielen (z.B. „bei der Arbeit“). Ist die Kombination wahr, antwortet die Erzählerin mit YEAH und ihr krigt Punkte! Antwortet sie mit NOPE kriegt sie stattdessen die Punkte!

SPIELAUFBAU

1. Legt alle quadratischen Situations-Plättchen nebeneinander in der Tischmitte aus. Es spielt keine Rolle, welche Seite zu sehen ist.
2. Jede Spielerin nimmt sich einen runden Wettchip und legt ihn mit der „in“-Seite vor sich aus.
3. Entscheidet euch, wie viele Durchgänge ihr spielen wollt. In jedem Durchgang ist jede Spielerin einmal die Erzählerin. Wir empfehlen 2 Durchgänge. Für ein kürzeres Spiel oder mit 7-8 Spielerinnen könnt ihr auch nur 1 Durchgang spielen.
4. Die Spielerin, die zuletzt Geburtstag hatte, ist die erste Erzählerin. Sie nimmt sich 10 Erlebniskarten aus dem Kartenhalter sowie die Pailletten-Schachtel.
5. Um Punkte zu notieren benötigt ihr noch Stift und Papier.
6. Jetzt geht's los!

SPIELABLAUF

1. Die Erzählerin wählt eine ihrer Erlebniskarten, liest sie vor und spielt sie offen vor sich aus. Die anderen 9 Erlebniskarten steckt sie hinten in den Kartenhalter.

Hinweis: Um eine gute Auswahl zu haben, hat die Erzählerin erstmal 10 Karten auf der Hand, obwohl sie nur 1 Karte ausspielt.

Die ausgespielte Erlebniskarte **muss** etwas sein, was die Erzählerin in irgend einer Form erlebt hat. Sollte tatsächlich kein einziges Erlebnis auf die Erzählerin zutreffen, wirft sie die 10 Karten ab und zieht sich 10 neue aus dem Kartenhalter.

2. Alle anderen Spielerinnen (die Ratenden) wählen gemeinsam ein Situations-Plättchen. Das Plättchen sollte so gewählt werden, dass der Fall für die Erzählerin stimmen könnte. Es darf nur **ein** Situations-Plättchen ausgewählt werden.

- Ihr dürft nur aus den sichtbaren Situations-Plättchen auswählen. Dreht sie nicht um!
- Tauscht euer Wissen über die Erzählerin aus, damit ihr die richtige Entscheidung treffen könnt.
- Wenn ihr euch nicht auf ein Situations-Plättchen einigen könnt, entscheidet die Spielerin, die am nächsten links von der Erzählerin sitzt und noch „in“ ist, welches Situations-Plättchen gespielt wird.



3. Legt das gewählte Situations-Plättchen unter die Erlebniskarte und lest beide vor.
4. Die Erzählerin verrät euch jetzt mit Hilfe der Pailletten-Schachtel, ob die Kombination aus Erlebniskarte und Situations-Plättchen für sie wahr (YEAH) oder falsch (NOPE) ist. Am meisten Spaß macht das, wenn die Erzählerin die Spannung etwas steigert und mehrmals hin und her wischt, bevor sie ihre Antwort stehen lässt. Die Erzählerin muss ehrlich antworten, aber darf ihre Geschichte dazu **noch nicht erzählen!**



5. Ist die Antwort YEAH? Dann entscheidet anschließend jede der Ratenden für sich, ob sie aussteigen will = „OUT“, um die bisher erzielten Punkte zu erhalten, oder drin bleiben will = „in“, um noch ein weiteres Situations-Plättchen zu spielen.

Ist die Antwort NOPE? Dann endet die Runde. Die Erzählerin erzählt ihre Geschichte zu ihrem Erlebnis und führt die Wertung durch (siehe Wertung).

