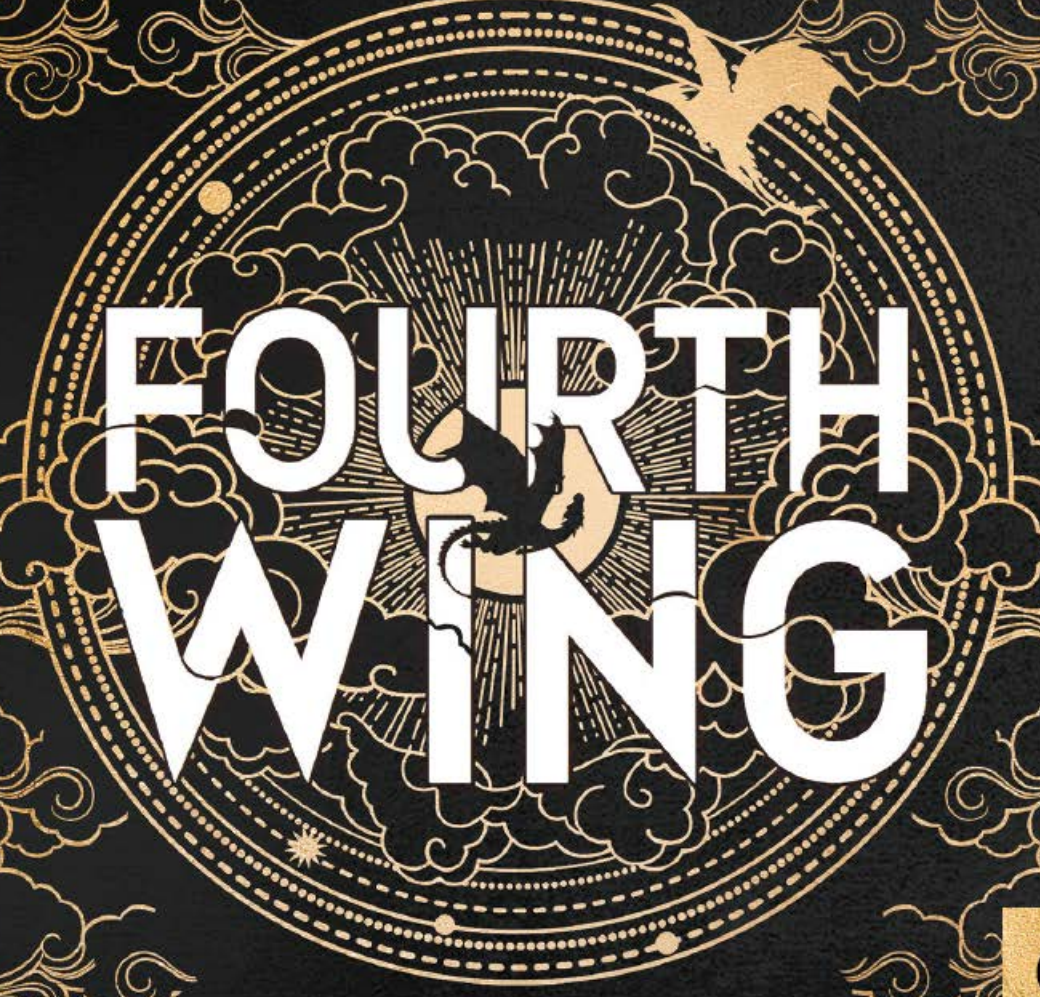


REALTALK

WIE GUT KENNT IHR EUCH WIRKLICH?



FOURTH WING

• DAS PARTYSPIEL •

KOSMOS

SPIELMATERIAL

12 Punktechips



6 Drachenchips



174 Fragenkarten

180 Spielkarten
davon

6 Zahlenkarten



Rückseite

Vorderseite:



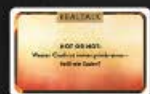
64 goldene Karten
Eure ersten Schritte im Basgiath War College.



42 violette Karten
Stellt euch den ersten Herausforderungen. Könt ihr einen Drachen beeindrucken?



42 silberne Karten
Showdown! Hat sich das ganze Training ausgezahlt?



26 flammenrote Karten
Der Farbe entsprechend dreht sich hier alles um die Spicy-Fragen.

Rückseite



Vorderseite



SPIELAUFBAU

VOR DEM ERSTEN SPIEL löst ihr vorsichtig die 6 Drachen- und die 12 Punktechips aus dem Tableau heraus und legt sie griffbereit zur Seite.

Legt die Fragenkarten mit der goldenen Vorderseite sowie die Zahlenkarten 1 bis 6 auf dem Tisch bereit. Die restlichen Karten kommen zurück in die Schachtel. Diese könnt ihr später freischalten. Wie genau das funktioniert, erfahrt ihr im Punkt **Spielende** auf Seite 4.

VOR JEDEM SPIEL suchen sich alle Personen einen **Drachenchip** in der Farbe ihrer Wahl aus.

