



WAHRHEIT

ODER

PFlicht



**TEENIE
EDITION**



SPIELVORBEREITUNG

Lernt euch mit witzigen, frechen und manchmal ein bisschen gemeinen Fragen und Challenges 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 diejenige Person, die zuletzt telefoniert 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. Die Person, auf die der Flaschenhals nach dem Drehen zeigt, ist an der Reihe. Nachdem die jeweilige Frage beantwortet oder Pflichtaufgabe 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 ein*e Spieler*in 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.



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 Fragen zur Produktsicherheit: Edition Michael Fischer GmbH,
Kistlerhofstr. 70, 81379 München oder 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

4. Auflage 2025

© 2023 Edition Michael Fischer GmbH

Covergestaltung, Layout und Satz: Anna Obermüller
Produktmanagement, Redaktion und Lektorat: Veronika Kistler,
Ina Luers, Charlotte Faul

Bildnachweis: © GoodStudio/Shutterstock, © artskill2k17/Shutterstock,
© TanyaFox/Shutterstock, © Martha Kraft/Shutterstock

GTIN 4260478342125

Printed in China

www.emf-verlag.de