



UNZENSIERT



Tipp: Vergewissert euch, dass euer Handy nicht auf automatische Sperre eingestellt ist und stellt es lauter!

18+ | **G0432**

4+

INHALT
240 TABU-Karten (480 Suchbegriffe),
Quietscher und Sanduhr

DIE AUFGABE

Bring dein Team dazu, den **SUCHBEGRIFF** zu erraten,

doch verwende in deiner Erklärung keines der **TABU-Wörter**,

sonst wirst du vom anderen Team gnadenlos **AUSGEQUIETSCHT**!



BEISPIEL:

Es ist ein Getränk und auch ein Name!

VORBEREITUNG

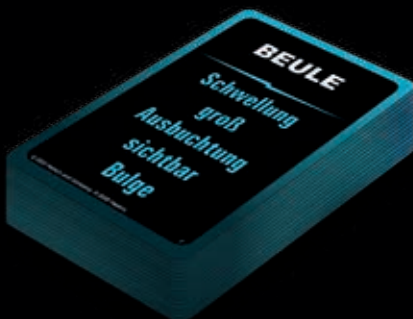
1. Bildet zwei gleich starke Teams.

Setzt euch wie abgebildet hin, damit ihr euch gegenseitig im Auge behalten könnt.



2. Sortiert die Karten.

Entscheidet, mit welcher Kartenfarbe (rot oder blau) gespielt werden soll. Achtet darauf, dass alle Karten gleich ausgerichtet sind und legt sie dann als mehrere Stapel so hin, dass die gewählte Farbe nach unten zeigt.



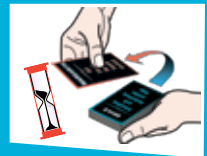
LOS GEHT'S

Die Teams wechseln sich ab, daher entscheidet euch zunächst, welches Team das Spiel beginnt.

DEIN TEAM IST MIT RATEN DRAN



1. Ein Spieler deines Teams wird zum „Erklärer“ bestimmt und nimmt sich einen Kartenstapel. Alle anderen Spieler dieses Teams müssen raten.
2. Jemand aus dem anderen Team übernimmt die Rolle des „Aufpassers“ und schnappt sich den Quietscher (oder den virtuellen Buzzer) und schaut dem Erklärer über die Schultern. Falls der Erklärer eine Regel bricht, wird er vom Aufpasser „ausgequietscht“. (Siehe Abschnitt „Wann wird gequietscht?“)
3. Startet die Sanduhr (oder den virtuellen Timer). Sobald die Zeit läuft, dreht der Erklärer eine Karte um und beschreibt den Suchbegriff, ohne dabei die TABU-Wörter zu verwenden.



- **Errät euer Team den Suchbegriff**, legt ihr diese Karte als Punkt zur Seite.
- **Entscheidet ihr euch zu überspringen oder werdet ausgequietscht**, kommt diese Karte auf einen separaten Stapel.

Dreht so lange Karten um und ratet weiter, bis die Zeit abgelaufen ist!

4. Mit den erratenen Karten könnt ihr die Punkte der Teams im Auge behalten (oder ein Spieler verwendet den virtuellen Punktezähler auf seinem Handy).
 - Jede richtig erratene Karte bringt einen Punkt ein und das entsprechende Team darf diese Karte behalten.
 - Das andere Team erhält alle Karten, die ausgequietscht oder übersprungen wurden. Auch diese zählen einen Punkt.

Danach ist das andere Team an der Reihe.

Achtet darauf, dass der Erklärer eines Teams in jeder Runde wechselt.

WANN WIRD GEQUIETSCHT?

Der Aufpasser drückt den Quietscher, wenn beim Erklären gegen eine dieser Regeln verstoßen wird:

- Es darf kein Teil irgendeines Wortes auf der Karte erwähnt werden. (Z. B. darf weder „landen“ noch „Bahn“ gesagt werden, wenn das Wort „Landebahn“ lautet.)
- Es dürfen weder Plurale noch Abkürzungen verwendet werden. (Z. B. nicht „Füße“ für „Fuß“ oder „TV“ für „Fernsehen“.)
- Handelt es sich bei dem Suchbegriff um ein Akronym (z. B. „FKK“), so dürfen die Wörter, aus denen es besteht, nicht genannt werden!
- Weder Gesten noch Geräusche sind erlaubt. Es steht euch aber frei zu singen (auch, wenn das niemand wirklich hören will)...
- Es darf nicht „hört sich an wie“, „reimt sich auf“ oder „beginnt mit dem Buchstaben ...“ gesagt werden — das wäre doch echt zu einfach!

GEWINNEN

Das Spiel endet, wenn alle Spieler einmal als Erklärer an der Reihe waren.

- **Bei einer ungeraden Anzahl von Spielern:** In diesem Fall ist ein Spieler aus dem kleineren Team eine zusätzliche Runde als Erklärer dran, sodass beide Teams gleich viele Runden spielen.
- **Bei kleineren Gruppen (4 – 6 Spielern):** Habt länger Spaß, indem ihr jeweils öfter an der Reihe seid. Es ist nur wichtig, dass die Teams gleich viele Runden spielen.

Das Team mit den meisten Punkten gewinnt! Bei einem Unentschieden wählt jedes Team seinen besten Erklärer aus und ihr spielt eine weitere Runde.