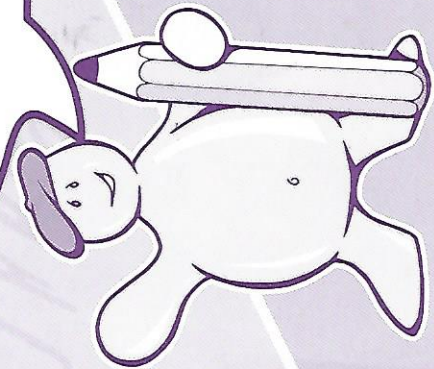


# TABU

## Hot Pen

Bonjour, liebe Künstlerfreunde! Ich werde jetzt mit euch ein wirklich lustiges Spiel spielen. Ihr müsst für euer Team magnifiqu - oh - Pandon! - ich meine - wunderschöne Bilder zeichnen. Und das Team muss dann - vollä - das Suchwort der Karte erraten. Aber wenn der Zeichner einen Begriff verwendet, der TABU ist - oh la la - dann drückt ihr mich, damit ich quietsche! Et maintesvant, mes amis: viel Spaß.



**Spielausstattung:** Spielbrett, 252 doppelseitig bedruckte TABU HOT PEN Karten, 1 Zeichenblock, 1 Bleistift, 2 Team-Spielfiguren, 1 Sanduhr und 1 TABU "Monsteur Quietsch".

### Das Ziel des Spiels

Die Teams zeichnen für ihre Mannschaftskollegen die einzelnen Suchbegriffe, ohne dabei die TABU-Wörter zu verwenden. Das Team, das die meisten Suchbegriffe errät und als erstes das Zielfeld des Spielplans erreicht, hat gewonnen!

### Kurzer Überblick über die Spielregeln

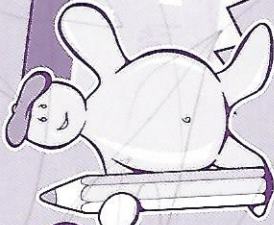
1. Wenn Sie mit Zeichnen an der Reihe sind, setzen Sie sich auf die andere Seite zum gegnerischen Team.
2. Ein Mitglied des gegnerischen Teams dreht die Sanduhr um, während ein anderer Spieler *hinen* (und nur ihnen) den ersten Suchbegriff zeigt.
3. Zeichnen Sie für Ihr Team den Suchbegriff, ohne die dazugehörigen TABU-Wörter zu verwenden. Sollten Sie dies dennoch tun, werden Sie von der gegnerischen Mannschaft ausgequatscht!
4. Wenn Ihr Team den Begriff errät, zeichnen Sie den nächsten.
5. Hören Sie auf zu zeichnen, sobald die Sanduhr abläuft.
6. Ihr Team erhält pro erratenen Begriff 1 Punkt. Bewegen Sie Ihre Spielfigur um so viele Felder über den Spielplan weiter, wie Sie Punkte erzielt haben.

### Die Karten

Jede Karte ist in vier farbige Bereiche aufgeteilt (zwei auf jeder Seite).

Bevor das Spiel beginnt, müssen Sie sich entscheiden, mit welcher Farbe Sie zuerst spielen, z.B. blau. In dieser Runde werden also zuerst die blauen Suchbegriffe jeder Karte gezeichnet. Wenn Sie alle blauen Suchbegriffe durchgespielt haben, machen Sie mit der anderen Farbe derselben Kartenseite weiter. Würden auch diese komplett durchgespielt, drehen Sie den Kartenstapel um und spielen nacheinander die beiden Farben dieser Seite durch.

Zeichnen Sie zuerst dieses Wort!



