

WOLLT IHR MICH

VERAR SCHEN!

EMF



SPIELANLEITUNG

SPiELiDEE

Eine Person blinzelt, eine andere kann nicht aufhören zu lachen – und plötzlich ruft jemand „Verarscht!“, und alle wechseln die Plätze. Was ist denn hier los?! Eine Person ist Questionmaster und muss die eine geheime Regel herausfinden, der alle anderen folgen. Findest du die Regel heraus, oder denkst du dir nur: „Wollt ihr mich verarschen?!“

SPiELVORBEREITUNG

Bildet einen Stuhlkreis oder stellt euch im Kreis auf. Mischt dann die Spielkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Achtet darauf, die Karten vorher nicht anzusehen, da ihr sonst die geheimen Regeln schon kennt und nicht mehr Questionmaster sein könnt.





SpieLABLAUF

Wählt zunächst eine Person aus, die zum ersten Questionmaster wird. Einigt euch nun darauf, mit welcher Schwierigkeitsstufe ihr spielen möchtet.

TIPP

Falls sich niemand allein traut, können auch zwei Personen gemeinsam Questionmaster werden.

Der Questionmaster verlässt nun den Raum. Dann ziehen die restlichen Personen gemeinsam eine Karte und lesen die geheime Regel, die dem gewählten Schwierigkeitsgrad entspricht:

-  Grün sind die leichteren Regeln, die sich besonders gut eignen, wenn der Questionmaster das Spiel noch nicht so gut kennt.
-  Hellblau sind die schwierigeren Regeln – perfekt für geübte Questionmaster, die sich einer richtigen Herausforderung stellen wollen.



Diese Regel gilt ab sofort für alle im Raum. Der Questionmaster kommt zurück und stellt sich in die Mitte des Kreises. Er versucht nun, die geheime Regel herauszufinden, indem er einzelnen Anwesenden Fragen stellt. Mehrere Fragen oder sogar dieselbe Frage mehrmals an dieselbe Person zu richten ist auch erlaubt. Er darf allerdings nicht nach der aktuell gültigen Regel fragen. Die angesprochenen Personen beantworten die Fragen wahrheitsgemäß – außer die geltende Regel gibt etwas anderes vor. Es kann vorkommen, dass jemand beim Beantworten einer Frage aus Versehen oder durch Unwissenheit einen Fehler macht, also die geheime Regel bricht. Dann ruft die Person, der das aufgefallen ist, laut „Verarscht!“, und alle im Kreis wechseln ihre Plätze, sodass am Ende jede Person auf einem anderen Platz sitzt oder steht. Die Person, die den Fehler gemacht hat, kann auch selbst „Verarscht!“ rufen. Achtet darauf, dass eure Position im Kreis bei manchen Regeln eine Rolle spielt und sich durch die Platzänderung vielleicht etwas geändert hat.

TIPPS FÜR DEN QUESTIONMASTER

Manchmal ist es hilfreich, derselben Person mehrere Fragen hintereinander zu stellen.

Stelle Fragen, auf die du die Antwort bereits kennst, so kannst du dein Wissen mit den Antworten der anderen Personen abgleichen.

Du kannst auch Fragen bezüglich der direkten Umgebung stellen, wie zum Beispiel zu dem Raum, in dem ihr euch befindet.

Schau und hör genau hin, besonders bei den blauen Regeln sind die Details wichtig.

Beispiele: Was ist dein Lieblingsessen? Welche Farbe hat dein Oberteil? Was ist deine Meinung zu Äpfeln?

Ziel Des Spiels

Der Questionmaster darf so viele Fragen stellen, wie er möchte. Das Spiel endet, wenn der Questionmaster die Regel richtig errät und somit gewinnt. Er sollte allerdings nur dann raten, wenn er sich sicher ist, die Regel zu kennen. Denn liegt er beim dritten Rateversuch falsch, endet das Spiel, und er verliert.

Ihr könnt euch auch aufschreiben, wie viele Fragen der Questionmaster gebraucht hat, um auf die richtige Lösung zu kommen. Vielleicht knackt ihr in der nächsten Runde ja den Highscore?

TIPP

Wollt ihr eine echte Herausforderung, könnt ihr dem Questionmaster ein Fragenlimit stellen, indem ihr vor dem Spiel die Schwierigkeitsstufe und eine maximale Anzahl an Fragen festlegt. Danach muss er die Regel erraten. Schafft er es, hat er gewonnen; falls er sie nicht innerhalb von drei Versuchen herausfindet, endet das Spiel, und er verliert.

NOCH MEHR SPIELSPASS



Stille Post – Level up!

GTIN 4260478344402



Pantomime – Switch it up! –
Kids-Party

GTIN 4260478343948



Nenne drei – schon
vorbei! ... für Kids!

GTIN 4260478343160



Nenne drei – schon vorbei! ...
für Teens!

GTIN 4260478342781

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 Speicherung 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 Fragen zur Produktsicherheit: Edition Michael Fischer GmbH,
Kistlerhofstr. 70, 81379 München | kontakt@emf-verlag.de

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 2026

© 2026 Edition Michael Fischer GmbH

Cover, Layout und Satz: Johanna Knauer

Produktmanagement, Redaktion und Lektorat: Daniela Platz

Bildnachweis: © kornn/Shutterstock, © NikWB/Shutterstock.

GTIN 4260478344396

www.emf-verlag.de