- 🦋 Nehmt euch die **goldenen** oder zuletzt freigeschalteten **Fragenkarten** und mischt sie gut durch.

Achtung Spoilerwarnung! Wenn ihr bisher nur den ersten Band gelesen habt, sortiert die Karten mit dem Drachensymbol wie hier rechts abgebildet aus:



- 🦋 Legt den Kartenstapel verdeckt in die Mitte des Tisches.
- 🦋 Die **Punktechips** legt ihr als Vorrat daneben.
- 🦋 Nehmt euch die **Zahlenkarten** entsprechend der Anzahl der Personen in eurer Runde. Bei vier Personen nehmt ihr beispielsweise die Zahlenkarten von 1 bis 4.
- 🦋 Die Person, die als Letzte die **Flammengeküst**-Reihe gelesen hat, beginnt das Spiel.

SPIELABLAUF

- 1** Wenn du am Zug bist, ziehe **2 Karten** vom Stapel und lies dir die Fragen darauf in Ruhe durch. Entscheide dich für die Frage, die deiner Meinung nach besser zur Gruppe passt. Die andere Fragenkarte legst du verdeckt vor dir ab.
- 2** Ohne die Frage auf der Karte laut vorzulesen, nimmst du die bereit liegenden Zahlenkarten und legst je eine Zahlenkarte offen vor jede Person in der Runde, inklusive dich selbst. Der Wert der Zahl bestimmt, wie sehr die Frage auf eine Person zutrifft. **Es bekommt immer die Person die Zahlenkarte 1, auf die die Frage am besten zutrifft.**

BEISPIEL IM SPIEL MIT 4 PERSONEN:

Kim hat sich für die Frage entschieden: **Neuer Parkour-Star: Wer würde alle mit der Bestzeit im Gauntlet überraschen?** Kim legt die Zahlenkarte 4 vor sich hin, da sie jetzt schon länger keinen Sport mehr gemacht hat. Die 3 bekommt Luca, die gern die Fernsehshow „Ninja Warrior“ schaut. Die 2 erhält Michelle. Sie ist zwar die Kleinste in der Runde, klettert jedoch seit ihrer Kindheit, und die 1 bekommt Laura, die in ihrer Freizeit Parkour trainiert.

- 3** Ziehe jetzt eine **weitere Fragenkarte** vom Nachziehstapel und **mische** sie zusammen mit den beiden zuvor gezogenen Karten. Anschließend gibst du die Fragenkarten an die Person links von dir weiter. Diese liest die Fragen laut nacheinander vor und legt die Karten in die Mitte, sodass alle sie gut sehen können.
- 4** Anschließend ist die Diskussion eröffnet. Der Rest der Gruppe überlegt sich gemeinsam, nach welcher Frage alle eingeteilt worden sind. Haben sich alle von euch für eine Frage entschieden, nehmt ihr euren **Drachenchip** in die Hand und legt ihn auf Kommando zeitgleich auf die Karte, von der ihr glaubt, dass ihr danach eingeordnet worden seid.
- ➔ **Hat sich die Mehrheit der Gruppe für die richtige Fragenkarte entschieden?**
Glück gehabt, ihr bekommt einen Punktechip.
 - ➔ **Hat sich die Mehrheit der Gruppe für eine andere Frage entschieden?**
Leider bekommt ihr diese Runde keinen Punktechip, aber ihr könnt euer Glück direkt noch einmal versuchen.
- 5** Die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe, die Gruppe einzuordnen.

SPIELEND

Ihr spielt insgesamt **12 Runden**. Zählt danach eure Punktechips. Bei wie vielen Fragen war sich die Mehrheit einig?

Ziel des Spiels ist es, euch von der flammengeküssten Seite besser kennenzulernen, miteinander Spaß zu haben und nebenbei neue Kategorien freizuschalten.

Neue Karten schaltet ihr frei, indem ihr die farblich passenden Drachen auf Seite 5 und 6 vollständig koloriert. Für jeden gewonnenen Punktechip dürft ihr eine Fläche des jeweiligen Drachen ausmalen. Habt ihr einen Drachen in einer Runde vollständig ausgemalt und sind noch Punktechips übrig, verfallen diese.

Ihr beginnt mit dem violetten Drachen, dann kommt der silberne Drache an die Reihe und den Abschluss bildet der rote Drache.

Für das nächste Spiel nehmt ihr die Fragenkarten in der Farbe, die ihr als Letzte freigeschaltet habt. Ihr könnt natürlich auch beliebig viele andere Fragenkarten, die ihr schon nutzen dürft, dazumischen. Für eine Runde benötigt ihr mindestens 36 Fragenkarten. **Wir wünschen euch viel Spaß mit REALTALK Fourth Wing. Wie gut kennt ihr euch wirklich?**



**violette
Fragenkarte**



**silberne
Fragenkarte**



**flammenrote
Fragenkarte**

