

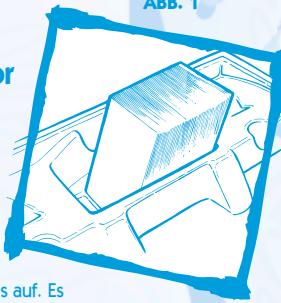
# Das Ziel des Spiels

Erraten Sie mit Ihrem Team die meisten Wörter und erreichen Sie als erste Mannschaft das Zielfeld des Spielplans.

## KURZREGELN

1. Wenn Sie an der Reihe sind, setzen Sie sich zum gegnerischen Team.
2. Ein Spieler des gegnerischen Teams dreht die Sanduhr um und ein anderer nimmt sich den Quietscher.
3. Ziehen Sie eine Karte und erklären Sie Ihrem Team das gesuchte Wort, ohne dafür die TABU-Begriffe zu verwenden. Wenn Sie ein TABU-Wort sagen oder einen anderen Fehler machen, werden Sie von der gegnerischen Mannschaft ausgequieitscht.
4. Sobald Ihr Team das gesuchte Wort erraten hat, ziehen Sie die nächste Karte und erklären ein anderes Wort. Machen Sie damit so lange weiter, bis die Sanduhr abgelaufen ist.
5. Für jedes erratene Wort erhält Ihr Team 1 Punkt und darf mit der Spielfigur um entsprechend viele Felder auf dem Spielplan weiterziehen. Das gegnerische Team erhält pro ausgequieitschte Karte 1 Punkt und darf ebenfalls um entsprechend viele Felder weiterziehen.

ABB. 1



## Bereiten Sie das Spiel vor

1. Mischen Sie die Karten gut durch, und stellen Sie einen Kartenstapel in das spezielle Fach des Kartenhalters. Achten Sie darauf, dass immer dieselbe Kartenfarbe nach vorne zeigt (siehe Abbildung 1).
2. Teilen Sie die Spieler in zwei Teams auf. Es macht nichts, wenn dabei eine Mannschaft einen Spieler mehr hat als die andere. Die Teams setzen sich gegenüber hin.
3. Legen Sie den Spielplan zwischen sich, und stellen Sie die beiden Spielfiguren (eine pro Team) auf das Startfeld.
4. Stellen Sie die Sanduhr so hin, dass sie jeder Spieler gut sehen kann.

Jede Karte ist in vier Farbabschnitte aufgeteilt (jeweils 2 auf jeder Kartenseite). Entscheiden Sie vor dem Spiel gemeinsam, welche Farbe Sie in dieser Runde zuerst spielen möchten. Es werden dann nur die Begriffe erklärt, die in diesem Farbabschnitt stehen. Sobald Sie alle Begriffe einer Farbe durchgespielt haben, drehen Sie die Karten im Kartenhalter herum und spielen eine andere Farbe.

# Tabu

## Spielausstattung:

252 doppelseitig bedruckte TABU-Karten, 1 Spielplan, 2 Spielfiguren, 1 Sanduhr und 1 TABU-Quietscher.

## Das ist TABU!

Unter jedem gesuchten Begriff stehen fünf TABU-Wörter. Dies sind die Begriffe, die Sie bei der Erklärung des Begriffs auf keinen Fall verwenden dürfen.

## Sie sind dran...

1. Ihr Team ist an der Reihe und Sie müssen in dieser Runde die Begriffe erklären. Dafür setzen Sie sich zur gegnerischen Mannschaft.
2. Jeweils ein Spieler des gegnerischen Teams nimmt sich die Sanduhr bzw. den Quietscher. Der Spieler mit dem Quietscher macht sich nun bereit, Sie jedes Mal, wenn Sie einen Fehler machen, ordentlich auszuquietschen!
3. Ziehen Sie die erste Karte aus dem Kartenfach. Die Sanduhr wird umgedreht – und los geht's! Nur Sie und die Spieler des gegnerischen Teams dürfen die Begriffe auf der Karte sehen.
4. Geben Sie nun so schnell wie möglich Ihrem Team möglichst viele Hinweise auf das gesuchte Wort, damit sie es erraten können. Haben Sie dabei immer einen Blick auf die fünf TABU-Wörter, denn diese dürfen Sie für Ihre Erklärung auf keinen Fall benutzen! Denken Sie auch daran, nicht gegen die anderen Regeln für die Hinweise zu verstößen (siehe Kastentext).
5. Während Sie die Hinweise geben, rufen die Spieler Ihres Teams möglichst viele Begriffe, die sie für das gesuchte Wort halten. Aber keine Angst: Für falsch geratene Begriffe gibt es keine Strafpunkte oder ähnliches.
6. Hat Ihr Team den gesuchten Begriff erraten, stecken Sie die Karte schnell in das mit einem ✓ markierte Fach des Kartenhalters und ziehen Sie die nächste Karte.
7. Spielen Sie auf diese Weise so lange weiter, bis die Sanduhr abgelaufen ist.

