

# Tabu JUNIOR

ALTER  
**8+**



**Spielausstattung:** • 240 Tabu Junior  
Karten in 4 Farben/Kategorien  
• Spielbrett • 2 Spielfiguren  
• Sanduhr • Quietschi

**Das Ziel des Spiels:** Das Team, das am meisten Wörter richtig rät und zuerst auf dem Spielbrett den Stern erreicht, hat gewonnen.

## Schnell!

Wie bringst du dein Team auf den Begriff PRINZESSIN, wenn du KRONE und TOCHTER nicht sagen darfst?

Probier's doch so:

- „Ihr Vater ist der König.“
- „Schneewittchen ist eine.“
- „Die was auf der Erbse?“

Während du den Spielern deines Teams den Suchbegriff erklärst, rufen sie so viele Antworten wie möglich. Beim Erklären musst du schnell denken und schnell reden, aber sage kein TABU-Wort, denn dann wirst du ausgequetscht!



## Vor dem ersten Spiel

Löse das Spielzubehör aus den Verpackungen. Das leere Verpackungsmaterial kann danach entsorgt werden.

## Spielvorbereitung

1. Die Spieler teilen sich in 2 möglichst gleichstarke Teams auf (Team A und B). Die Teams sitzen einander gegenüber.
2. Jedes Team nimmt sich eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld des Spielbretts.
3. Die Karten werden nach den bunten Kategorien in 4 Stapel sortiert und neben das Spielbrett gelegt. Die 4 Kategorien sind:

**Rot** (Unterwegs)

**Blau** (Spiel & Sport)

**Lila** (Ich werde ...)

**Grün** (Von A bis Z)

4. Entscheidet gemeinsam, welches Team anfängt. Danach wird abwechselnd gespielt.

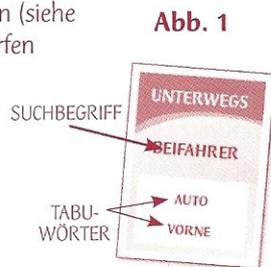


## Der Spielablauf

### DEIN TEAM IST DRAN

1. Suche einen Spieler als Hinweisgeber aus. Jedes Mal, wenn ein Team dran ist, wählt es einen anderen Hinweisgeber aus, damit jeder seine Chance bekommt.
2. Als Hinweisgeber von Team A setzt du dich zum Team B. Team B achtet nämlich darauf, dass du beim Erklären keine Wörter sagst, die auf der Karte stehen. Ein Spieler aus Team B übernimmt die Sanduhr und ein anderer den Quietschi.
3. Suche dir eine Kartenkategorie aus, ziehe die oberste Karte vom Stapel und drehe sie um, so dass dein Team die Wörter auf der Karte nicht sehen kann.
4. Sobald du die erste Karte ziehst, wird die Sanduhr umgedreht. Als Startzeichen wird der Quietschi einmal gedrückt.

5. **Hinweise geben:** Gib so schnell du kannst Hinweise, die den Suchbegriff der Karte erklären (siehe Abbildung 1). Deine Hinweise dürfen einzelne Worte sein oder ganze Sätze, aber du darfst nicht die zwei TABU-Wörter sagen! Lies hierzu den Abschnitt **Ausgequietscht!** Die Spieler deines Team rufen alles, was ihnen einfällt, um den Suchbegriff zu erraten.



6. Wenn dein Team den Suchbegriff erraten hat, legst du die Karte zur Seite. Für diese Karte gewinnst du einen Punkt. Ziehe schnell die nächste Karte (von irgendeinem Stapel) und erkläre den neuen Suchbegriff.

7. Es wird so lange weitergespielt, bis die Sanduhr durchgelaufen ist. Der Spieler mit dem Quietschi quietscht mehrmals, um das Ende der Runde zu signalisieren. Sollte der Suchbegriff der letzten Karte vor Ablauf der Zeit nicht geraten worden sein, wird die Karte neben ihrem Stapel abgelegt.

### AUSGEQUIETSCHT!

Während du den Suchbegriff erklärst, hört das andere Team aufmerksam zu. Solltest du eines der beiden TABU-Wörter sagen oder gegen die Regeln für die Hinweise verstoßen (siehe oben), wirst du sofort ausgequietscht. Die ausgequietschte Karte wird abgelegt. Ziehe danach sofort die nächste Karte derselben Kategorie und spiele weiter (sofern du noch Zeit dafür hast).



### REGELN FÜR DIE HINWEISE

- Du darfst die TABU-Wörter in keiner anderen Grammatikform sagen. Zum Beispiel: Wenn „Schüler“ ein TABU-Wort ist, darfst du nicht „Schule“ sagen.
- Du darfst die Wörter der Karte nicht abkürzen oder durch ihre Anfangsbuchstaben ankündigen. Zum Beispiel: Für „DJ“ darfst du nicht „Disk-Jockey“ sagen.
- Du darfst nicht sagen: „Es hört sich an wie ...“ oder „es reimt sich auf ...“.

### KARTE AUSSETZEN

Wenn du einen Suchbegriff nicht erklären kannst oder einfach nicht kennst, darfst du die Karte aussetzen. Lege sie einfach auf den Ablagestapel, ziehe eine neue Karte und spiele weiter.

### PUNKTE

Wenn deine Runde vorbei ist, zählst du die Karten, die du zur Seite gelegt hast (d.h. die Karten, deren Suchbegriff erraten wurde). Du hast so viele Punkte für dein Team gewonnen. Ziehe die Spielfigur deines Teams um entsprechend viele Felder weiter über den Spielplan.

Lege danach alle Karten, die du gerade gespielt hast, auf den Ablagestapel. Du darfst dich nun wieder zu deinem Team setzen, und das andere Team ist an der Reihe.

### Wer gewinnt?

Das Team, das auf dem Spielbrett zuerst den Stern erreicht, hat gewonnen!

© 2011 Hersch and Company.

© 2011 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Hergestellt von: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont. CH  
Vertreten durch: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: 02921 965343. consumerservice@hasbro.de

Verbraucherservice /Service Consommateurs /Contatto di consumatore: Hasbro Schweiz AG, Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel.: 041 766 83 00. info@hasbro.ch www.hasbro.ch

Verbraucherservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel.: 01 8799 780.

[www.hasbro.de](http://www.hasbro.de)



041114334100