007

Suchbegriff  
Pistole

007

Suchbegriff

TABU-Wörter für  
jüngere Spieler

TABU-Wörter für  
ältere Spieler

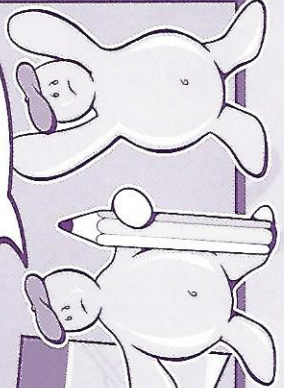
### TABU-Wörter

Unter jedem Suchbegriff sind zwei TABU-Wörter aufgeführt. Wenn Sie für Ihre Teamkollegen den Suchbegriff zeichnen, dürfen Kinder (bzw. jüngere Spieler) das obere TABU-Wort verwenden. Für Erwachsene (bzw. ältere Spieler) sind beide Wörter TABU. (mit einem Sternchen markiert) nicht

007

\* Suchbegriff  
Pistole

Achtung!  
Zeichnen Sie kein  
TABU-Wort!

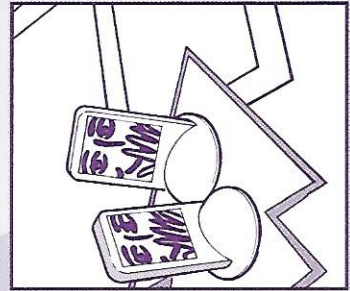


### Spielvorbereitung

1. Die Spieler teilen sich in zwei möglichst gleich starke Teams auf. Sollte ein Team einen Spieler weniger haben als das andere, so wird in dem „schwächeren“ Team ein Spieler zum Ausgleich zweimal an der Reihe sein. Da dieses Spiel für die ganze Familie ist, sollten Sie auch darauf achten, jüngere und ältere Spieler gleichmäßig auf die beiden Teams zu verteilen. Die Teams setzen sich zu beiden Seiten des Spielplans gegenüber hin.
2. Legen Sie den Spielplan auf eine flache Oberfläche und stellen Sie die beiden Spielfiguren auf das Startfeld.

3. Nehmen Sie die Karten aus der Plastikhülle, mischen Sie den Stapel gut durch und legen Sie ihn in das Kartenfach des Schachtelensatzes.

4. Die Sanduhr wird so platziert, dass jeder Spieler sie gut sehen kann.



## Los geht's!

1. Das Team mit dem jüngsten Spieler ist zuerst an der Reihe. Wenn Sie an der Reihe sind, setzen Sie sich auf die andere Seite zum gegnerischen Team.
2. Bewaffnen Sie sich mit Zeichenblock und Bleistift. Legen Sie den Zeichenblock so vor sich hin, dass ihn Ihre Teamkollegen gut sehen können. Ein Spieler des gegnerischen Teams nimmt sich „Monsieur Quietsch“.
3. Ein Spieler des gegnerischen Teams zieht die oberste Karte aus dem Fach und zeigt sie Ihnen. Ein anderer Spieler dreht die Sanduhr um: Die Zeit läuft ab jetzt!

4. Zeichnen Sie nun den Suchbegriff der vorher ausgewählten Farbe, ohne dabei die TABU-Wörter (bzw. das TABU-Wort) zu verwenden.

5. Ihr Team muss jetzt versuchen, aus Ihren Zeichenkünsten den Suchbegriff zu erraten, indem sie ihre Vorschläge laut herausrufen. Haben sie den Begriff richtig herausgefunden, legt Ihr Gegenspieler die Karte zur Seite und zieht die nächste.

6. Spielen Sie so lange weiter, bis die Zeit abgelaufen ist.

7. Ermitteln Sie ihre Punkte und bewegen Sie die Spielfigur Ihres Teams um entsprechend viele Felder über den Spielplan (siehe hierzu auch Punktwertung). Ihr Einsatz als Zeichner ist damit vorbei und Sie dürfen zu Ihrem Team zurückkehren.

8. Alle gespielten Karten werden auf einem separaten Ablagestapel gesammelt.

9. Nun wechseln die Teams die Rollen und das andere Team ist mit Zeichnen und Raten an der Reihe.

10. Das Spiel setzt sich nun auf diese Weise fort, während die Teams für jede neue Runde die Rollen tauschen.

## Monsieur Quietsch

Wenn Ihre Gegenspieler Sie dabei ertappen, ein TABU-Wort zu zeichnen, geben sie Alarm: Sie drücken Monsieur Quietsch, so dass es jeder hören kann. Dann müssen sie Ihnen schnell sagen, warum sie Sie ausgequetscht haben und wenn beide Teams der Entscheidung zustimmen, ist die gezeichnete Karte ungültig. Legen Sie diese Karte getrennt von den anderen ab und ziehen Sie die nächste.

