

Tabu XXL

4 verschiedene
Tabu-Varianten in einem!



Spielausstattung

Spielbrett, 1 Sanduhr (1 Minute), Knoten-Knut Figur (mit Quietscher), 102 rote Karten „Tabu klassisch“
50 grüne Karten „15 Wörter“, 50 gelbe Karten „Zeichnen“, 50 blaue Karten „Knoten-Knut“
2 Spielfiguren, „15 Wörter“-Marker, Zeichenblock und Bleistift.

Das Ziel des Spiels

12+ 4+
SPIELER

Jeweils ein Spieler eines Teams erklärt seinen Teamkollegen die Suchbegriffe. Dafür gibt es diese vier Möglichkeiten: klassisches Tabu, 15 Wörter, Zeichnen und Knoten-Knut. Das erste Team, das das Zielfeld erreicht, hat gewonnen.

Sie beginnen mit dem klassischen Tabu. Danach kommt je nach Feldfarbe, auf der Sie landen, eine andere Variante dran. Für jedes Wort, das Ihr Team richtig errät, dürfen Sie 1 Feld weiterziehen.

Merken Sie sich gut, was Sie erraten haben, denn wenn Sie auf einem Gedächtnisfeld landen, gewinnt das Team mit dem besten Gedächtnis die Punkte.

„Knoten-Knut“-Feld

„15 Wörter“-Bahn und -Marker

„15 Wörter“-Feld

„Zeichnen“-Feld



Spielvorbereitung

Knoten-Knut mit
Tabu-Quietscher

Die obige Abbildung des Spielbretts hilft Ihnen, das Spiel vorzubereiten.

1. Die Spieler teilen sich in zwei gleichstarke Teams auf. Es macht dabei nichts aus, wenn ein Team einen Spieler mehr hat als das andere.
2. Breiten Sie das Spielbrett aus.
3. Sehen Sie sich die Karten an: Wenn Sie zum ersten Mal spielen, verwenden Sie die Suchbegriffe mit dem A in der Ecke. Bleiben Sie während der gesamten Runde bei dieser Kategorie. Bei Ihrem nächsten Spiel können Sie eine andere Kategorie auswählen (B, C oder D).
4. Mischen Sie jeden Kartenstapel separat durch und legen Sie sie verdeckt auf ihr jeweils farblich passendes Eckfeld. („Verdeckt“ heißt bei Ihrem ersten Spiel mit der Seite A/B nach unten.)
5. Jedes Team wählt sich eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld.
6. Stellen Sie den „15 Wörter“-Marker auf das leere Feld der „15 Wörter“ Bahn.
7. Knoten-Knut, Zeichenblock, Bleistift und Sanduhr werden griffbereit neben das Spielbrett gelegt.
8. Einigen Sie sich, welches Team zuerst am Zug ist. Wenn Ihr Team dran ist, bestimmen Sie einen Spieler, der die Suchbegriffe als Erster erklärt. In den weiteren Zügen wechseln sich die Spieler eines Teams mit dem Erklären ab.

Auf der Rückseite finden Sie die Kurzregeln im Überblick. Hier geht es mit den ausführlichen Spielregeln weiter.



Wenn Sie auf einem roten Feld oder auf dem Startfeld  stehen, spielen Sie:

Tabu klassisch



Erklären Sie Ihrem Team den Suchbegriff, ohne eines der darunter stehenden Tabuwörter zu verwenden.

Probieren Sie es doch mal so:

„Darüber kann ich mit jemandem reden.“

„Nicht unterwegs.“

„Dadurch kann ich telefonieren.“

Quietsch!!!

Sie haben leider gegen die Spielregeln verstoßen ...

Sie dürfen „telefonieren“ nicht sagen, weil

„Telefon“ ein Tabuwort ist!



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 und den Knoten-Knot. Der Spieler mit dem Knoten-Knot macht sich nun bereit, Sie jedes Mal, wenn Sie einen Fehler machen, ordentlich auszuquietschen!
3. Ziehen Sie eine rote Karte. 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 Tabuwörter, denn diese dürfen Sie für Ihre Erklärung auf keinen Fall benutzen! Denken Sie auch daran, nicht gegen die anderen Regeln für die Hinweise zu verstoßen (siehe unten). Wenn Sie einen Fehler machen, lässt das gegnerische Team den Knoten-Knot quietschen und Sie müssen mit dem nächsten Suchbegriff weitermachen.
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, legen Sie die Karte verdeckt neben das Spielbrett und ziehen die nächste.
7. Sie dürfen eine schwierige Karte, deren Suchbegriff Sie z.B. nicht kennen, überspringen. Legen Sie die geratenen, übersprungenen und ausgequietschten Karten in separaten Stapeln neben dem Spielbrett ab.
8. Spielen Sie auf diese Weise so lange weiter, bis die Sanduhr abgelaufen ist.
9. Ziehen Sie Ihre Spielfigur pro richtig geratenes Wort um 1 Feld weiter.
Das gegnerische Team zieht seine Spielfigur pro Tabuwort, das Sie benutzt hatten, um 1 Feld weiter.

