1200

TABU

SPIELANLEITUNG

DAS IST TABU!

Wie kriegst du dein Team dazu, "Apfel" zu sagen?

Du darfst nicht ROT, FRUCHT, BIRNE oder KUCHEN sagen. Auch der clevere Umweg über SCHNEEWITTCHEN ist tabu!

Aber du könntest sagen:

- "Die Schlange hat ihn der Eva gegeben"
- "Tells Sohn hatte ihn auf dem Kopf" (nicht auf der Birne!)
- "Pferde lassen ihn fallen"

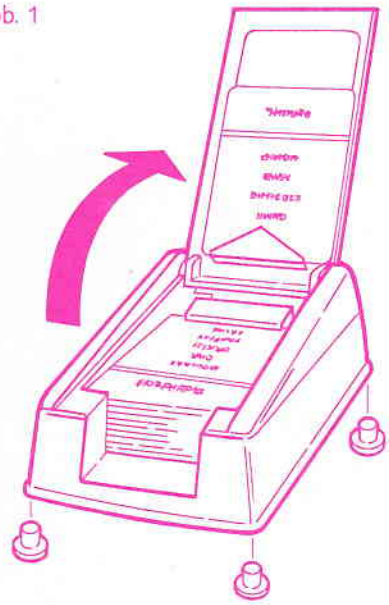
ZIEL DES SPIELS

Durch schnelles Erraten der Begriffe als erstes Team 50 Punkte zu erreichen.

VOR DEM SPIEL

1. Die vier Gummifüße fest in die vier Löcher an der Unterseite des Kartenhalters eindrücken. Dann den Tabu-Aufkleber anbringen. Den Kartenhalter mit Karten füllen und zwar so, daß alle Karten mit einer Farbe nach oben, mit der anderen nach unten zeigen. Zuerst wird mit der roten Seite gespielt.

Abb. 1



2. Die Sanduhr wird für beide Teams gut sichtbar aufgestellt.
3. Die Spieler werden in zwei Teams aufgeteilt (Team A und Team B). Es spielt dabei keine Rolle, wenn ein Team einen Spieler mehr hat. Es wird festgelegt, welches Team beginnt.

PLATZNEHMEN UND DRANKOMMEN

Schaut euch das untenstehende Bild an.
1. Team A (hier an hellen Hemden zu erkennen) wählt einen seiner Spieler als ersten Tipgeber.
2. Der Tipgeber stellt den Kartenhalter vor sich auf. Die anderen Spieler seines Teams sind die Rater, sitzen ihm gegenüber und dürfen den Kartenhalter nicht einsehen können.
3. Team B (in dunklen Hemden) setzt sich neben oder hinter den Tipgeber von Team A und schaut ihm in die Karten. Team B bedient auch den Summer.
4. Team B gibt das Startzeichen und dreht die Sanduhr um. Ist die Uhr abgelaufen, wird ein Spieler von Team B als Tipgeber gewählt. Die Spieler tauschen nun ihre Plätze, so daß die Mitspieler von Team B gegenüber ihrem Tipgeber sitzen. Team A sitzt neben bzw. hinter dem Tipgeber von Team B und bedient Sanduhr und Summer.
5. Das Spiel geht so weiter: Die Teams versuchen abwechselnd, möglichst viele Punkte zu sammeln. Die Team-Mitglieder wechseln sich als Tipgeber ab.
ANMERKUNG: Hat ein Team einen Spieler weniger als das andere, fungiert ein Spieler dieses Teams zweimal hintereinander als Tipgeber.

UND JETZT GEHT'S LOS

1. Der Tipgeber zieht die oberste Karte aus dem Stapel und stellt sie auf die Stütze im Deckel des Kartenhalters (s. Abb. 1). Nur er und das gegnerische Team dürfen die Karte einsehen. Das oberste Wort auf der Karte ist der gesuchte Begriff. Die fünf Wörter darunter sind die Tabu-Wörter, die der Tipgeber nicht verwenden darf, um sein Team auf den gesuchten Begriff zu bringen.
2. Sobald die Sanduhr umgedreht ist, beginnt der Tipgeber sofort damit, seinem Team geeignete Hinweise zu dem gesuchten Begriff zu geben. Die Tips können aus ganzen Sätzen, aus kurzen Phrasen oder auch einzelnen Wörtern bestehen (s. nebenstehendes Beispiel). Die Hinweise dürfen keine der nachfolgenden *Regeln für Tips* brechen.
3. Während der Tipgeber seine Tips heraussprudelt, sagen alle seine Team-Mitglieder jedes Wort, das ihnen als mögliche Lösung in den Sinn kommt. Fehlversuche werden nicht bestraft.

BEGRIFF

TABU-WÖRTER

Wie kriegst du dein Team dazu, "SCHATZ" zu sagen?
Du könntest sagen:

- "Man versteckt ihn unter der Erde"
- "Er enthält viel Geld und Juwelen"
- "Er ist sehr wertvoll"
- "Schiffe sind mit ihm gesunken"

REGELN FÜR TIPS

Keine Form IRGENDEINES Wortes auf der Karte darf als Tip verwendet werden.
Beispiel: Wenn der gesuchte Begriff "STEIGUNG" heißt, dann darf nicht "steigen", "besteigen" oder "bestiegen" als Tip gegeben werden.

