

Das Gedächtnisfeld

Sobald ein Team auf diesem Feld landet, wird es Zeit für eine Aufhol-Runde.



- Ein Spieler des Teams, das auf dem Feld gelandet ist, muss die Karten vorlesen. Dieser Spieler nimmt sich die gespielten Karten vom Zentrumsfeld und mischt sie durch.
Wichtig: Achten Sie darauf, dass die gespielten Kartenseiten **verdeckt** bleiben.
- Ein anderer Spieler dreht die Sanduhr um. Der Spieler mit den gespielten Karten erklärt nacheinander alle richtig geratenen Suchbegriffe. Pro Erklärung darf er dabei nur **2 Hinweise** nennen.
- Sobald ein Spieler (egal aus welchem Team) einen Suchbegriff erkennt, sagt er ihn laut.
 - Ist der Suchbegriff **falsch**, dürfen es die anderen Spieler ebenfalls versuchen.
 - Ist der Suchbegriff **richtig**, darf das Team dieses Spielers seine Spielfigur um 1 Feld weiterziehen.
- Der Spieler mit den gespielten Karten fährt mit dem nächsten Begriff bzw. mit der nächsten Karte fort.
- Spielen Sie auf diese Weise weiter, bis die Zeit abgelaufen ist.
- Nach der Gedächtnisrunde werden die gespielten Gedächtniskarten aus dem Spiel genommen. Die übrigen Karten werden wieder **verdeckt** auf das Zentrumsfeld gelegt.
- Das Team, das in der Gedächtnisrunde das schlechtere Ergebnis hatte, ist als nächstes am Zug. Wenn deren Spielfigur auf dem Gedächtnisfeld steht, spielen sie die Kategorie des nächsten Feldes.

Karte überspringen

Wenn Sie spielen, dürfen Sie allein (d.h. nicht Ihr Team) entscheiden, ob Sie einen Suchbegriff überspringen wollen.

- Auf einem roten Feld sagen Sie „überspringen“ und legen die Karte auf einen Ablagestapel aus dem Spiel.
- Auf allen anderen Feldern sagen Sie „überspringen“ und machen mit dem nächsten Suchbegriff weiter.

Pro Runde dürfen Sie höchstens 3 Suchbegriffe überspringen. In der Variante „15 Wörter“ kostet Sie jeder übersprungene Suchbegriff 1 Wort. In den anderen Varianten gibt es für das Überspringen keine Strafpunkte oder ähnliches.

Wer gewinnt das Spiel?

Das Team, das das Zielfeld des Spielbretts zuerst erreicht, hat gewonnen!

© 2011 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.
 Hergestellt von: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delémont, 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 consumatori: Hasbro Schweiz AG
 Weinbergstrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel.: 041 766 83 00, info@hasbro.ch
 Verbraucherservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel.: 01 8799 780.

www.hasbro.de www.hasbro.ch



Kurzregeln

- Wenn Ihr Team am Zug ist, wählen Sie einen Spieler, der die Suchbegriffe erklärt. Dieser Spieler setzt sich zum gegnerischen Team. Hinweis: Pro Runde ist immer wieder ein anderer Spieler eines Teams mit dem Erklären an der Reihe.
- Ein Spieler des gegnerischen Teams übernimmt die Sanduhr, ein anderer den Knoten-Knut.
- Ziehen Sie eine Karte von dem Stapel des Feldes, auf dem Sie gelandet sind (im ersten Zug ist das „Tabu klassisch“). Folgen Sie den Spielregeln der entsprechenden Variante (siehe Rückseite). Bei den Varianten mit 2 Minuten Zeit läuft die Sanduhr zweimal durch.



Tabu klassisch

Erklären Sie Ihrem Team den Suchbegriff, ohne die darunter stehenden Tabuwörter zu verwenden. Sollten Sie einen Fehler machen, werden Sie vom Knoten-Knut ausgequitscht!



15 Wörter

Erklären Sie pro Runde so viele Suchbegriffe wie möglich, indem Sie insgesamt nur 15 Wörter verwenden.



Zeichnen

Zeichnen Sie den Suchbegriff für Ihr Team, ohne dabei zu sprechen.



Knoten-Knut

Lassen Sie den Knoten-Knut den Suchbegriff pantomimisch darstellen.



