

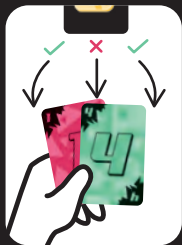
THE LIE ZIE

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

In diesem Spiel ist den Karten nicht zu trauen. Sie zeigen Zahlen von 1 bis 4 in vier verschiedenen Farben – dies ist aber nur die halbe Wahrheit! Erst nach dem Umdrehen erfahrt ihr, was davon tatsächlich stimmt: entweder die Farbe oder die Zahl. Kombiniert eure Karten geschickt zu größeren Zahlen und überbietet damit die Zahlen der anderen in derselben Farbe. Wer alle Karten ausgespielt hat, gewinnt einen Durchgang und erhält dafür Punkte. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.



Nachdem du eine Karte genommen hast, drehe sie auf die Vorderseite mit dem farbigen Hintergrund. Achte darauf, dass niemand dein Blatt einsehen kann. Nachdem du die erste Karte genommen hast, muss jede folgende Karte jeweils entweder ganz links oder ganz rechts an dein Blatt angefügt werden. Eine neue Karte darf niemals zwischen andere Karten geschoben werden.



Die Person, die zuerst 12 Karten auf der Hand hat, ruft „Fertig!“ und sagt damit an, dass ihr Blatt vollständig ist. Sie wird Phase 2 beginnen. Alle anderen nehmen weitere Karten auf und fügen sie ihren Blättern hinzu.

Sobald alle ein vollständiges Blatt aus 12 Karten haben, folgt Phase 2: KARTEN SPIELEN. Karten, die noch in der Tischmitte liegen und nicht genommen wurden, werden als Haufen zur Seite geschoben. Sie werden erst am Ende des Durchgangs benötigt.

BEACHTET: ES IST NICHT ERLAUBT, ...

- ... neue Karten zwischen andere Karten deines Blatts zu schieben.
- ... die Karten deines Blatts anders anzuordnen.
- ... Karten in die Tischmitte zurückzulegen, nachdem sie genommen wurden.

PHASE 2: KARTEN SPIELEN

Diese Phase wird über mehrere Runden gespielt und endet im Spiel mit 4 bis 6 Personen, wenn drei von euch keine Karten mehr auf der Hand haben. Bei 2 oder 3 Personen spielt ihr, bis nur noch eine Person übrig ist.

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Die 1. Runde beginnt, wer in Phase 1 zuerst „Fertig!“ gerufen hat. Ab der 2. Runde beginnt, wer die Runde zuvor gewonnen hat. Pro Runde sind alle genau einmal am Zug.

Während deines Zugs kannst du eine Kombination von Karten aus deinem Blatt spielen. Dies kann eine einzelne Karte sein oder eine Gruppe von zwei oder höchstens drei Karten derselben Farbe, die sich in deinem Blatt **direkt nebeneinander** befinden



Die Karten dürfen nicht mehr umsortiert werden. Sie müssen in genau derselben Anordnung bleiben, in der sie sich in deinem Blatt befinden

Gespielte Karten legst du mit ihrer Vorderseite nach oben vor dir ab. Spielst du zwei oder drei benachbarte Karten, bildest du damit **eine** Zahl.

*Beispiel: Eine 4 und eine 1 werden zu 41.
Eine 3, eine 2 und eine 3 werden zu 323.*



Beginnst du eine Runde, musst du mindestens eine Karte spielen. Die anderen von euch haben reihum jeweils die Wahl zu passen (d. h. keine Karte zu spielen) oder 1 bis 3 Karten in derselben Farbe zu spielen, mit der diese Runde eröffnet wurde.

Gespielte Karten müssen immer eine Zahl ergeben, die größer ist als die zuvor gespielte.

Beispiel einer Runde zu viert:



Amelie spielt eine 3 und eine 2, also 32.

Benni spielt eine 4 und eine 1, also 41. Seine Zahl ist größer als die zuvor gespielte 32.

Caro beschließt zu passen.

Daniel spielt eine 2, eine 1 und eine 4, also 214. Daniel gewinnt die Runde, da er die größte Zahl gespielt hat.

Pro Runde besteht für alle nur einmal die Möglichkeit, entweder zu spielen oder zu passen. Die Runde gewinnt, wer die größte Zahl gespielt hat. Diese Person beginnt die nächste Runde.

Alle gespielten Karten werden mit der Vorderseite nach oben auf einem Ablagestapel gesammelt.

ENDE EINES DURCHGANGS

Wer keine Karten mehr auf der Hand hat, beendet den Durchgang für sich und darf später zuerst Preiskarten nehmen. Die Karten, die mit der Rückseite nach oben als Haufen an der Seite liegen, gelten jetzt als Preiskarten.

Im Spiel mit 4 bis 6 Personen spielt ihr so lange weiter, bis auch die zweite und danach die dritte Person keine Karten mehr hat. Im Spiel mit 2 oder 3 Personen spielt ihr, bis nur noch eine Person übrig ist.

Wenn die erste Person keine Karten mehr hat, spielt danach aus, wer noch die meisten Karten auf der Hand hat. Bei einem Gleichstand beginnt von den daran Beteiligten, wer im Uhrzeigersinn auf die (letzte) Person ohne Karten folgt.


Am Ende des Durchgangs nehmt ihr euch in der Reihenfolge eurer Platzierung eure Preiskarten:

1. Platz: 3 Preiskarten

2. Platz: 2 Preiskarten*

3. Platz: 1 Preiskarte

*Im Spiel zu zweit gibt es für den 2. Platz nur 1 Preiskarte.



Der Wert einer Preiskarte entspricht der Zahl auf der **Vorderseite**. Wichtig: Eure Preiskarten schaut ihr euch erst am Ende des Spiels an!

Ihr beginnt einen neuen Durchgang, indem ihr alle Karten, mit Ausnahme der gewonnenen Preiskarten, mischt und wieder mit der Rückseite nach oben in der Mitte des Tisches verteilt.

ENDE DES SPIELS

Nachdem ihr drei Durchgänge gespielt habt, zählt ihr die Werte eurer **Preiskarten** zusammen. Es gilt die Zahl auf der **Vorderseite**. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Preiskarten hat.

Herrscht dann weiterhin Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

Beispiel einer Schlusswertung:

AMELIE: 11 PUNKTE



BENNI: 10 PUNKTE



CARO: 12 PUNKTE



DANIEL: 8 PUNKTE



Autoren: Eloi Pujadas und Eugeni Castaño
Illustration und Grafiken: Noelia Jiménez
Redaktion: David Esbrí

Deutsche Redaktion: Wolfgang Lütke
Übersetzung: Michael Csorba
Lektorat und Satz: die spiele|texte
Grafische Bearbeitung: Fiore GmbH
Herstellung: Lisa Mühlenbrock

© 2024 Devir Contenidos
Via Augusta 153, Entl. 4
08021 Barcelona Spanien

MADE IN CHINA
Art.-Nr.: 741976



© 2026 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfi erstr. 5-7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten.
Wir behalten uns auch die Nutzung
von uns veröffentlichter Werke für
Text und Data Mining im Sinne v on
§44b UrhG ausdrücklich v or.

Hinweise zum Verpackungsmüll:



kosmos.de/disposal

KOSMOS