- Wenn noch mindestens eine Spielerin „in“ ist, legt ihr das gespielte Situations-Plättchen beiseite und führt die Schritte 2-5 erneut durch.
- Es ist nicht nötig, dass alle gespielten Situations-Plättchen in Kombination miteinander wahr sind. **Jedes Situations-Plättchen wird für sich allein betrachtet.** Dies ist vor allem dann wichtig, wenn die Erzählerin das beschriebene Erlebnis in mehreren unterschiedlichen Situationen erlebt hat.
- Jede Ratende kann, zu jedem Zeitpunkt bevor die Erzählerin ihre Antwort verrät, ihren Wettchip umdrehen, um auszusteigen (= „OUT“) und ihre Punkte zu erhalten. Wenn ihr einmal ausgestiegen seid, könnt ihr in dieser Runde nicht wieder einsteigen.
- Spätestens, sobald alle Ratenden ihren Wettchip auf „OUT“ gedreht haben, endet die Runde. Die Erzählerin erzählt ihre Geschichte und ihr führt die Wertung durch.

WERTUNG

Wenn eine Spielerin aussteigt, notiert ihr sofort ihre Punkte. Sobald die Runde endet (da alle Ratenden ausgestiegen sind **oder** mit NOPE geantwortet wurde), notiert ihr noch die Punkte für die Spielerinnen, die in dieser Runde noch nicht gewertet wurden.

So werden die Punkte verteilt:

SPIELERIN	ERZÄHLERIN
Wenn eine Spielerin aussteigt (= „OUT“), erhält sie 1 Punkt für jedes Situations-Plättchen, welches in dieser Runde bisher mit YEAH beantwortet wurde.	Wenn die Erzählerin mit NOPE antwortet, erhält sie 1 Punkt für jedes in dieser Runde gespielten Situations-Plättchen.
Wenn eine Spielerin noch drin ist und mit NOPE geantwortet wird, erhält sie keine Punkte.	Wenn alle Spielerinnen aussteigen, bevor die Erzählerin mit NOPE antwortet, erhält die Erzählerin keine Punkte.

WERTUNGSBEISPIEL: Die Erzählerin Katya hat in dieser Runde die ersten beiden Situations-Plättchen mit YEAH und das dritte Situations-Plättchen mit NOPE beantwortet. Trixie ist nach dem 1. Situations-Plättchen ausgestiegen, Bianca ist nach dem 2. Situations-Plättchen ausgestiegen. Saskia und Sasha waren noch drin, als Katya mit NOPE geantwortet hat.

- Trixie erhält 1 Punkt für das Situations-Plättchen, das gespielt wurde, bevor sie ausstieg.
- Bianca erhält 2 Punkte für die beiden Situations-Plättchen, die gespielt wurden, bevor sie ausstieg.
- Saskia und Sasha erhalten keine Punkte, weil sie noch „in“ waren, als Katya mit NOPE geantwortet hat.
- Katya erhält als Erzählerin 3 Punkte für die 3 ausgespielten Situations-Plättchen zu dem Zeitpunkt, als sie mit NOPE geantwortet hat.

NÄCHSTE RUNDE

Nachdem eine Runde abgeschlossen ist, bereitet ihr die nächste Runde vor:

1. Dreht die Situations-Plättchen, die ausgespielt wurden um, so dass nun ihre andere Seite zu sehen ist. Ihr könnt sie auch einfach in die Luft werfen. Legt alle Situations-Plättchen wieder in die Tischmitte.
2. Alle Spielerinnen drehen ihren Wettchip auf die „in“-Seite.
3. Die Erzählerin steckt die gespielte Erlebniskarte in den Kartenhalter.
4. Die Spielerin links von der bisherigen Erzählerin wird neue Erzählerin. Sie nimmt sich die Pailletten-Schachtel und zieht 10 Erlebniskarten.

SPIELENDE

Sobald die vereinbarte Rundenanzahl gespielt wurde, endet das Spiel. Die Spielerin mit den meisten Punkten gewinnt! Bei einem Gleichstand gewinnt die Spielerin, welche die beste Geschichte erzählt hat!