Es ist erlaubt z.B. ein Ohr zu zeichnen, um einen Hinweis auf „Geräusche“ zu geben.

Aber es ist **nicht** erlaubt:

- zu sprechen (psstst!),
- Körpersprache einzusetzen (besonders nicht die der „unreifen“ Art),
- Buchstaben, Ziffern oder Symbole zu zeichnen (z.B. ? ! @) sowie
- Geräusche jeder Art zu machen.

## Punktwertung

Für jeden Suchbegriff, den Ihr Team richtig erraten hat, erhalten Sie einen Punkt. Für jede ungültige Karte (die also ausgequetscht wurde) werden Ihrem Team zwei Punkte abgezogen.

Errechnen Sie also nach Ihrer Zeichenrunde, wie viele Punkte Sie erzielt haben und bewegen Sie Ihre Spielfigur um entsprechend viele Felder über den Spielplan weiter.

© 2002 Hersch and Company, Los Angeles, CA 90067.

© 2002 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29,

D-59494 Soest, Tel. 02921 965343, Vertrieb in Österreich durch Hasbro

Osterreich 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, Aile

Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon, Tel. 056 648 70 99.



090248043100

## Der Spielplan

Es gibt fünf unterschiedliche Felder auf dem Spielplan:



Warten Sie hier ab, bis Sie das nächste Mal an der Reihe sind.



Ihr Team hat in der nächsten Runde die doppelte Zeit zum Zeichnen. Lassen Sie die Sanduhr also zweimal durchlaufen.



Wählen Sie ein Teammitglied aus, das in Ihrer nächsten Zeichenrunde die Suchbegriffe allein erraten muss.



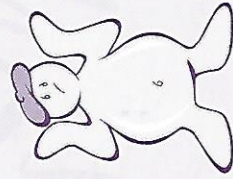
Sie haben in Ihrer nächsten Zeichenrunde die doppelte Zeit, aber Sie müssen die Suchbegriffe mit geschlossenen Augen zeichnen.



Auf diesen letzten sieben Feldern muss Ihr Team mindestens zwei Suchbegriffe pro Zeichenrunde erraten, um ein (und nur ein) Feld weitergehen zu dürfen. Wenn es weniger als zwei Begriffe errät, bleibt Ihre Team-Spielfigur stehen.

## Am Ziel!

Ihr Ziel ist das letzte Feld am Ende des Wegs über den Spielplan. Das erste Team, das mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreicht, hat gewonnen!



## Ein paar Tipps...

### Sind Sie mit Ihrem Künstlerlatein am Ende?

Wenn Ihnen ein Suchbegriff so schwierig erscheint, dass Sie ihn nicht zeichnen können, lassen Sie ihn einfach aus. Auslassen wird nicht bestraft und es ist manchmal vielleicht schlauer, einen Begriff auszulassen, als sich zu lange damit abzuquälen. Das Spiel soll ja Spaß machen, oder nicht? Ausgelassene Karten werden zunächst von den anderen getrennt und am Ende wieder in den Stapel gemischt. Bei der Punktwertung werden sie nicht berücksichtigt.



### Was soll denn das sein?

Wenn Sie den Suchbegriff erraten, rufen Sie immer wieder laut aus, wofür Sie die Zeichnung Ihres Teamkollegen halten. Sie dürfen innerhalb der Zeit so oft raten wie Sie möchten, also los - geben Sie Gas! Halten Sie sich allerdings zurück, wenn das gegnerische Team mit Raten an der Reihe ist, damit Sie ihnen nicht aus Versehen einen guten Hinweis auf den Suchbegriff geben.

### War die Antwort wirklich richtig?

Legen Sie vor Beginn des Spiels gemeinsam fest, wie genau die richtigen Antworten sein müssen. Ist z.B. "Gitarre" als Antwort richtig, wenn der Suchbegriff "Elektrische Gitarre" hieß?

Ich hoffe, euch hat mein Spiel gefallen. Es macht wirklich großen Spaß und ich wünsche euch viel Vergnügen!

Monsieur Quietsch

