

14+ 
3-6

BERTRAM KAES

NOBODY IS PERFECT



MUSIC

Ravensburger



**Wer schüttelt glaubhaft
Erklärungen für ab-
gedrehte Musikfragen
aus dem Ärmel? Wer spinnt
überzeugende Geschichten
über schräge Instrumente?
Wer führt die anderen mit
seinen Antworten aufs
Glatteis?**

**Hier gilt: Wer musikalisch
besser spinnt, gewinnt!**

INHALT

- ① 1 Spielplan
- ② 6 Spielfiguren
- ③ 6 Token
- ④ 6 Tippsteine
- ⑤ 1 Dekodierer
- ⑥ 180 doppelseitige
Karten mit
360 Fragen in
vier Kategorien:



⑤



**BLAU
KURIOSES**



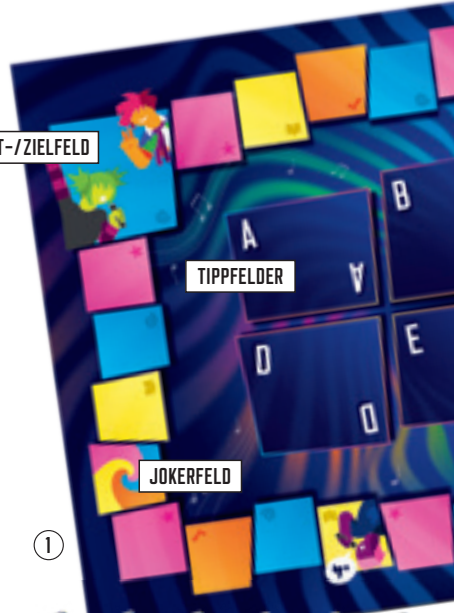
**PINK
RUHM & REKORDE**



**GELB
INSTRUMENTE**



**ORANGE
MULTIPLE CHOICE**



①

②

③

⑥



GOOGLE PLAY STORE



APPLE APP STORE

WICHTIG! Für ein optimales Spielerlebnis benötigt ihr ein Handy oder Tablet mit Internetverbindung und die kostenlose **Nobody is Perfect Music App**. Diese ist im Google Play Store und im Apple App Store verfügbar. Zudem empfehlen wir einen Spotify-Account (Free oder Premium).



VORBEREITUNG

Legt Stifte und Papier für alle bereit. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.

In seiner Mitte zeigt er Tippfelder mit den Buchstaben von A bis F für bis zu 6 verschiedene Antworten.

Am Rand des Spielplans befindet sich die Laufleiste, auf der ihr mit euren Spielfiguren entsprechend eurer Punkte vorrückt.

VORBEREITUNG

Spielplan in die Tischmitte legen

Alle erhalten:

- 1 Spielfigur
- 1 Token
- 1 Tippstein
- 1 Stift
- 1 Blatt



Entscheidet euch jeweils für eine **Figur** und stellt sie auf das **blaue Start-/Zielfeld**.

Legt den zugehörigen **Token** und **Tippstein** derselben Farbe vor euch ab. Zudem erhaltet ihr jeweils einen **Stift** und ein **Blatt Papier**, das ihr mit eurem Namen verseht.

Sortiert **alle Karten** nach den 4 Kategorien (Farben) und legt sie in 4 gemischten Stapeln neben dem Spielplan bereit. Legt den **Dekodierer** daneben.

Karten in 4 Stapeln neben dem Spielplan bereitlegen

SPIELABLAUF

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer von euch zuletzt ein Lied gehört hat, beginnt. Du übernimmst in der ersten Runde die Spielleitung und erhältst den Dekodierer.

Spielleitung: Du liest die aktuelle Frage und später auch die Antworten vor. Du spielst selbst nicht mit (**Ausnahme:** Die Kategorie **Orange: Multiple Choice**). Bei der nächsten Frage übernimmt die Person links von dir die Spielleitung und erhält den Dekodierer, liest die Frage vor usw. Ihr wechselt euch also reihum ab, bis das Spiel endet.

