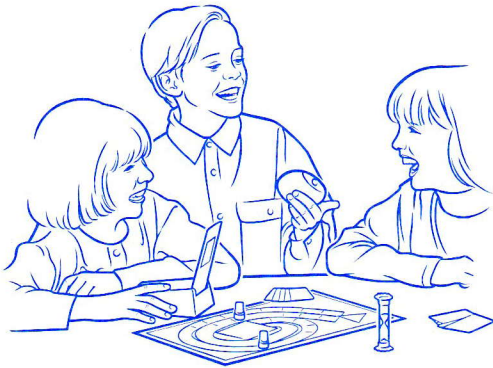


TABU

Junior

SPIELANLEITUNG

4 oder mehr Spieler

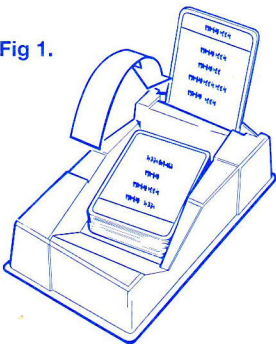


ZIEL DES SPIELS

Als erste Mannschaft das Zielfeld auf dem Spielbrett zu erreichen, indem man die meisten Begriffe errät.

SPIELVORBEREITUNG

Fig 1.



1. Der Kartenhalter wird mit Karten gefüllt, wobei darauf zu achten ist, daß alle Karten mit der gleichen Farbe nach oben zeigen. Zuerst wird mit der rosa Seite gespielt. (Siehe Figur 1.)
2. Die beiden Spielfiguren werden auf das dreieckige Startfeld gesetzt.

3. Die Spieler teilen sich in zwei Mannschaften auf. Es macht nichts, falls in einer Mannschaft ein Spieler mehr ist.

SITZORDNUNG

Tabu Junior läßt sich am besten spielen, wenn beide Mannschaften sich an einem Tisch gegenüber setzen. Die Spieler entscheiden, wer das Spiel beginnt.

Die Mannschaft, die anfängt, schickt ihren ältesten Spieler zur Gegenseite und er/sie versucht, für seine oder ihre Mannschaft Punkte zu gewinnen. Siehe Figur 2.

WENN DU AN DER REIHE BIST

Wenn Du an der Reihe bist, setzt Du Dich zur Gegenmannschaft, nimmst den Kartenhalter und stellst ihn vor Dich hin.

Der Spieler links von Dir nimmt den Zeitmesser. Er/sie wird auf die abgelaufene Zeit achten, sobald das Spiel beginnt.

Der Spieler rechts von Dir nimmt die Hupe und ist bereit, damit zu "quietschen", falls Du einen Fehler machst!

Wenn Du soweit bist, nimmst Du eine Karte aus dem Kartenhalter und stellst sie auf den Ständer (wie in Figur 1 gezeigt). Gleichzeitig dreht der Spieler links von Dir den Zeitmesser um.

Nur Du und die Spieler der gegnerischen Mannschaft dürfen auf die Karte sehen.

Du versuchst jetzt, Deiner Mannschaft so schnell wie möglich Hinweise zu geben, die sie dazu bringt, den Ratebegriff oben auf der Karte zu nennen. Die drei Worte darunter sind die Tabu-Worte, die Du nicht benutzen darfst.

Du mußt es schaffen, daß Deine Mannschaft den Ratebegriff herausfindet, ohne eins der Worte zu benutzen, die auf der Karte stehen und ohne gegen die *Regeln für Hinweise* zu



Figur 2. In diesem Beispiel spielen die Jungen gegen die Mädchen. Die Mädchen schicken ein Mitglied ihrer Mannschaft auf die Seite der Jungen, damit sie den ersten Spielzug macht.

verstoßen (siehe besonderer Kasten). Deine Hinweise können aus vollständigen Sätzen oder einzelnen Worten bestehen.

