

ERTAPPT?!

Die Ergebnisse des Lügendetektor-Tests sind rein Indikativ und können nicht als schlüssige bzw. genaue Bestätigung einer wahren oder unwahren Aussage gewertet werden.

DAS ZIEL DES SPIELS

Sammeln Sie als erster Spieler sieben **Heiligenscheine** oder sieben **Satanshörner** und beweisen Sie somit, ob Sie ein kleiner Engel oder ein echter Satansbraten sind.

ZUSAMMENBAU

Legen Sie die Batterien wie in Abbildung 1 gezeigt in den Lügendetektor.

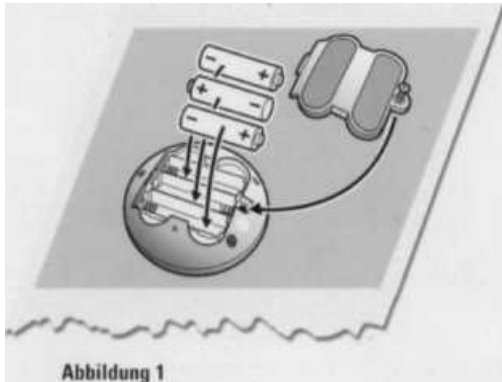


Abbildung 1

WICHTIG BATTERIEHINWEISE

Wir empfehlen Ihnen, diese Informationen zur späteren Verwendung aufzubewahren

ACHTUNG:

- Wir bitten um genaue Beachtung der folgenden Anweisungen. Verwenden Sie nur die angegebenen Batteriearten und legen Sie diese gemäß den » und • Polungszeichen korrekt ein.
- Ungleiche Batterietypen (Standard- (Zinkkohle) und Alkaline-Batterien sowie neue und gebrauchte Batterien) dürfen nicht zusammen verwendet werden.
- Leere oder verbrauchte Batterien bitte nicht im Spielzeug belassen.
- Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Sollte das Produkt elektrische Störungen hervorrufen oder selbst durch solche beeinflusst werden, bewahren Sie es bitte außerhalb der Reichweite anderer elektrischer Geräte auf. Sofern erforderlich, schalten Sie das Produkt zunächst aus und wieder an, oder entfernen Sie die Batterien und legen Sie diese erneut ein.
- BITTE KEINE AUFLADBAREN BATTERIEN VERWENDEN ANDERE BATTERIEARTEN NICHT AUFLADEN
- Wie alle kleineren Gegenstände sollten auch Batterien von Kindern ferngehalten werden. Im Falle der Verschluckung suchen Sie bitte umgehend einen Arzt auf.

SPIELVORBEREITUNG

- Legen Sie das gesamte Spielzubehör - Lügendetektor, Fragenkarten, Spielringe (Heiligenscheine und Satanshörner) und den Würfel - so hin, dass es jeder Spieler gut erreichen kann. Von den Einspruchskarten legen Sie halb so viele dazu, wie Spieler an dieser Runde teilnehmen (bei einer ungeraden Spielerzahl runden Sie auf).
- Teilen Sie an jeden Spieler eine Verhörkarte aus.

DER SPIELABLAUF

- Der jüngste Spieler ist zuerst an der Reihe. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- Wenn Sie dran sind, würfeln Sie. Je nach Wurf spielen Sie ein Einzel oder mit der Gruppe.

Einzelspiel



Sie müssen die Frage als einziger Spieler beantworten (siehe Absatz „Geben Sie's zu!“).