SPIELABLAUF

Die Rolle der Spielleitung wechselt im Uhrzeigersinn



Spielfeldfarbe
mit Figur der
aktuellen Spiel-
leitung darauf
gibt Kartenfarbe
vor



ABLAUF
BLAU, PINK,
GELB

Die Felder des Spielplans entsprechen jeweils farblich einer der vier Kategorien. Übernimmst du die Spielleitung, schaust du zuerst, auf welcher Farbe **deine eigene Spielfigur** steht.

Ziehe die oberste Karte vom Stapel der gleichfarbigen Kategorie und **drehe sie um**.

Steht deine Figur auf einem bunten **Jokerfeld**, darfst du die Kategorie bestimmen.

ABLAUF BLAU, PINK, GELB

Diese drei Kategorien werden auf dieselbe Weise gespielt. Die Spielleitung prüft zuerst, ob der QR-Code auf der Karte

QR-Code
oberhalb oder
unterhalb

oberhalb („Vorab hören“)
oder
unterhalb („Nach Lösung
hören“)
der Frage abgedruckt ist.



Oberhalb =
Vorab hören

Vorab hören:

Hinter diesem QR-Code verbirgt sich ein Lied, das euch auf die kommende Frage einstimmt. Ihr könnt das Lied sofort mit Hilfe der App abspielen.

Unterhalb =
Nach Lösung
hören

Nach Lösung hören:

Achtung, dieses Lied dürft ihr erst mit der App abspielen, nachdem ihr die Frage beantwortet habt. Sonst verrät sie euch die Lösung oder Teile davon.

Spielleitung liest
Frage vor
und notiert die
richtige Antwort
geheim auf
ihrem Blatt

Nachdem ihr eventuell das „**Vorab hören**“-Lied mit Hilfe der App abgespielt habt, liest die Spielleitung die Frage der Karte laut vor.

Spielleitung: Du nimmst den roten Dekodierer, legst ihn auf den roten Bereich der Karte, und notierst **geheim** die richtige Antwort auf deinem Blatt.



Alle anderen denken sich gleichzeitig eine möglichst überzeugende Antwort aus und schreiben diese geheim auf ihr eigenes Blatt.

Dann sammelst du als Spielleitung nach und nach alle Blätter ein und **mischst** sie zusammen mit der richtigen Antwort. Dann liest du erst leise für dich und danach laut für alle anderen hörbar eine Antwort nach der anderen vor. Ordne sie dabei den Buchstaben A bis F zu. Wiederhole sie am besten noch wenigstens einmal, damit alle anderen wissen, welche Antwort welchem Buchstaben zugeordnet ist.

Alle außer der Spielleitung setzen nun gleichzeitig ihren Tippstein auf den Buchstaben, der ihrer Meinung nach zur richtigen Antwort gehört.



Dann spielt die Spielleitung, falls vorgegeben, mit der App das „**Nach Lösung hören**“-Lied auf der Karte ab und liest die richtige Lösung vor.

Anschließend erhaltet ihr wie folgt Punkte:

- Wer auf die richtige Antwort getippt hat: **2 Punkte** (ziehe deine Figur 2 Felder vorwärts).
- Jemand anderes hat auf die von dir ausgedachte Antwort getippt: **3 Punkte pro Person**, die deine Antwort für die richtige hielt (ziehe deine Figur so viele Felder vorwärts).

Alle anderen notieren eine möglichst überzeugende Antwort auf ihrem Blatt

Alle geben ihre Blätter der Spielleitung, die

- alle mischt,
- eine Antwort nach der anderen vorliest,
- sie dabei den Buchstaben A bis F zuordnet
- und noch ein paar Mal kurz wiederholt

Alle außer der Spielleitung setzen ihren Tippstein auf den Buchstaben der von ihnen vermuteten richtigen Antwort

Die Spielleitung scannt evtl. den QR-Code und liest die richtige Antwort vor

Punkte werden verteilt:

- auf richtige Antwort getippt: +2 Felder
- pro Tipp auf eigene Antwort: +3 Felder

Blätter und Tipp-
steine zurück an
alle

ABLAUF ORANGE

Evtl. QR-Code
scannen

Spielleitung liest
Frage vor

Alle (auch die
Spielleitung)
setzen ihren
Tippstein auf den
Buchstaben der
von ihnen ver-
muteten rich-
tigen Antwort

Die Spielleitung
scant evtl. den
QR-Code und
liest die richtige
Antwort vor

Punkte werden
verteilt:

- auf richtige
Antwort ge-
tippt: +2 Felder

Wer zuerst das
Zielfeld erreicht,
gewinnt



Nach der Verteilung der Punkte erhalten alle ihr Blatt
und ihren Tippstein zurück. Die Spielleitung legt die Karte
zurück in die Schachtel.
Die nächste Person im Uhrzeigersinn wird neue Spielleitung.