- Ihre Teamkollegen rufen so viele Wörter wie möglich, die sie für den Suchbegriff halten.
- Wenn die Zeit abgelaufen ist, ist die Runde vorüber (bzw. sobald Sie 15 Wörter gesagt haben).
- Pro richtig geratenen Suchbegriff erhält Ihr Team 1 Punkt. Ziehen Sie Ihre Teamspielfigur am Ende der Runde um entsprechend viele Felder weiter. (Bei „Tabu klassisch“ zieht das gegnerische Team seine Spielfigur pro Tabuwort, das Sie gesagt hatten, ebenfalls um 1 Feld weiter.)
- Alle Karten mit richtig geratenen Suchbegriffen werden **verdeckt** auf das Zentrumsfeld gelegt. Alle anderen Karten werden aus dem Spiel genommen.
- Das Team, das zuerst das Zielfeld erreicht, hat gewonnen!

Wie steht's mit Ihrem Gedächtnis?

- Wenn Sie auf dem Gedächtnisfeld landen, nimmt ein Spieler Ihres Teams alle Karten vom Zentrumsfeld und mischt sie durch.
- Dieser Spieler erklärt nun mit nur 2 Hinweisen nacheinander jeden richtig geratenen Suchbegriff. Alle Spieler dürfen mitraten.
- Sobald sich ein Spieler an den Suchbegriff erinnert, nennt er ihn laut.
 - Ist der Suchbegriff **falsch**, dürfen es alle anderen Spieler noch einmal versuchen.
 - Ist der Suchbegriff **richtig**, zieht das entsprechende Team seine Spielfigur um 1 Feld weiter. Danach geht es mit dem nächsten Suchbegriff (bzw. mit der nächsten Karte) weiter.
- Nach der Gedächtnisrunde werden die geratenen Karten aus dem Spiel genommen. Die übrigen Karten werden wieder verdeckt auf das Zentrumsfeld gelegt. Das Team, das in der Gedächtnisrunde schlechter abgeschnitten hat, ist als nächstes dran.

Wichtig: Denken Sie immer daran, dass die Karten, mit denen Sie gerade spielen, **verdeckt** bleiben.

Tabu XXL

4 verschiedene Tabu-Varianten in einem!



Das Ziel des Spiels

12+ 4+ SPIELER

Jeweils ein Spieler eines Teams erklärt seinen Teamkollegen die Suchbegriffe. Dafür gibt es diese vier Möglichkeiten: klassisches Tabu, 15 Wörter, Zeichnen und Knoten-Knut. Das erste Team, das das Zielfeld erreicht, hat gewonnen.

Sie beginnen mit dem klassischen Tabu. Danach kommt je nach Feldfarbe, auf der Sie landen, eine andere Variante dran. Für jedes Wort, das Ihr Team richtig errät, dürfen Sie 1 Feld weiterziehen.

Merken Sie sich gut, was Sie erraten haben, denn wenn Sie auf einem Gedächtnisfeld landen, gewinnt das Team mit dem besten Gedächtnis die Punkte.

Spielvorbereitung

Die obige Abbildung des Spielbretts hilft Ihnen, das Spiel vorzubereiten.

- Die Spieler teilen sich in zwei gleichstarke Teams auf. Es macht dabei nichts aus, wenn ein Team einen Spieler mehr hat als das andere.
- Breiten Sie das Spielbrett aus.
- Sehen Sie sich die Karten an: Wenn Sie zum ersten Mal spielen, verwenden Sie die Suchbegriffe mit dem A in der Ecke. Bleiben Sie während der gesamten Runde bei dieser Kategorie. Bei Ihrem nächsten Spiel können Sie eine andere Kategorie auswählen (B, C oder D).
- Mischen Sie jeden Kartenstapel separat durch und legen Sie sie verdeckt auf ihr jeweils farblich passendes Eckfeld. („Verdeckt“ heißt bei Ihrem ersten Spiel mit der Seite A/B nach unten.)
- Jedes Team wählt sich eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld.
- Stellen Sie den „15 Wörter“-Marker auf das leere Feld der „15 Wörter“-Bahn.
- Knoten-Knut, Zeichenblock, Bleistift und Sanduhr werden griffbereit neben das Spielbrett gelegt.
- Einigen Sie sich, welches Team zuerst am Zug ist. Wenn Ihr Team dran ist, bestimmen Sie einen Spieler, der die Suchbegriffe als Erster erklärt. In den weiteren Zügen wechseln sich die Spieler eines Teams mit dem Erklären ab.

Auf der Rückseite finden Sie die Kurzregeln im Überblick. Hier geht es mit den ausführlichen Spielregeln weiter.

Spielausstattung

Spielbrett, 1 Sanduhr (1 Minute), Knoten-Knut Figur (mit Quietscher), 102 rote Karten „Tabu klassisch“, 50 grüne Karten „15 Wörter“, 50 gelbe Karten „Zeichnen“, 50 blaue Karten „Knoten-Knut“, 2 Spielfiguren, „15 Wörter“-Marker, Zeichenblock und Bleistift.