

DAS ZIEL DES SPIELS

Das Team, das die meisten Wörter richtig erraten kann und mit seiner Spielfigur zuerst den Stern in der Mitte des Spielplans erreicht, hat die Runde gewonnen.

KURZREGELN

1. Die Spieler teilen sich in zwei Mannschaften auf. Wenn dein Team am Zug ist, setzt du dich zur gegnerischen Gruppe.
2. Ein Spieler des gegnerischen Teams dreht die Sanduhr um.
3. Nimm eine Karte und erkläre deiner Mannschaft den gesuchten Begriff, ohne dafür die darunter stehenden TABU-Wörter zu verwenden. Wenn du ein TABU-Wort sagst oder gegen eine andere Regel verstößt, wirst du von der gegnerischen Mannschaft ausgequitscht.
4. Sobald dein Team den Begriff erraten hat, ziehst du die nächste Karte derselben Farbe und erklärst einen neuen Begriff.
5. Wenn die Sanduhr abgelaufen ist, ist deine Runde vorbei und du kannst dich wieder zu deinem Team setzen. Die Mannschaften wechseln jetzt für die nächste Runde die Rollen.
6. Rücke mit der Spielfigur deiner Mannschaft für jeden richtig erratenen Begriff auf dem Spielplan um 1 Feld vor. Danach ist das andere Team mit Erklären an der Reihe.

SCHNELL!

Wie bringst du dein Team auf den Begriff SCHNABEL, wenn du ZWITSCHERN und MUND nicht sagen darfst?

Vielleicht geht's ja so:

„Damit ist ein Vogel sein Futter.“

„Das ist vorne spitz.“

„Ein Hund hat so etwas nicht.“

Während du erklärst, rät dein

Team wild drauflos. Also: Gib ihnen

schnell so viele Hinweise wie möglich, aber pass auf, dass dir

kein TABU-Wort rausrutscht, sonst – QUIETSCH!

QUIETSCH!!!

QUIETSCH!!!

QUIETSCH!!!

Tabu Junior

SPIELAUSSTATTUNG:

252 doppelseitig bedruckte TABU-Karten, 1 Spielplan, 1 TABU-Quietscher, 1 Sanduhr und 2 Spielfiguren.

SPIELVORBEREITUNG

1. Die Spieler teilen sich in zwei möglichst gleichstarke Teams auf. Es macht nichts, wenn dabei ein Team einen Spieler mehr hat als das andere.
2. Jedes Team wählt sich eine Spielfigur und stellt sie auf einen der beiden Startpfeile des Spielplans.
3. Sortiere die Karten nach ihren vier verschiedenen Farben, und lege die vier Stapel neben den Spielplan.

Entscheidet euch nun, welches Team zuerst mit Erklären an der Reihe ist. Wenn es dein Team ist, setzt du dich hinüber zu deinen Gegnern. Du musst nun deinem Team dabei helfen, so viele Punkte wie möglich zu machen (siehe Abbildung 1).

In diesem Beispiel spielen Jungs gegen Mädchen. Eines der Mädchen setzt sich zu den Jungs, zieht eine Karte und beginnt mit dem Spiel. HINWEIS: In jeder Runde ist ein anderer Spieler an der Reihe.

Abb. 1



DER SPIELABLAUF

Die Spieler jedes Teams wechseln sich mit dem Erklären der Begriffe ab.

Wenn du erklären musst:

- Ein Spieler des gegnerischen Teams übernimmt die Sanduhr – das ist der „Zeitmeister“.
- Ein anderer Spieler des gegnerischen Teams übernimmt den Quietscher – das ist der „Quietschmeister“.

Sobald du bereit bist, siehst du dir die Farbe des Feldes an, auf dem die Spielfigur deiner Mannschaft steht, und nimmst eine TABU-Karte derselben Farbe. In der ersten Runde deines Teams spielst du immer mit grünen Karten. Du darfst während einer Runde immer nur Begriffe derselben Farbe erklären. Beispiel: Dein Team landet auf einem roten Feld. In eurer nächsten Runde erklärt ihr daher nur rote Karten.

Die Karten sind in vier Farben bzw.

Kategorien unterteilt:
grün – Zu Hause
blau – In der Schule
orange – Tierwelt
rot – Klamotten & Co.

Eisbär

groß

Nordpol

Hüfthose

tief

Gürtel

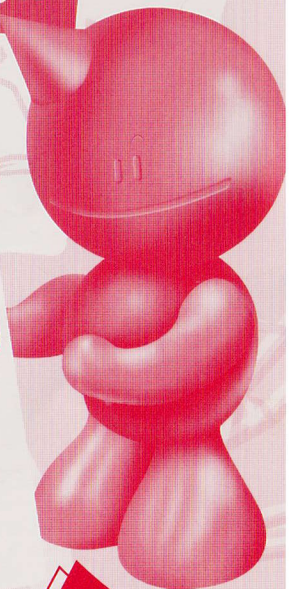
Klingel

laut

Pause

Seife
ausrutschen

riechen



Sobald du die erste Karte ziehst, dreht der Zeitmeister die Sanduhr herum, um den Start deiner Runde anzukündigen. Dein Team darf die Begriffe auf den Karten auf keinen Fall sehen.