ABLAUF ORANGE

Bei diesen Multiple Choice-Fragen darf die Spielleitung
ebenfalls mitspielen.

Auch hier könnt ihr über den QR-Code oftmals ein Lied
„**Vorab hören**“.

Anschließend liest du als Spielleitung die vier Antwort-
möglichkeiten von A bis D vor.



Alle (auch die Spielleitung) setzen dann
gleichzeitig ihren Tippstein auf den Buch-
staben, der ihrer Meinung nach zur richtigen
Antwort gehört.

Als Spielleitung dekodiert
du im Anschluss die richtige

Antwort. Dann spielst du - falls vorhanden -
das „**Nach Lösung hören**“-Lied mit der
App ab und liest die richtige Antwort vor.
Wer auf die richtige Antwort ge-
tippt hat, erhält **2 Punkte** (ziehe
deine Figur 2 Felder vorwärts).



ENDE

Wer mit seiner Spielfigur zuerst das Zielfeld
erreicht oder überschreitet, gewinnt.

Erreichen mehrere von euch
gleichzeitig das Ziel,
teilt ihr euch den Sieg!

START-/ZIELFELD

WEITERE WICHTIGE REGELN

WEITERE REGELN

DIE LETZTEN WERDEN DIE ERSTEN SEIN

Habt ihr alle Punkte für die aktuelle Frage vergeben und eure Figuren entsprechend vorgerückt? Dann schaut, ob die Figur, die sich jetzt auf dem hintersten Platz der Laufleiste befindet, auf einem Feld mit weißer Sprechblase steht, oder dieses überschritten hat.



Sprechblase erreicht oder überquert:
Bringt letzter Person zusätzliche Punkte

Ist das der Fall, darf diese Person ihre Figur zusätzlich um die auf dem Schild angezeigte Anzahl Felder vorrücken. Sind mehrere Figuren gemeinsam auf dem letzten Platz und haben ein solches Feld erreicht oder übersprungen, dürfen sie alle entsprechend vorrücken

DOPPELLÜGE

Sollten mehrere von euch eine sehr ähnliche erfundene Antwort aufgeschrieben haben, liest du als Spielleitung diese nur einmal vor und vergibst auch nur einen Buchstaben dafür. Tippt jemand auf diese Doppellüge, erhalten alle diejenigen, die sie abgegeben haben, dafür **3 Punkte**.

Mehrere ähnliche Antworten:
Nur einmal vorlesen, aber alle erhalten entsprechende Punkte

ZUFALLSTREFFER

Solltet ihr eine Antwort aufschreiben, die weitgehend der richtigen Antwort entspricht, habt ihr Pech: Denn die Spielleitung liest auch in diesem Fall nur einmal die richtige Antwort vor und vergibt auch nur einen Buchstaben.

Wer anschließend hierauf tippt, erhält wie gehabt **2 Punkte** – doch wer die richtige Antwort notiert hat, geht leer aus!

Denn nur wer ordentlich spinnt, gewinnt!

Eigene Antwort ähnlich der richtigen Antwort:
Aufgepasst, du erhältst hierfür keine Punkte





Autor: Bertram Kaes · Art Direction: Jannik Stegen · Spielanleitung: KniffDesign
Redaktion und Fragen: Kaddy Arendt, Stefan Brück, Matthias Karl, Valentin Köberlein, Daniel Greiner

© 2026

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Imported into the UK by Ravensburger Ltd. · PO Box 515 · Bicester · OX26 9QQ · GB
Ravensburger North America, Inc. · PO Box 9333 · Seattle WA 98109 · USA
ravensburger.com/service

Ravensburger

243917