

TABU



DAS ZIEL DES SPIELS

Erraten Sie mit Ihrem Team die meisten Wörter und erreichen Sie als erstes Team mit Ihrer Spielfigur das Zielfeld des Spielplans.

VORBEREITUNG DES SPIELS

1. Legen Sie einen Kartenstapel in das spezielle Fach des Kartenhalters. Achten Sie dabei darauf, dass immer die gleiche Kartenfarbe nach vorne zeigt (siehe Abbildung 1).
2. Teilen Sie die Spieler in zwei Teams (Team A und Team B) auf. Es macht nichts, wenn dabei ein Team einen Spieler mehr hat als das andere.
3. Jedes Team nimmt sich eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld des Spielplans (siehe Abbildung 2). Die Sanduhr stellen Sie so hin, dass alle Spieler sie sehen können.

SETZEN SIE SICH!

TABU wird am besten an einem Tisch gespielt, an dem sich die gegnerischen Teams gegenüber sitzen können. Legen Sie fest, welches Team zuerst an der Reihe ist.

Das Team, das zuerst spielt, wählt einen ihrer Spieler aus und schickt ihn auf die andere Tischseite hinüber zum gegnerischen Team (siehe Abbildung 3).

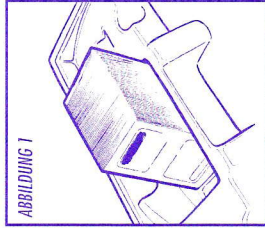


ABBILDUNG 1

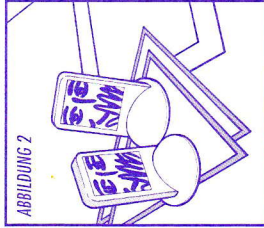


ABBILDUNG 2



ABBILDUNG 3 In diesem Beispiel spielen die Männer gegen die Frauen. Da die Frauen zuerst an der Reihe sind, haben sie ein Mitglied ihres Teams hinüber zu den Männern geschickt.

Sobald Sie eines der TABU-Wörter benutzen oder eine andere der Regeln für die Hinweise brechen, drückt der Spieler rechts neben Ihnen den Quetschball. Durch dieses Signal wird angezeigt, dass die Karte verloren ist. Die gegnerischen Spieler erklären, warum sie die Karte "ausgequetscht" haben und stecken die verlorene Karte in das mit einem X gekennzeichnete Fach. Ziehen Sie danach rasch eine neue Karte und fahren Sie mit Ihren Hinweisen fort.

Am Ende Ihrer Runde werden die verlorenen Karten gezählt und die gegnerische Gruppe zieht mit ihrer Spielfigur um entsprechend viele Felder auf dem Spielplan weiter. (Ist bei Ablauf der Sanduhr eine Karte noch nicht zu Ende gespielt, dann wird sie beiseite gelegt und nicht mitgezählt.)

AUSLASSEN EINER KARTE

Wenn Sie an der Reihe sind, dürfen Sie (allerdings ohne Ihr Team) jederzeit entscheiden, ob Sie eine Karte auslassen bzw. überspringen möchten. Wenn Sie eine gerade gezogene Karte nicht spielen möchten (vielleicht weil Sie den Suchbegriff nicht kennen oder Ihnen nicht einfällt, wie man ihn erklären könnte), dann nehmen Sie die Karte aus der Öffnung und stecken Sie sie in das Fach, das mit einem * markiert ist. Ziehen Sie danach schnell eine neue Karte und fahren Sie wie üblich fort.

Hinweis: Für das Auslassen einer Karte gibt es keine Strafpunkte.

Denken Sie immer daran, dass Sie hier gegen die unbarmherzige Sanduhr spielen. Manchmal ist es besser, eine Karte zu überspringen, als sich zu lange mit ihr aufzuhalten!

DAS ENDE EINER RUNDE

Ihre Runde ist dann beendet, wenn die Sanduhr abgelaufen ist. Nach der Punktzwertung werden alle Karten, die Sie während Ihrer Runde gezogen hatten, hinter die übrigen Karten gesteckt.

Die Sanduhr, der Kartenhalter und der Quetschball wandern auf die andere Seite des Tisches zu Ihrem Team. Auch Sie setzen sich wieder zu Ihrem Team, denn jetzt ist die andere Gruppe dran: Einer ihrer Spieler setzt sich zwischen Ihr Team, stellt den Kartenhalter vor sich hin und Sie übergeben Sanduhr und Quetschball an zwei Spieler Ihrer Gruppe. Drehen Sie die Sanduhr um und schon geht's weiter!

HINWEIS: Hat ein Team einen Spieler weniger als das andere, dann ist ein Spieler des kleineren Teams zweimal als Hinweisgeber an der Reihe.

UND DER GEWINNER IST...

... das erste Team, das auf dem Spielplan das Zielfeld erreicht!

Haben Sie die obere Hälfte der einen Seite des Kartenstapels durchgespielt? Dann drehen Sie den Stapel einfach auf den Kopf und spielen Sie die untere Hälfte (siehe Abbildung 4a). Wenn Sie sogar schon beide Hälften durchgespielt haben, dann drehen Sie den Kartenstapel um und machen mit den Rückseiten weiter (siehe Abbildung 4b).