8. Zählen Sie die Punkte zusammen (siehe *Punktwertung*) und rücken Sie mit Ihrer Spielfigur weiter über den Spielplan. Nachdem Sie Ihre Runde so tapfer bestritten haben, dürfen Sie aufatmen und sich wieder zu Ihren Teamkollegen setzen.

9. Die eben gespielten Karten werden aus dem Spiel genommen und in das mit einem \* markierte Fach des Kartenhalters gesteckt. Jetzt ist das gegnerische Team an der Reihe, Begriffe zu erklären und zu erraten – genauso, wie wir es zuvor beschrieben haben.

10. Die Teams fahren nun abwechselnd damit fort, jeweils einen anderen Spieler die Begriffe erklären zu lassen, bis eine Mannschaft mit ihrer Spielfigur das Zielfeld des Spielplans erreicht hat.

## Der Quietscher

Während Sie die gesuchten Begriffe erklären, haben die Spieler der gegnerischen Mannschaft einen scharfen Blick auf die Karten und hören genau auf jedes Wort, das Sie sagen. Wenn sie Sie dabei erwischen, ein TABU-Wort zu sagen oder gegen eine der Regeln für die Hinweise zu verstößen, drücken sie den Quietscher zusammen, so dass Sie hören können, dass Sie einen Fehler gemacht haben. Das gegnerische Team muss Ihnen dann schnell erklären, warum Sie ausgequieitscht wurden. Wenn beide Teams dieser Entscheidung zustimmen, wird die gerade gespielte Karte in das mit einem ✗ markierte Fach des Kartenhalters gesteckt. Ziehen Sie rasch die nächste Karte und spielen Sie weiter.

## Karte auslassen

Sie allein dürfen jederzeit während des Spiels entscheiden, ob Sie eine Karte auslassen und nicht erklären möchten (z.B. weil Ihnen einfach keine Hinweise einfallen). Sagen Sie einfach, dass Sie die Karte auslassen und legen Sie die Karte in das mit einem \* markierte Fach des Kartenhalters. Ziehen Sie die nächste Karte und spielen Sie weiter. Das Auslassen einer Karte wird nicht bestraft.

## Punktwertung

Für jeden gesuchten Begriff, den Ihr Team während Ihrer Runde erraten hat, erhalten Sie 1 Punkt. Zählen Sie am Ende Ihrer Runde die Karten, die im mit dem ✓ markierten Fach des Kartenhalters stecken, und rücken Sie mit Ihrer Spielfigur um entsprechend viele Felder auf dem Spielplan vor.

Das gegnerische Team erhält 1 Punkt pro Karte, die während Ihrer Runde ausgequieitscht wurde. Zählen Sie die im mit dem ✗ markierten Fach steckenden Karten und ziehen Sie mit der Spielfigur um entsprechend viele Felder auf dem Spielplan weiter.

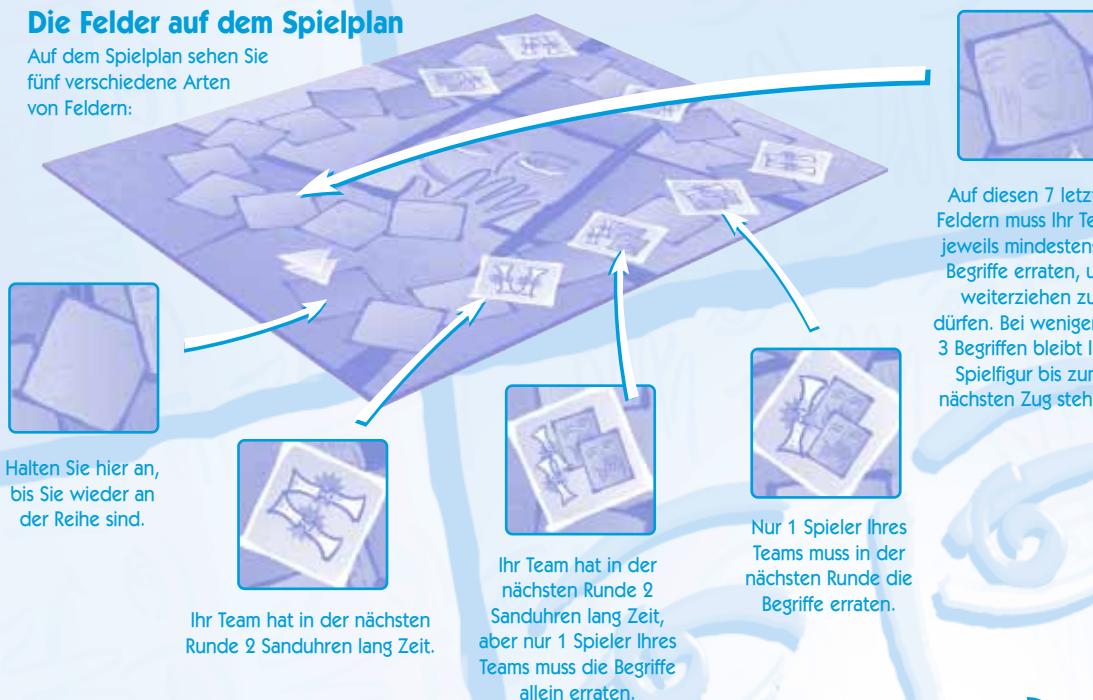
## Wer gewinnt?