Kein Teil IRGENDEINES Wortes auf der Karte darf als Tip gegeben werden.
Beispiel: Wird "GRABSTEIN" gesucht, darf weder "Grab" noch "Stein", aber auch nicht "begraben" oder "gesteinigt" als Hinweis gegeben werden.

Mimik und Gesten sind nicht erlaubt.
Beispiel: Für "SCHIESSEN" darf nicht die Hand zu einer Pistole geformt werden. Für "SPITZE" darf man nicht auf die Nase zeigen.

Geräusche und Laute (z. B. Explosionen oder Motorgeräusch) dürfen nicht als Hinweis dienen. Dagegen ist es nicht verboten, ein hilfreiches Lied anzustimmen.

Der Tipgeber darf nie sagen "es klingt wie" oder "es reimt sich auf" ein anderes Wort.

Für keines der Wörter auf der Karte dürfen Anfangsbuchstaben oder Abkürzungen gegeben werden.
Beispiele: "Dr." oder "Prof." dürfen nicht verwendet werden, wenn der Suchbegriff oder ein Tabu-Wort auf der Karte "Professor" ist. "DM" ist verboten, wenn "Mark" gesucht wird, oder ein Tabu ist.

PUNKTE MACHEN

Jedesmal, wenn ein Team-Mitglied den Suchbegriff richtig errät, gewinnt das Rateteam einen Punkt. Die erratene Karte bleibt auf dem Deckel stehen, und der Tipgeber zieht sofort eine neue Karte, stellt sie davor und gibt neue Tips. Am Ende eines Durchgangs zählen alle erratenen Karten auf dem Deckel als Pluspunkte für das Team. Diese werden auf dem Zählblock notiert.

PUNKTE VERLIEREN

Der Tipgeber kann auf zwei Arten Punkte verlieren: **a)** wenn er mit dem Summer gestoppt wird, oder **b)** wenn er paßt. Alle verlorenen Karten werden vom Kartenhalter beiseitegelegt und als "tote" Karten gestapelt. Am Ende des Durchgangs werden sie gezählt und als Punkte dem gegnerischen Team zugeschlagen.

STOPPEN MIT DEM SUMMER

Während der Tipgeber seine Hinweise gibt, beobachtet das gegnerische Team ihn und die zu ratende Karte genau: Sobald der Tipgeber ein Tabu-Wort benutzt oder eine der REGELN FÜR TIPS bricht, wird der Summer gedrückt. Das heißt, daß die Karte tot ist. Das gegnerische Team muß dann kurz erklären, warum es den Summer gedrückt hat.
Der Tipgeber nimmt die tote Karte vom Kartenhalter und legt sie beiseite auf den "toten" Stapel. Er stellt sofort eine neue Karte auf den Kartenhalter und gibt neue Hinweise. Das gegnerische Team bekommt einen Punkt für jede "verlorene" Karte.

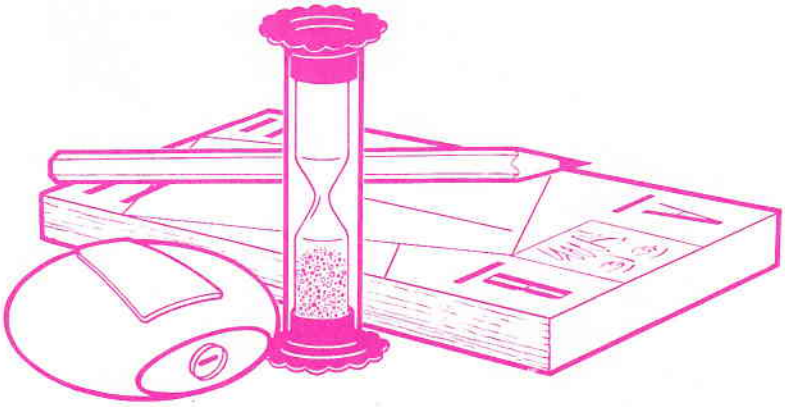
PASSEN

Der Tipgeber kann zu jeder Zeit bei einer Karte passen, die ihm zu schwierig oder zu zeitraubend erscheint. Auch diese Karten werden vom Kartenhalter genommen, auf den "toten" Stapel gelegt und zählen am Ende des Durchgangs einen Punkt für das gegnerische Team.
Hinweis: Oft ist es besser zu passen, als unnötig Zeit mit einer Karte zu vertrödeln!
4. Der Tipgeber spielt weiter, bis die Sanduhr abgelaufen ist. Das zu kontrollieren, ist Sache des gegnerischen Teams.
5. Ist die letzte Karte auf dem Deckel dann noch nicht geraten, wird sie aus dem Spiel genommen – sie zählt für keines der Teams. Die geratenen Karten auf dem Deckel werden als Punkte für das Team des Tipgebers gezählt, die beiseitegelegten Karten auf dem "toten" Stapel als Punkte für das gegnerische Team. Nach jedem Durchgang notieren beide Teams ihre Punkte auf dem Zählblock.
6. Alle bisher eingesetzten Karten werden aus dem Spiel genommen, ehe der nächste Tipgeber die nächste Runde beginnt.

WER GEWINNT?

Das Team, das als erstes 50 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Seid ihr mit den roten Kartenseiten durch? Dann dreht alle Karten um und spielt mit den blauen Seiten!



TABU

© 1994 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch den MB Geschäftsbereich der 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.

MB SPIELE
04332D0994