Spielanleitung

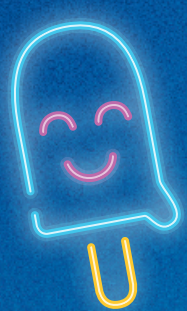
Wahrheit oder Pflicht

Für Besties

Spielvorbereitung

Zeit für dich und deine Besties. Lernt euch mit diesen witzigen, frechen und manchmal ein bisschen gemeinen Fragen und Challenges rund um das Thema Freundschaft besser kennen.

Setzt euch in einen Kreis und macht es euch gemütlich. Mischt die Spielkarten und legt sie verdeckt in eure Mitte. Für eine kürzere Runde könnt ihr den Kartenstapel halbieren. Überlegt euch anschließend, wer anfangen soll, zum Beispiel die älteste Person oder die Person, die zuletzt Sport gemacht hat.



Spielablauf

Die Person, die beginnt, entscheidet sich zunächst laut für Wahrheit oder Pflicht. Dann nimmt sie die oberste Karte vom Stapel und liest die jeweilige Frage oder Aktion vor, welche sie anschließend wahrheitsgemäß beantworten oder ausführen muss. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis keine Karten mehr übrig sind. Wenn ihr nur zu zweit spielt, zieht ihr abwechselnd Karten.

Variante: Flaschendrehen

Bei dieser Variante ist der Spielablauf ähnlich. Der Unterschied ist, dass ihr eine leere Flasche in die Mitte legt und dreht. Diejenige, auf die der Flaschenhals nach dem Drehen zeigt, ist an der Reihe. Nachdem die jeweilige Frage oder Pflichtaufgabe beantwortet oder ausgeführt worden ist, dreht diese Person die Flasche und bestimmt so, wer als Nächstes dran ist.

Hinweis

Das Spiel soll allen Beteiligten Spaß machen. Möchte eine Person die gezogene Frage nicht beantworten oder die Pflichtaufgabe nicht erfüllen, müssen die anderen das akzeptieren. Legt am besten vorab fest, was in einem solchen Fall passieren soll. Wird eine vorher zusammen vereinbarte Strafe fällig? Soll die andere Aktion, die auf derselben Karte steht, ausgeführt werden? Oder darf eine neue Karte gezogen werden?

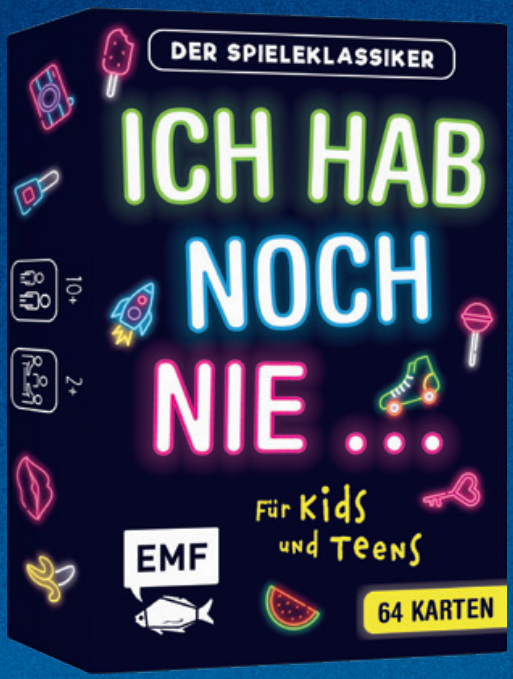
Tipp: Spielverlängerung

Wenn ihr in einer großen Runde spielt, könnt ihr die Partie verlängern, indem ihr die bereits gespielten Karten auf getrennten Stapeln ablegt. Wenn „Wahrheit“ gewählt wurde, kommt die Karte anschließend auf einen Stapel, wenn „Pflicht“ gewählt wurde, kommt die Karte dementsprechend auf den anderen Stapel. Sind alle Karten vom Ausgangsstapel gespielt, kommen die beiden neuen Stapel in die Mitte. Wer sich nun für „Wahrheit“ entscheidet, zieht eine Karte vom ehemaligen „Pflicht“-Stapel und umgekehrt. Wenn am Ende nur noch Karten

von einem der beiden Stapel übrig sind, entfällt die Wahl zwischen „Wahrheit“ oder „Pflicht“ und die restlichen Karten müssen in der verbleibenden Kategorie gespielt werden.

Wahrheit oder Pflicht – Teenie Edition

GTIN 4260478342125



Ich hab noch nie ... – für Kids und Teens

GTIN 4260478342101

IMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2025

© 2025 Edition Michael Fischer GmbH, Donnersbergstr. 7, 86859 Igling

Covergestaltung, Layout und Satz: Sarah Lukic

Produktmanagment, Redaktion und Lektorat: Charlotte Faul

Bildnachweis: Bildnachweis (alle Bilder von Shutterstock): © Mar1kOFF, © Executioner, © RedlineVector, © vectorsbyrg, © BetsyChe, © Tangle_book, © Gapeeva Anastasiia, © PERFECT_VECTORS, © MARENZO, © artskill2k17, © GoodStudio, © Martha Kraft, © kornn, © Maksymkina Yuliia.

GTIN 4260478343078

Printed in China

www.emf-verlag.de