Die erste Mannschaft, die mit ihrer Spielfigur das Zielfeld des Spielplans erreicht, hat TABU gewonnen!



## Die Felder auf dem Spielplan

Auf dem Spielplan sehen Sie fünf verschiedene Arten von Feldern:



Halten Sie hier an,  
bis Sie wieder an  
der Reihe sind.

Ihr Team hat in der  
nächsten Runde 2  
Sanduhren lang Zeit.

Ihr Team hat in der  
nächsten Runde 2  
Sanduhren lang Zeit,  
aber nur 1 Spieler Ihres  
Teams muss die Begriffe  
allein erraten.

Nur 1 Spieler Ihres  
Teams muss in der  
nächsten Runde die  
Begriffe erraten.

Auf diesen 7 letzten  
Feldern muss Ihr Team  
jeweils mindestens 3  
Begriffe erraten, um  
weiterziehen zu  
dürfen. Bei weniger als  
3 Begriffen bleibt Ihre  
Spielfigur bis zum  
nächsten Zug stehen.

## Super-TABU

Was? Diese Regeln reichen Ihnen noch nicht? Sie wollen's noch ein bisschen schwieriger haben? Dann können Sie nach Absprache mit Ihren Mitspielern eine oder mehrere der folgenden Regeln zusätzlich geltend machen:

- Das gegnerische Team erhält für jede Karte, die Sie ausgelassen haben, 1 Punkt.
- Für die Erklärung eines Suchworts sind Markennamen verboten (z.B. dürfen Sie nicht „Nokia“ sagen, um einen Hinweis auf Handy zu geben).

Wie bringen Sie Ihr Team auf den Begriff **Airbag**?

„Das kommt raus, wenn ich einen Unfall bau.“

„Sieht aus wie ein großer Ballon.“

„Das ist im Lenkrad versteckt.“

**AIRBAG**  
Auto  
Fahrer  
Schutz  
Luft  
Aufprall

Erklären Sie's Ihrem Team doch zum Beispiel so:

„Es ist weich und flockig.“  
„Ein Bier hat davon eine Krone.“  
„Das Wort reimt sich auf Raum.“



## REGELN FÜR DIE HINWEISE

1. Sie dürfen keinen Teil IRGENDEINES Wortes, das als Suchbegriff oder TABU-Wort auf der Karte steht, als Hinweis verwenden.  
Beispiel: Lautet das gesuchte Wort KETTENSAGE, dürfen Sie weder „Kette“ noch „Säge“ als Hinweis nennen.
2. Sie dürfen keine abgeleitete Form IRGENDEINES Wortes, das als Suchbegriff oder TABU-Wort auf der Karte steht, als Hinweis verwenden. Hier gilt also der Wortstamm der einzelnen Wörter oder Worteile.  
Beispiel: Ist VERWEIGERN ein TABU-Wort, darf „Weigerung“ nicht genannt werden.
3. Sie dürfen keinerlei Zeichen geben. Beispiel: Sie dürfen nicht auf Ihren Hals zeigen, wenn es um den „Knutschfleck“ geht, oder bei „unterschlagen“ mit der Hand einen Klaps andeuten.
4. Sie dürfen weder Geräusche machen noch Töne von sich geben, wie z.B. eine Explosion oder Motorengeräusche.
5. Sie dürfen niemals sagen, der Suchbegriff „klingt wie...“ oder „reimt sich auf...“ ein anderes Wort.
6. Für KEINES der Wörter dürfen Anfangsbuchstaben oder Abkürzungen genannt werden. Beispiel: „J.Lo“ für Jennifer Lopez oder „EU“ für Europa.
7. Sollte einer der Begriffe selbst eine Abkürzung sein, dürfen Sie KEINES der abgekürzten Wörter verwenden (egal in welcher Sprache). Beispiel: „digital“, „versatile“ oder „disc“ dürfen für DVD nicht genannt werden.
8. Sollte einer der Begriffe ein „eingedeutschter“ fremdsprachiger Begriff sein, dann dürfen Sie nicht die Übersetzung als Hinweis geben. Beispiel: „Luftkissen“ für Airbag.
9. Sie dürfen KEINES der Wörter als Hinweis in einer Fremdsprache sagen. Beispiel: „message“ für Nachricht.

QUIETSCH !!!

QUIETSCH !!!  
QUIETSCH !!!  
QUIETSCH !!!

Sorry, Sie haben die Regeln für die Hinweise verletzt. „Es reimt sich auf ...“ dürfen Sie nicht sagen!



© 2003 Hersch and Company, Los Angeles, CA 90067

© 2003 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Vienna Twin Tower, Wienerbergstraße 11, A-1100 Wien. Tel. 01 99460 6614. Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

0803 14552100