Während Du Deine Hinweise nennst, rufen Deine Mannschaftsmitglieder Begriffe, von denen sie glauben, daß der richtige darunter ist. Für falsches Raten gibt es keine Strafpunkte. Immer, wenn einer aus Deiner Mannschaft den richtigen Begriff ruft, gibt es einen Punkt. Die geratene Karte bleibt auf dem Ständer und Du ziehst schnell eine andere, stellst sie auf den Ständer und gibst wieder so schnell wie möglich Hinweise! Du spielst so lange weiter, bis Dir die gegnerische Mannschaft sagt, daß Deine Zeit um ist.

Falls noch eine nicht geratene Karte auf dem Ständer ist, wird sie aus dem Spiel genommen. Sie zählt nicht für Deine Mannschaft.

Am Ende Deiner Spielrunde entspricht die Zahl der geratenen Karten der Zahl der erreichten Punkte. Die Figur Deiner Mannschaft wird um die entsprechende Anzahl Felder auf dem Spielweg Eurer Wahl (grün oder blau) vorgezogen.

PUNKTVERLUST

Du kannst auf zwei Arten Punkte verlieren: wenn Du ausgehupt wirst oder wenn Du bei einer Karte paßt.

Aushupen

Während Du an der Reihe bist, sitzen die Spieler der gegnerischen Mannschaft neben Dir und achten genau auf die Karte und Deine Worte. Wenn Du ein Tabu-Wort benutzt oder gegen die *Regeln für Hinweise* verstößt, läßt die gegnerische Mannschaft die Hupe ertönen. Das bedeutet, daß die Karte verloren ist. Die andere Mannschaft erklärt dann schnell, warum sie gehupt hat.

Die Karte wird vom Ständer genommen und kommt auf den Stapel von verlorenen Karten. Zieh schnell eine neue Karte und spiel weiter.

Bei einer Karte passen

Du (und nicht Deine Mannschaft) kannst jederzeit während Deiner Spielrunde bei einer Karte passen, die Du nicht spielen möchtest. Willst Du passen, wird die Karte vom Ständer genommen und kommt auf den Stapel von verlorenen Karten. Zieh eine neue Karte und spiel weiter.

Bedenke, daß Du gegen die Zeit spielst. Es könnte besser sein, zu passen anstatt eine

Menge Zeit bei einer Karte zu verlieren. Zum Ende Deiner Runde werden die verlorenen Karten gezählt, sie bringen der gegnerischen Mannschaft je einen Punkt.

ABWECHSELND SPIELEN

Wenn die Zeit abgelaufen ist, werden die Punkte für beide Mannschaften zusammengezählt und die Spielfiguren auf dem Brett entsprechend vorgezogen.

Die Karten werden aufgesammelt und hinter den Stapel im Kartenhalter gesteckt.

Der Zeitmesser, Kartenhalter und die Hupe gehen jetzt auf die andere Seite des Tisches und die Rollen werden vertauscht: Der Spieler, der gerade an der Reihe war, kehrt zu seiner Mannschaft zurück, und ein Mitglied der gegnerischen Mannschaft kommt auf die andere Seite, um seine Spielrunde zu machen und die Hinweise auszurufen.

HINWEIS: hat eine Mannschaft einen Spieler weniger als die andere, soll einer ihrer Spieler zwei Runden hintereinander spielen und die Hinweise ausrufen.

Gewinner des Spiels

Die Mannschaft, die als erste das Ziel erreicht, hat gewonnen!

REGELN FÜR HINWEISE

- **Kein Teil IRGEND EINES Wortes, das sich auf der Karte befindet, kann als Hinweis gegeben werden.**
Beispiel: Lautet der Begriff TEEKANNE, kann "Tee" nicht als Hinweis gegeben werden.
- **Keine Initialen oder Abkürzungen dürfen benutzt werden, wenn die Worte, für die sie stehen auf der Karte sind.**
Beispiel: K.N. kann nicht verwendet werden, wenn KNECHT RUPRECHT der Ratebegriff oder ein Tabu-Wort ist.
- **Es ist nicht erlaubt, zu sagen, der Ratebegriff "hört sich an, wie" oder "reimt sich auf" ein anderes Wort.**

MB

SPIELE

© 1996 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH,
Overweg 29, 59494 Soest.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH,
Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.
Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

14315D0697