- Halten Sie den Lügendetektor auf Ihrer Handfläche, wobei Zeige- und Mittelfinger die Kontaktstellen unter dem Gerät berühren müssen (siehe Rückseite Abbildung 2). Drücken Sie jetzt noch nicht die Starttaste!
- Der links neben Ihnen sitzende Spieler zieht die oberste Fragenkarte vom Stapel, wählt eine Frage aus und liest sie laut vor.
- Sagen Sie den anderen Spielern Ihre Antwort.
- Ihre Mitspieler müssen nun entscheiden, ob Sie die Frage ehrlich beantwortet haben oder eine faustdicke Lüge aufzischen.
 - Wenn Ihre Mitspieler glauben, dass Sie die Wahrheit gesagt haben, dann nehmen Sie sich je nach Antwort einen Heiligenschein oder Satanshörner (siehe Absatz „Engel oder Satansbraten?“).
 - Wenn Ihre Mitspieler glauben, dass Sie gelogen haben, dann sind Sie dran und müssen sich dem Lügendetektor-Test unterziehen! (Siehe Absatz "Stellen Sie sich dem Test!").
- Bezweifeln Ihre Mitspieler das Ergebnis des Lügendetektors, können sie dagegen Einspruch erheben (siehe Absatz „Einspruch!“).

Gruppenspiel



Jeder Spieler muss die Frage beantworten (siehe Absatz „Geben Sie's zu!“).

- Ziehen Sie die oberste Fragenkarte vom Stapel, wählen Sie eine Frage aus und lesen Sie sie laut vor.
- Nun beantwortet jeder Spieler nacheinander die Frage - und Sie sind zuerst dran.
- Beraten Sie mit Ihren Mitspielern darüber, **welcher Spieler** bei seiner Antwort **gelogen hat**. Pro Runde kann immer nur **ein** Spieler für den Lügendetektor-Test bestimmt werden, also sollten Sie ihn sorgfältig auswählen. Der ausgewählte Spieler muss sich nun dem Test unterziehen! (Siehe Absatz "Stellen Sie sich dem Test!").
- Alle anderen Spieler nehmen sich gemäß ihren Antworten entweder einen Heiligenschein oder Satanshörner.
- Wird das Ergebnis des Lügendetektors bezweifelt, können die Spieler dagegen Einspruch erheben (siehe Absatz „Einspruch!“). Sobald Ihr Zug beendet ist, ist der links neben Ihnen sitzende Spieler an der Reihe.
Hinweis: Es kann auch sein, dass sich kein Spieler dem Lügendetektor-Test unterziehen muss, wenn sich alle Spieler darüber einig sind, dass keiner gelogen hat.

GEBEN SIE'S ZU!

Alle Fragen beginnen mit der Formulierung: „Hast du schon mal...“ oder auch „Bist du schon mal...“.

Zum Beispiel: "Hast du schon mal nackt vor dem Spiegel getanzt?"

Sie haben für Ihre Antwort zwei Möglichkeiten:

- "Ich habe schon mal..." oder
- "Ich habe noch niemals..."

Natürlich beantworten Sie die Frage in einem vollständigen Satz.

In jeder Frage sind einige Wörter in Fettschrift gedruckt. Diese Wörter können Sie nach Belieben verändern und sich so Ihre eigenen, bohrenden Fragen ausdenken. Was war's denn noch, das Sie schon immer von einem Ihrer Mitspieler wissen wollten?

Zum Beispiel: "Hast du schon mal nackt vor deinem Chef gestanden?"

INHALT

1 Lügendetektor, 180 Fragenkarten, 70 Heiligenscheine, 70 Satanshörner, 10 Verhörkarten, 10 Einspruchskarten und 1 Würfel.

ENGEL ODER SATANSBRATEN?

Jedes Mal, wenn Sie eine Frage wahrheitsgetreu beantwortet haben (bzw. nicht beim Lügen erwischt wurden und ohne Einspruch davongekommen sind), dürfen Sie sich entweder **einen** Heiligenschein oder **einen** Ring mit Satanshörnern nehmen.

Wenn Sie die Frage der Karte positiv beantworten, haben Sie sich als klarer Satansbraten geoutet. Konnten Sie die Frage allerdings wahrheitsgetreu abschmettern, gelten Sie als kleiner Engel und werden dafür mit einem Heiligenschein belohnt.

- Lautet Ihre Antwort: "Ich habe noch niemals...", erhalten Sie einen **Heiligenschein**
- Lautet Ihre Antwort: "Ich habe schon mal...", dann erhalten Sie einen Ring mit **Satanshörnern**

Denken Sie immer daran, dass Sie 7 Spielringe einer Sorte sammeln müssen - egal ob als Satan oder Engel. Dafür müssen Sie vielleicht hier und dort die Wahrheit etwas strapazieren...

