

Der Spielablauf

DEIN TEAM IST DRAN

- 1. Suche einen Spieler als Hinweisgeber aus. Jedes Mal, wenn ein Team dran ist, wählt es einen anderen Hinweisgeber aus, damit jeder seine Chance bekommt.
- 2. Als Hinweisgeber von Team A setzt du dich zum Team B. Team B achtet nämlich darauf, dass du beim Erklären keine Wörter sagst, die auf der Karte stehen. Ein Spieler aus Team B übernimmt die Sanduhr und ein anderer den Quietschi.
- 3. Suche dir eine Kartenkategorie aus, ziehe die oberste Karte vom Stapel und drehe sie um, so dass dein Team die Wörter auf der Karte nicht sehen kann.
- 4. Sobald du die erste Karte ziehst, wird die Sanduhr umgedreht. Als Startzeichen wird der Quietschi einmal gedrückt.
- 5. **Hinweise geben:** Gib so schnell du kannst Hinweise, die den Suchbegriff der Karte erklären (siehe Abbildung 1). Deine Hinweise dürfen einzelne Worte sein oder ganze Sätze, aber du darfst nicht SUCHBEGRIFF die zwei TABU-Wörter sagen! Lies hierzu den Abschnitt Ausgequietscht! Die Spieler deines Team rufen alles, was ihnen einfällt, um den



Abb. 1

BEIFAHRER

erkläre den neuen Suchbegriff. 7. Es wird so lange weitergespielt, bis die Sanduhr durchgelaufen ist. Der Spieler mit dem Quietschi quietscht mehrmals, um das Ende der Runde zu signalisieren. Sollte der Suchbegriff der letzten Karte vor Ablauf der Zeit nicht geraten worden sein, wird die Karte neben ihrem

Ziehe schnell die nächste Karte (von irgendeinem Stapel) und

AUSGEQUIETSCHT!

Stapel abgelegt.

Suchbegriff zu erraten.

Während du den Suchbegriff erklärst, hört das andere Team aufmerksam zu. Solltest du eines der beiden TABU-Wörter sagen oder gegen die Regeln für die Hinweise verstoßen (siehe oben), wirst du sofort ausgequietscht. Die ausgequietschte Karte wird abgelegt. Ziehe danach sofort die nächste Karte derselben Kategorie und spiele weiter (sofern du noch Zeit dafür hast).

REGELN FÜR DIE HINWEISE

- Du darfst die TABU-Wörter in keiner anderen Grammatikform sagen. Zum Beispiel: Wenn "Schüler" ein TABU-Wort ist, darfst du nicht "Schule" sagen.
- Du darfst die Wörter der Karte nicht abkürzen oder durch ihre Anfangsbuchstaben ankündigen. Zum Beispiel: Für "DJ" darfst du nicht "Disk-Jockey" sagen.
- Du darfst nicht sagen: "Es hört sich an wie ..." oder "es reimt sich auf ..."

KARTE AUSSETZEN

Wenn du einen Suchbeariff nicht erklären kannst oder einfach nicht kennst, darfst du die Karte aussetzen. Lege sie einfach auf den Ablagestapel, ziehe eine neue Karte und spiele weiter.

Wenn deine Runde vorbei ist, zählst du die Karten, die du zur Seite gelegt hast (d.h. die Karten, deren Suchbegriff erraten wurde). Du hast so viele Punkte für dein Team gewonnen. Ziehe die Spielfigur deines Teams um entsprechend viele Felder weiter über den Spielplan.

Lege danach alle Karten, die du gerade gespielt hast, auf den Ablagestapel. Du darfst dich nun wieder zu deinem Team setzen, und das andere Team ist an der Reihe.

Wer gewinnt?

Das Team, das auf dem Spielbrett zuerst den Stern erreicht, hat gewonnen!

© 2011 Hersch and Company. © 2011 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Hergestellt von: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont. CH Vertreten durch: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ. UK.

Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: 02921 965343. consumerservice@hasbro.de Verbraucherservice /Service Consommateurs /Contatto di consumatore: Hasbro Schweiz AG, Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel.: 041 766 83 00. info@hasbro.ch www.hasbro.ch Verbraucherservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien.

www.hasbro.de





