



## Spielanleitung

### Ziel des Spiels

Am Ende des Spiels so viele Wörter wie möglich richtig zu erraten und dabei mehr Wörter richtig zu haben als das gegnerische Team.

### Vorbereitung des Spiels

1. Druckt den Spielbogen auf unserer Homepage LINK EINFÜGEN aus.
2. Laminiert die Ausgedruckten Spielkarten, damit sie länger halten und wiederverwendet werden können.
3. Schneidet die Spielkarten aus und legt sie verdeckt auf einen Stapel.
4. Zusätzlich wird noch eine Sand- oder Stoppuhr (1 Minute) benötigt.

### Sitzplätze wählen

TABU wird am besten an einem Tisch oder in einem Stuhl- oder Sitzkreis gespielt. Die Spieler sitzen immer – je nach Team – abwechselnd nebeneinander, um sich gegenseitig kontrollieren zu können.

### Wer an der Reihe ist ...

Wer an der Reihe ist legt den Kartenstapel direkt vor sich hin. Der\*Die Spieler\*in, der\*die links von dem\*der Spieler\*in sitzt, welche mit erklären an der Reihe ist, ist der\*die Zeitwächter\*in. Er\*Sie nimmt die Sand- oder Stoppuhr und stoppt eine Minute, der\*die Spieler\*in, der\*die rechts sitzt, passt auf, dass kein Fehler gemacht wird!

Wenn der\*die Spieler\*in bereit ist, zieht er\*sie eine Karte vom Stapel. Jetzt fängt der\*die Zeitwächter\*in an, die Zeit zu stoppen. Nur der\*die Spieler\*in, welche\*r gerade an der Reihe ist und die Person des gegnerischen Teams dürfen den Text auf der Karte sehen.

Der\*Die Spieler\*in, die an der Reihe ist, fängt jetzt sofort an, seinem\*ihrem Team Hinweise zuzurufen! Diese Hinweise sollen das Team in die Lage versetzen, das gesuchte Wort oben auf der Karte zu finden (d.h. laut auszurufen). Die fünf Wörter darunter sind tabu – diese Wörter dürfen nicht als Hinweis verwendet werden.

Die Hinweise müssen so gut sein, dass das Team das gesuchte Wort schnell finden kann – aber ohne auch nur eins der Tabu-Wörter zu benutzen. Ebenso darf keine der „Regeln für Hinweise“ (siehe Extrakasten) gebrochen werden. Die Hinweise dürfen aus ganzen Sätzen oder einzelnen Wörtern bestehen.

Wenn die Hinweise gegeben werden, antworten die Teammitglieder mit möglichst vielen Lösungswörtern (von denen sie glauben, dass sie richtig sein könnten). Für falsche Lösungswörter gibt es keine Strafen.

Jedes Mal, wenn ein Teammitglied das richtige Lösungswort gerufen hat, gewinnt das Team einen Punkt. Nun wird eine neue Karte vom Stapel gezogen und es geht wieder von vorne los. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis das gegnerische Team meldet, dass die Zeit abgelaufen ist. Befindet sich zu diesem Zeitpunkt noch eine nicht erratene Karte auf dem Stapel, wird diese aus dem Spiel genommen. Diese Karte bringt keinen Punkt ein.

Die Anzahl der richtig erratenen Karten ist gleichzeitig die Anzahl der erspielten Punkte, die das Team gewonnen hat. Während ein\*e Spieler\*in an der Reihe ist, passen die Spieler des gegnerischen Teams, die ja neben ihm\* ihr sitzen auf, ob ein Tabu-Wort genutzt wird oder eine „Regel der Hinweise“ gebrochen wird. Ist dies der Fall, wird laut „Stopp“ gerufen. Durch dieses Signal wird angezeigt, dass die Karte verloren ist. Die Spieler\*innen des gegnerischen Teams müssen kurz erklären wo der Fehler war. Anschließend bekommt das gegnerische Team die Karte und erhält somit einen Punkt.

### Eine Karte auslassen

Wenn ein\*e Spieler\*in an der Reihe ist, darf er\*sie (nicht aber das Team) eine Karte auslassen. Wenn eine gezogene Karte nicht verwendet wird, wird sie unter den Stapel gepackt und es wird schnell eine neue Karte gezogen und das Spiel wird fortgesetzt.

Tipp: Manchmal kann es besser sein, eine Karte auszulassen als zu viel Zeit mit ihr zu verschwenden!

### Ende einer Runde

Eine Runde ist beendet, wenn die Zeit abgelaufen ist. Die Sanduhr wird an das andere Team weitergegeben und schon kann die nächste Runde beginnen.

### Das Spiel gewinnen

Das Team gewinnt, dass am Ende des Spieles die meisten Karten richtig erraten hat!

### Regeln für Hinweise

- Es darf kein Teil IRGEND EINES der auf der Karte abgedruckten Wörter als Hinweis verwendet werden.

**Beispiel:** Heißt das Wort „Bundeskanzler\*in“, so dürfen die Wörter „Bund“ und „Kanzler\*in“ nicht verwendet werden.

- Es darf keine Form IRGEND EINES der auf der Karte abgedruckten Wörter als Hinweis verwendet werden.

**Beispiel:** Heißt das Wort „beten“, so darf „Gebet“ nicht verwendet werden.

- Es dürfen keinerlei Zeichen gegeben werden.

**Beispiel:** Wenn das Wort „Frieden“ heißt, darf mit den Fingern kein Peace-Zeichen gemacht werden.

- Es dürfen weder Geräusche, noch Töne von sich gegeben werden. Erlaubt ist es dagegen, ein passendes Lied anzustimmen.

- Es darf niemals gesagt werden, dass das Lösungswort „klingt wie ...“ oder „es reimt sich auf ...“ ein anderes Wort.

- Für keines der Wörter auf der Karte dürfen Anfangsbuchstaben oder Abkürzungen genannt werden.

**Beispiel:** Wenn es um das Wort „Europa“ geht, darf „EU“ nicht verwendet werden.