STELLEN SIE SICH DEM TEST!



Der Lügendetektor misst den Stresszustand des getesteten Spielers, weshalb er vor **jeder** Frage neugestartet werden muss (der Lügendetektor - nicht der Spieler!).

1. Halten Sie den Lügendetektor auf Ihrer Handfläche, wobei Sie mit Zeige- und Mittelfinger die beiden Kontakte an der Unterseite des Geräts berühren müssen (siehe Abbildung 2). Lassen Sie den Lügendetektor auf diese Weise für ca. 10 Sekunden auf Ihrer Handfläche liegen, damit sich das Gerät auf Ihre Körpertemperatur einstellt. Je länger Sie das Gerät halten, desto genauer wird das Testergebnis.

2. Drücken Sie die Taste an der Rückseite des Lügendetektors, um das Gerät zu starten (siehe Abbildung 2). Während das Licht aufblinkt nennen Sie Ihren Namen und Ihr Alter. Dadurch kann der Lügendetektor sozusagen Ihren „Normalzustand“ messen. Sobald das Gerät bereit ist, hören Sie ein anhaltendes Summen.
3. Wenn das Summen beginnt, haben Sie 10 Sekunden Zeit, um Ihre Antwort zu wiederholen. Einer Ihrer Mitspieler wird Sie entsprechend anleiten, indem er sagt: „Sprich mir nach:...“.

Zum Beispiel: Herausforderer: „Sprich mir nach: Ich habe noch niemals nackt vor dem Spiegel getanzt.“

Prüfling: „Ich habe noch niemals nackt vor dem Spiegel getanzt.“

4. Sobald die Antwort ausgesprochen wurde, stellt der Lügendetektor fest, ob Sie die Wahrheit sagen oder Ihre Mitspieler schamlos belügen.
5. Wenn Sie die Wahrheit gesagt haben, sehen Sie auf der Anzeige des Geräts das grüne Symbol  und hören ein Bestätigungsgeräusch. Sie dürfen sich nun entsprechend Ihrer Antwort einen Spielring nehmen.
6. Wenn Sie gelogen haben, sehen Sie auf der Anzeige des Geräts das rote Symbol  und hören ein Bestätigungsgeräusch. Ihre Mitspieler suchen nun einen Ihrer Spielringe aus, den sie Ihnen abnehmen möchten, und legen ihn zu den anderen Spielringen zurück.

Hinweis: Sobald der Lügendetektor gestartet wurde, zeigt er den Stresszustand des Prüflings durch eine Reihe verschiedener Geräusche an. Hier gilt: je höher der Ton, desto stärker der Stresszustand. Wenn Sie den Lügendetektor austricksen möchten, müssen Sie versuchen, so ruhig wie möglich zu bleiben.

Wenn Ihre Mitspieler grausam genug sind, lassen sie Sie vielleicht eine Weile unter dem Gerät zappeln um herauszufinden, wie hoch Ihr Stresszustand steigt!

EINSPRUCH!

Es soll ja Menschen geben, die so cool sind, dass ihnen nicht mal ein Lügendetektor auf die Schliche kommt. Sollten Sie also das Ergebnis des Lügendetektors einmal bezweifeln, haben Sie die Möglichkeit, dagegen Einspruch zu erheben.

- Jede Einspruchskarte kann nur einmal

eingesetzt werden, und es gibt nur sehr wenige davon. Überlegen Sie sich also gut ob sie wirklich nötig ist

- Wenn also ein Spieler Einspruch erheben möchte, wird zunächst unter allen Spielern darüber abgestimmt (die Mehrheit gewinnt). Bei einem Unentschieden hat derjenige Spieler, der die Frage vorgelesen hatte, das letzte Wort. Sollte es sich dabei ausgerechnet um den Spieler am Lügendetektor handeln, fällt der links neben ihm sitzende Spieler die Entscheidung.
- Wird für den Einspruch gestimmt, gilt das Ergebnis des Lügendetektors als abgelehnt! Dem überführten Lügner wird nun einer seiner Spielringe abgenommen.
- Die gespielte Einspruchskarte wird danach aus dem Spiel genommen und zur Seite gelegt.

