DAS GRUNDSPIEL:
Hier geht es nur ums Lachen – no cap!

Beim Grundspiel geht es nicht ums Gewinnen, sondern einfach darum, euch über total random Kombinationen Gedanken zu machen. Die gezogene Karte oder die gezogenen Karten wird/werden einfach von einem Spieler vorgelesen und von dem Spieler beantwortet, der links von ihm sitzt. Wenn ihr wollt, dürft ihr auch gerne diskutieren. Wie kommt euer Mitspieler zu seiner Entscheidung? Würden die anderen genauso entscheiden? Ihr könnt aber auch gleich zur nächsten Karte übergehen – weiter geht es im Uhrzeigersinn.

WER IST THE GOAT? –
Der Wettkampfmodus

Im Wettkampfmodus geht es darum, die Mitspieler richtig einzuschätzen. Ein Spieler zieht eine Karte, liest sie vor und alle Mitspieler schreiben auf einen Zettel, was er wohl antworten wird. Erst dann antwortet der Spieler auf die Frage. Jeder Mitspieler, der mit seiner Vermutung richtig liegt, bekommt einen Punkt. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat, ist der Sieger. Ihr könnt alle Karten durchspielen oder vorher eine bestimmte Anzahl an Fragen festlegen.

CHALLENGE!

Ihr steht auf Action? Dann könnt ihr auf das Punktesammeln verzichten und stattdessen andere Regeln festlegen. Die Spieler, die den Befragten richtig eingeschätzt haben, könnten diesem zum Beispiel ***eine Frage stellen*** dürfen, die dieser dann wahrheitsgemäß beantworten muss. Oder sie dürfen ihm eine ***Pflichtaufgabe*** stellen. Damit das nicht ausartet, könnt ihr zum Beispiel festlegen, dass – wenn mehr als drei Spieler richtig liegen – das Los entscheidet, wessen Aufgabe erfüllt beziehungsweise wessen Frage beantwortet werden muss.

Genug Regeln und Entscheidungen – let the games begin!

VIEL SPASS DAMIT!

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie. Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über https://dnb.de abrufbar.

Für Fragen und Anregungen
info@m-vg.de

Wichtiger Hinweis
Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wurde auf eine genderspezifische Schreibweise sowie eine Mehrfachbezeichnung verzichtet. Alle personenbezogenen Bezeichnungen sind somit geschlechtsneutral zu verstehen.

Originalausgabe, 5. Auflage 2026, © 2025 by riva Verlag, ein Imprint der Münchner Verlagsgruppe GmbH
Türkenstraße 89 | 80799 München | Tel.: 089 651285-0

Wir behalten uns die Nutzung unserer Inhalte für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.
Alle Rechte vorbehalten.

Umschlaggestaltung und Layout: Isabella Dorsch
Satz: Maria Verdorfer
Umschlagabbildung: Adobe Stock/Xenia Artwork
Druck: K-Print OÜ, Estland
Printed in the EU

ISBN 978-3-7423-2810-6

Weitere Informationen zum Verlag finden Sie unter
www.rivaverlag.de | www.m-vg.de

DAS ORIGINAL

WÜRDEST DU LIEBER ...?

Die Teenie-editior

riva

Bibliothek Kantonsschule am Burggraben

WÜRDEST DU LIEBER

Die Teenie-edition

Würdest du lieber einen bösen Zwilling haben oder als Döner verkleidet Werbung in der Fußgängerzone machen? Reizt es dich eher, ein Zeltlager der Parallelklasse zu überfallen oder dir mit ihr eine Wasserschlacht im Freibad zu liefern? Und würdest du dein Handy lieber unwiederbringlich verlieren oder es für einen Tag deinen Freunden geben und sie machen damit, was sie wollen?

Die Welt ist voll mit schweren und zugleich unglaublich witzigen Entscheidungen. Höchste Zeit, sich auf sie zu stürzen!

Aber bevor es losgeht, würdest du bestimmt lieber noch erfahren, wie das Spiel funktioniert, oder?

SPIELANLEITUNG

Bei diesem Spiel geht es darum, sich zu entscheiden. Und das klingt einfacher als gedacht. Die erste Entscheidung müsst ihr sogar schon treffen, bevor das Spiel überhaupt erst losgeht. Es geht um die Frage: Würdet ihr lieber mit der lilafarbenen oder der orangefarbenen Kartenseite spielen?

DIE LILA KARTENSEITE

Die lilafarbene Kartenseite stellt euch vor witzige, verrückte und manchmal richtig schwierige Entscheidungen. Würdest du lieber drei Stunden Achterbahn fahren oder die gleiche Zeit in einem super unheimlichen Gruselhaus verbringen? Würdest du nach deinem Tod lieber als Schutzengel oder als Poltergeist weiterexistieren? Würdest du lieber an einem Witzeduell oder einem Mathewettkampf teilnehmen?

DIE ORANGE KARTENSEITE

Die lilafarbene Seite ist euch nicht crazy genug? Dann wagt euch an die orangefarbene Kartenseite heran. Denn auf den orangefarbenen Kartenseiten stehen nicht zwei Sachen, aus denen ihr eine auswählen müsst, sondern es steht nur eine da – und die muss mit einer anderen Möglichkeit von der Rückseite einer weiteren orangefarbenen Karte kombiniert werden. Auf diese Art und Weise entstehen die abgedrehtesten Kombinationen, bei denen ihr euch kaputtlachen, vor Entsetzen kreischen oder vor Ekel schreien werdet.

VORBEREITUNGEN UND EIN PAAR BASICS

Entscheidet ihr euch für die lilafarbene Kartenseite, wird der Stapel mit der orangefarbenen Kartenseite nach oben zwischen euch gelegt. Entscheidet ihr euch für die orangefarbene Kartenseite, werden die Karten mit der lilafarbenen Seite nach oben kreuz und quer auf dem Tisch oder dem Boden verteilt.

Der Spieler, der am schnellsten **»slay!«** ruft, darf beginnen.

Spielt ihr mit der lilafarbenen Kartenseite, muss nur eine Karte gezogen und vorgelesen werden, bei der orangefarbenen Kartenseite werden bei jedem Zug jeweils zwei Karten aufgedeckt und vorgelesen.

Hat der Spieler, der gerade dran ist, die »Würdest du lieber«-Frage beantwortet, wird im Fall der lilafarbenen Karten diese zur Seite gelegt. Bei den orangefarbenen Karten werden beide Karten wieder zugedeckt, sodass sie für die nächste weirde Kombination bereitliegen.

Aber nun genug zu den verschiedenen Farben – alle weiteren Spielvarianten und Regeln funktionieren gleich, egal für welche Kartenseite ihr euch entscheidet.