Gib nun deinem Team rasch so viele Hinweise wie möglich, die den gesuchten Begriff erklären. Du darfst einzelne Worte sagen oder ganze Sätze – Hauptsache, du sagst keines der beiden TABU-Wörter, die jeweils unter dem gesuchten Begriff stehen! Deine Teamkameraden versuchen nun, den Begriff zu erraten, indem sie dir möglichst viele Vorschläge zurufen.

Für jeden Begriff, den dein Team richtig errät, erhält es 1 Punkt (siehe „Punktwertung“). Für falsch geratene Begriffe gibt es keine Strafpunkte oder ähnliches. Sobald dein Team den Begriff erraten hat, legst du die Karte zur Seite. Sofern deine Zeit noch nicht abgelaufen ist, ziehst du die nächste Karte derselben Farbe und erklärst einen neuen Begriff.

Wenn die Sanduhr abgelaufen ist, gibt der Quietschmeister mit dem Quietscher mehrmals das Signal, dass deine Runde vorbei ist. Sollte der zuletzt erklärte Begriff nicht mehr rechtzeitig erraten worden sein, wird die Karte auf einem separaten Stapel abgelegt. Für diese Karte erhält dein Team keinen Punkt. Zähle nun die Punkte zusammen, die du in dieser Runde erobert hast, und rücke mit deiner Team-Spielfigur um entsprechend viele Felder auf dem Spielplan voran. Nun ist das andere Team an der Reihe und die Spieler tauschen die Rollen.

DER QUIETSCHER

Das gegnerische Team passt genau auf, wie du den gesuchten Begriff erklärst. Solltest du eines der beiden TABU-Wörter sagen oder gegen die Regeln für die Hinweise verstoßen (siehe unten), wirst du vom Quietschmeister ausgequetscht. Das bedeutet, du hast die Karte verloren und kassierst dafür keinen Punkt. Lege die Karte auf den Ablagestapel, ziehe schnell die nächste und erkläre einen anderen Begriff.

REGELN FÜR DIE HINWEISE

- Du darfst keinen Teil irgendeines Wortes sagen, das als Suchbegriff oder TABU-Wort auf der Karte steht. *Beispiel: Lautet das gesuchte Wort WASSERHAHN, sind WASSER und HAHN als Hinweise verboten.*
- Du darfst keine abgeleitete Form irgendeines Wortes sagen, das als Suchbegriff oder TABU-Wort auf der Karte steht. *Beispiel: Lautet ein TABU-Wort RIECHEN, ist GERUCH verboten.*
- Für keines der Wörter dürfen Anfangsbuchstaben oder Abkürzungen verwendet werden. *Beispiel: BH für BÜSTENHÄLTER.*
- Du darfst niemals sagen, der Suchbegriff „klingt wie...“ oder „reimt sich auf...“ ein anderes Wort.

KARTE AUSLASSEN

Wenn du einmal einen Begriff nicht erklären kannst (z.B. weil du ihn einfach nicht kennst), dann darfst du ihn auslassen. Lege die Karte auf den Ablagestapel und ziehe die nächste. Für eine ausgelassene Karte erhält dein Team keinen Punkt.

TIPP: Manchmal ist es einfach besser eine Karte auszulassen, als sich zu lange mit ihr herumzuquälen. Du willst ja schließlich möglichst keine Zeit verlieren, oder?

PUNKTWERTUNG

Sobald deine Runde vorbei ist, werden die von deinem Team richtig erratenen Begriffe zusammengezählt. Für jeden richtigen Begriff gibt es 1 Punkt. Ziehe mit deiner Team-Spielfigur um entsprechend viele Felder weiter über den Spielplan, und zwar auf dem Weg deiner Mannschaft.

Die während deiner Runde gespielten Karten wandern auf den Ablagestapel. Nun ist das gegnerische Team mit Erklären an der Reihe, und die nächste Runde beginnt.

WER GEWINNT?

Das erste Team, das mit seiner Spielfigur den Stern in der Mitte des Spielplans erreicht hat, hat gewonnen!



© 2003 Hersch and Company, Los Angeles, CA 90067.

© 2003 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. ☎ 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Vienna Twin Tower, Wienerbergstraße 11, A-1100 Wien. ☎ 01 99460 6614. Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. ☎ 056 648 70 99.



090312600100