GESTEHEN SIE ALLES!

Hat einer Ihrer Mitspieler eine Tat **zugegeben**, die Sie äußerst pikant finden, dann dürfen Sie ihn mit der Verhörkarte noch weiter malträtieren: Spielen Sie Ihre Verhörkarte sofort aus, nachdem der Spieler die Frage **positiv** beantwortet hat und verlangen Sie von ihm, alle Umstände seiner Sünde bis ins kleinste Detail preiszugeben. Sie dürfen Ihre Verhörkarte jederzeit, aber nur **einmal** während des Spiels ausspielen.

Wenn diese Karte gegen Sie ausgespielt wird, haben Sie die Wahl: entweder gehen Sie darauf ein und machen reinen Tisch oder Sie geben einen Ihrer Spielringe (den der Spieler, der Sie verhört hat, aussuchen darf) freiwillig zurück. Alle gespielten Verhörkarten werden aus dem Spiel genommen.

WER GEWINNT?

Der erste Spieler, dem es gelingt, entweder sieben Heiligenscheine oder sieben Satanshörner zu sammeln, hat das Spiel gewonnen. Herzlichen Glückwunsch! Sie haben entweder immer brav die Wahrheit gesagt oder Ihre Mitspieler gnadenlos beschwindelt...

FEHLERBEHEBUNG

Reset-Taste: Durch Drücken dieser Taste kann das Lügendetektor-Gerät jederzeit neugestartet werden.

Falls der Lügendetektor wiederholt falsche Ergebnisse liefert, sollten Sie die verbrauchten Batterien durch neue ersetzen.

KURZREGELN

- Die Spieler würfeln jeweils **nacheinander** um festzustellen, ob es AI einem Em/el oder Gruppenspiel kommt
- Wenn Sie ein Einzelspiel würfeln, müssen mir **Sie** die Frage beantworten Ihre Mitspieler entscheiden, ob Sie bei Ihrer Antwort lügen und sich damit dem Lügendetektortest unterziehen müssen
- Wenn Sie ein Gruppenspiel würfeln, müssen **alle** Spieler die Frage beantworten Danach wird aus der Gruppe ein Spieler ausgewählt, der sich dem Lügendetektortest unterziehen soll.
- Wird die Frage der Karte **negativ** beantwortet ("Ich habe noch niemals "), dann erhält der Spieler einen **Heiligenschein**
- Wird die Frage der Karte **positiv** beantwortet ("Ich habe schon mal "), dann erhält der Spieler einen **Ring mit Satanshörnern**
- Stellt der Lügendetektor fest, dass Sie die **Wahrheit** sagen, dürfen Sie sich einen Ihre Antwort **entsprechenden** Spielring **nehmen**
- Stellt der Lügendetektor fest, dass Sie eine **Lüge** auffischen, wird Ihnen einer Ihrer Spielringe weggenommen
- Denken Sie daran, dass gegen d Ergebnis des Lügendetektors **Einspruch** erhoben werden kann!
- Der erste Spieler, der sieben Spielringe einer Sorte sammelt und dadurch zum Heiligen wird oder sich als Satansbraten outet, gewinnt das Spiel!

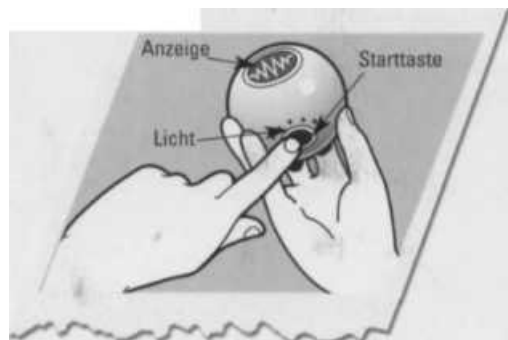


Abbildung 2



040246304100

© 2002 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel 02921 965343.