Copyright © 2019 NICE TRY Games

NICE TRY Games GbR
Kommandant-Prendel-Allee 107
D-04299 Leipzig

www.nicetry.games

Ein Spiel von Ronald Hild & Max Haupt
Grafik & Design: Max Haupt
Lektorat: Thomas Neukum, Rebecca Seidel

NICE TRY GAMES

NICE TRY

DIE SPIELREGELN

@nicetrygames

! IHR SPIELT AUF EIGENES RISIKO! WIR ÜBERNEHMEN KEINE HAFTUNG FÜR BLAUE FLECKEN, ABGEBROCHENE FINGERNÄGEL ODER FEHLENDE KÖRPERTEILE. !

SPOILER ALARM

SCHAU DIR VOR DEM SPIELEN DIE KARTEN NICHT AN, WENN DU DIR DIE ÜBERRASCHUNG NICHT VERDERBEN MÖCHTEST! DAS DECK IST BEREITS GEMISCHT – IHR KÖNNT SOFORT LOSSPIELEN.

*In **NICE TRY – Das Challenge Party Spiel** stellst du dich schnellen, verrückten und witzigen Challenges aus den Bereichen Cleverness, Geschick und Körpergefühl.*

Vor jeder Challenge wetten alle Spieler, wie gut sie abschneiden werden. Das schlechteste Gebot fliegt raus. Mit dem besten Gebot kannst du die meisten Punkte verdienen – aber nur, wenn du Erfolg hast. Wenn du dich überschätzt und versagst, sammelst du Minuspunkte.

*Verdienst du dir den Respekt deiner Mitspieler, oder kassierst du nur ein schadenfrohes **„NICE TRY!“**?*

Spielmaterial:
54 Challenge-Karten, 1 Spielleiter-Karte, 1 Wertungsblock

Benötigt werden außerdem diverse Haushaltsgegenstände, zum Beispiel Stifte, Papier, Münzen oder Löffel. Solltet ihr einen benötigten Gegenstand nicht zur Hand haben, könnt ihr die Challenge auslassen und die nächste Karte ziehen.

4-8

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält einen Stift und ein Wertungsblatt, auf dem er seinen Namen notiert. Der Stapel mit Challenge-Karten wird gemischt (nicht nötig, wenn ihr das erste Mal spielt). Der älteste Spieler erhält zu Beginn die Spielleiter-Karte.

Der Spielleiter erfüllt die Rolle des Moderators und Schiedsrichters, spielt aber selbst auch mit.

Stapel mit Challenge-Karten

BEISPIELAUFBAU FÜR 4 SPIELER

SPIELABLAUF

Eine Partie **NICE TRY** besteht aus 8 einzelnen Spielrunden. Der aktuelle Spielleiter zieht eine Karte vom Challenge-Stapel und liest die Aufgabe laut vor.

Bevor ihr die Aufgabe ausführt, gibt jeder Spieler ein Gebot ab. Abhängig von der Art der Challenge läuft die Gebotsphase unterschiedlich ab und es können verschieden viele Punkte verdient werden.

Bei Challenges aus den Kategorien **Cleverness**, **Geschick** und **Körpergefühl** überlegt jeder Spieler, was er sich zutraut und notiert sein Gebot verdeckt auf seinem Wertungsblatt. Nachdem alle Spieler ihre Gebote abgegeben haben, werden diese verglichen:

Der beziehungsweise die Spieler (bei Gleichstand) **mit dem schlechtesten Gebot** spielen diese Runde nicht mit und erhalten pauschal **1 Minuspunkt**.

Der beziehungsweise die Spieler (bei Gleichstand) **mit dem besten Gebot** haben die Chance auf **4 Punkte**, wenn sie erfolgreich sind. Bei Misserfolg gibt es **4 Minuspunkte**.

Alle Spieler, die **zwischen dem schlechtesten und besten Gebot** liegen, erhalten **2 Punkte** bei Erfolg und **2 Minuspunkte** bei Misserfolg.

Sollten **alle Spieler das gleiche Gebot** abgegeben haben, spielt jeder um **2 Punkte** / **2 Minuspunkte**.

Nach dem Vergleich der Gebote wird die Aufgabe im Uhrzeigersinn durchgeführt, beginnend mit dem Spieler links vom Spielleiter. Eine Aufgabe gilt dann als **erfolgreich** abgeschlossen, **wenn ein Spieler sein Gebot geschafft hat**.

Bei den Challenges **Champion**, **Highscore** und **Risiko** gebt ihr keinen Wert als Gebot ab, sondern entscheidet euch, ob ihr teilnehmen wollt, oder nicht. Hat jeder Spieler **JA oder NEIN** eingetragen, wird verglichen. Alle Spieler, die nicht teilnehmen wollen, erhalten in dieser Runde jeweils **0 Punkte**.

Champion: In dieser Challenge spielen **alle Teilnehmer gegeneinander**. Nach und nach scheiden Spieler aus, bis nur noch ein Spieler übrig bleibt. Der Champion erhält **3 Punkte**, alle ausgeschiedenen Spieler erhalten jeweils **1 Minuspunkt**.

Highscore: In dieser Challenge hat jeder Teilnehmer **5 Versuche**. **Für jeden erfolgreichen Versuch gibt es 1 Punkt**. Sollte ein Spieler bei allen Versuchen versagen, bekommt er **3 Minuspunkte**.

Risiko: Bei dieser Challenge hat jeder Teilnehmer **nur einen einzigen Versuch**, um die Aufgabe zu schaffen. Bei Erfolg gibt es **2 Punkte** und bei Misserfolg **2 Minuspunkte**.

JOKER

Jedem Spieler stehen **3 Joker zur Verfügung**, die jeweils einmal eingesetzt werden können. Die Joker sind rechts auf dem Wertungsblatt aufgeführt und werden nach ihrer Verwendung abgehakt.

Easy: Wenn du dir sicher bist, bei einer Challenge erfolgreich zu sein, kannst du **vor deinem Versuch** „Easy!“ sagen. Der Joker **verdoppelt die Punkte**, die du in dieser Challenge erspielst – sowohl Plus- als auch Minuspunkte.

Safe: Wenn du versagt hast, kannst du **nach dem Versuch** „Safe!“ sagen. Der Joker **schützt dich vor Minuspunkten**. Du trägst für diese Challenge einfach 0 Punkte ein.

Nice Try: Aus Respekt oder Schadenfreude kannst du **zu jedem Zeitpunkt** des Spiels einem beliebigen Mitspieler „Nice Try!“ zurufen. Ein erhaltenes Nice Try wird auf dem Wertungsbogen mit einem Strich notiert und **zählt am Ende als 1 Punkt**. Ein Spieler kann mehrere Nice Tries sammeln.

SPIELENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet nach der 8. Runde. Jeder Spieler addiert seine in den Runden erspielten Punkte und trägt die Summe ein. Die Endpunktzahl ergibt sich aus dieser Summe plus der Punkte für ungenutzte beziehungsweise genutzte Joker (siehe Wertungsblatt) und einem Punkt pro erhaltenem „Nice Try!“. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.