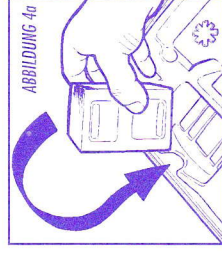


ABBILDUNG 4a

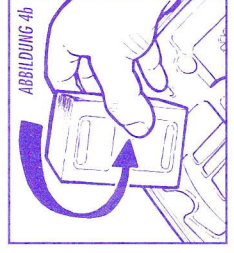


ABBILDUNG 4b

REGELN FÜR DIE HINWEISE

- * Sie dürfen keinen Teil IRGENDEINES Wortes, das als Suchbegriff oder TABU-Ausdruck auf der Karte gedruckt ist, als Hinweis verwenden.
Beispiel: Heißt das gesuchte Wort HASENFUSS, dann dürfen Sie weder "Hase" noch "Fuß" als Hinweis verwenden.
- * Sie dürfen keine abgeleitete Form IRGENDEINES Wortes, das als Suchbegriff oder TABU-Ausdruck auf der Karte abgedruckt ist, als Hinweis verwenden.
Hier gilt also der Wortstamm: der einzelnen Wörter oder Wortteile.
Beispiel: Heißt ein TABU-Wort BILD, dann dürfen Sie "Abbildung" oder "bilden" nicht als Hinweis geben.
- * Sie dürfen keinerlei Zeichen geben.
Beispiel: Sie dürfen nicht mit der Hand durch die Luft schlagen, um einen Hinweis auf "Schlagloch" zu geben, oder mit dem Finger einen Blitz in die Luft malen, um "Geistesblitz" anzudeuten.
- * Sie dürfen weder Geräusche machen noch Töne von sich geben, wie z.B. eine Explosion oder Motorgeräusche. Sie dürfen dagegen jederzeit ein possendes Lied anstimmen oder summen!
- * Sie dürfen niemals sagen, das Lösungswort "klingt wie..." oder "reimt sich auf..." ein anderes Wort.
- * Für KEINES der Wörter auf der Karte dürfen Anfangsbuchstaben oder Abkürzungen genannt werden.
Beispiel: Wenn es um Großbritannien geht, ist "GB" verboten. "EU" darf nicht für Europa und "DM" nicht für Mark genannt werden.



ABBILDUNG 8

Wie bringen Sie Ihr Team auf den Begriff SONNENFINSTERNIS?

- Sie könnten es so versuchen:
- Da haben alle nach oben gesehen.
 - Das konnten wir vor einer Weile in Deutschland sehen.
 - Da wurde der Tag zur Nacht.

Landet Sie mit Ihrer Spielfigur auf diesem Feld, dann muss Ihr Team vor Beginn Ihrer nächsten Runde einen Spieler bestimmen, der dann die Suchbegriffe in der doppelten Zeit (d.h. die Sanduhr darf zweimal durchlaufen) allein erraten muss.

Landet die Spielfigur Ihres Teams auf einem der letzten sieben lila-farbenen Felder, muss Ihr Team in der nächsten Runde mindestens drei Wörter herausfinden, um die eigene Spielfigur bewegen zu dürfen. Gelingt es Ihrem Team nicht, mindestens drei Wörter richtig herauszufinden, dann bleibt die Spielfigur bis zur nächsten Runde auf dem Feld stehen.

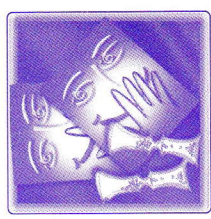


ABBILDUNG 7

SUPER-TABUS

Soso, die obigen Regeln reichen Ihnen noch nicht? Sie wollen's noch ein wenig schwieriger haben? Dann können Sie nach Absprache mit Ihrem Mitspieler eine oder mehrere der folgenden Regeln zusätzlich geltend machen:

- * Das gegnerische Team erhält je einen Punkt für die Karten, die ihr Team ausgelassen bzw. übersprungen hat und darf um entsprechend viele Felder auf dem Spielplan weiterziehen.
- * Stellen Sie zusätzliche Regeln für die Hinweise auf. So könnte zum Beispiel das Nennen von Marken verboten sein (Beispiel: "Ferrari", wenn es um "Schumacher" geht).

Egal, wie Sie die Regeln für die Hinweise nach Ihrem Geschmack anpassen: Achten Sie nur darauf, dass sie vor Spielbeginn von allen Mitspielern vereinbart werden, damit alle wissen, was sie sagen oder tun dürfen, und was nicht! Sollten während dem Spiel Unstimmigkeiten über die Regeln auftauchen oder sollten Sie sich nicht sicher sein, ob der Hinweisgeber ein TABU-Wort gesagt hat oder nicht, dann geben Sie den Punkt. Es ist ja nur ein Spiel...

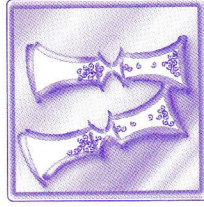


ABBILDUNG 5

DIE FELDER AUF DEM SPIELPLAN

Landet die Spielfigur Ihres Teams auf diesem Feld, dann hat Ihr Team in der nächsten Runde doppelt so viel Zeit (d.h. die Sanduhr darf zweimal durchlaufen).

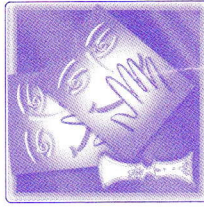


ABBILDUNG 6

Landet die Spielfigur Ihres Teams auf diesem Feld, muss Ihr Team jetzt einen Spieler bestimmen, der in der nächsten Runde allein die gesuchten Wörter erraten muss.

Erklären Sie's Ihrem Team doch zum Beispiel so:

- Das sieht man da, wo's heiß und trocken ist.
- Man sieht es, aber es ist nicht echt.
- Es klingt am Anfang so ähnlich wie "Vater".



ABBILDUNG 9

040014552100

© 2000 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest, Tel. 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien, Tel. 0049 2921 965343. Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alle Brengartenstrasse 2, CH-8965 Berikon, Tel. 056 648 70 99.