10. Die richtig geratenen Karten werden nun verdeckt auf das Zentrumsfeld des Spielbretts gelegt.
Die anderen Karten Ihrer Runde werden aus dem Spiel genommen.

Hinweis: „Verdeckt“ heißt, mit der Seite nach unten, die Sie gerade gespielt haben.

11. Setzen Sie sich wieder zu Ihrem Team. Nun ist das andere Team an der Reihe.

- Sie dürfen keinen Teil irgendeines Wortes, das als Suchbegriff oder der Karte steht, als Hinweis verwenden. Beispiel: Lautet das gesuchte Wort KETTENSÄGE, dürfen Sie weder „Kette“ noch „Säge“ als Hinweis nennen.
- Sie dürfen keine abgeleitete Form irgendeines Wortes, das als Suchbegriff oder der Karte steht, als Hinweis verwenden. Beispiel: Ist das Tabuwort auf der Karte „Schmutz“, darf „Schmutz“ nicht genannt werden.
- Sie dürfen keinerlei Zeichen geben. Beispiel: Sie dürfen nicht auf den Kopf schütteln, es um die „X-Beine“ geht, oder bei „Camcorder“ eine Filmkurbel anheben.
- Sie dürfen weder Geräusche machen noch Töne von sich geben. Beispiel: Sie dürfen keine Explosion oder Motorengeräusche machen.
- Sie dürfen niemals sagen, der Suchbegriff „klingt wie...“ oder ein anderes Wort.

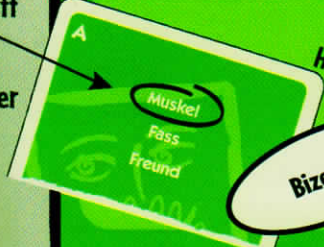
Wenn Sie auf einem grünen Feld stehen, spielen Sie:

15 Wörter



Erklären Sie in 2 Minuten so viele Suchbegriffe wie möglich, und zwar mit nur 15 Wörtern. Sie sollten sie also gut aussuchen!

Begriff
Wörter



HINWEIS:

Bizeps

ANTWORT:

Muskel?



1. Setzen Sie sich zum gegnerischen Team (damit Ihr Team Ihre Suchbegriffe nicht sehen kann).
2. Ein Spieler des gegnerischen Teams nimmt die Sanduhr. Da Sie hier 2 Minuten Zeit haben, muss die Sanduhr herumgedreht werden, sobald sie einmal durchgelaufen ist.
3. Ziehen Sie eine Karte vom „15 Wörter“-Stapel und sehen Sie sich das erste Wort darauf an. Die Sanduhr wird gestartet.
4. Geben Sie Ihrem Team schnell möglichst gute Hinweise, damit es den Suchbegriff errät. Es gibt hier keine Tabuwörter, aber wenn Sie einen Teil des Suchbegriffs sagen, werden Sie ausgequitscht.
5. Pro Wort, das Sie für Ihre Erklärung benötigen, wird der Marker auf der „15 Wörter“-Bahn um 1 Feld weitergeschoben.
6. Während Sie die Hinweise geben, rufen die Spieler Ihres Teams möglichst viele Begriffe, die sie für das gesuchte Wort halten.
7. Spielen Sie alle Suchbegriffe Ihres Kartenabschnitts durch, bevor Sie die nächste Karte nehmen. Um einen Begriff zu überspringen, rufen Sie „überspringen“ und machen mit dem nächsten Wort weiter. Jeder übersprungene Begriff kostet Sie 1 Ihrer 15 Wörter.
8. Spielen Sie auf diese Weise weiter, bis: A. die Zeit abgelaufen ist oder B. der „15 Wörter“-Marker das Feld 1 erreicht hat.
9. Ziehen Sie Ihre Spielfigur pro richtig geratenes Wort um 1 Feld weiter.
10. Legen Sie alle Karten mit richtig geratenen Suchbegriffen verdeckt auf das Zentrumsfeld des Spielbretts.
11. Setzen Sie sich wieder zu Ihrem Team. Nun ist das andere Team an der Reihe.

Was ist TABU

er Tabuwort auf
te Wort
nen.
h Begriff oder
SCHMUTZIG ein
r Bein zeigen, wenn
deuten.
wie z.B. eine
reimt sich auf...

- Sie dürfen keines der Wörter als Hinweis in einer Fremdsprache sagen. Beispiel: „message“ für Nachricht.
- Für keines der Wörter dürfen Anfangsbuchstaben oder Abkürzungen genannt werden. Beispiel: „EU“ für Europa.
- 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.
- Sollte einer der Begriffe ein „eingedeutschter“ fremdsprachiger Begriff sein, dann dürfen Sie nicht die Übersetzung als Hinweis geben. Beispiel: „Luftkissen“ für Airbag.



Wenn Sie auf einem gelben Feld stehen, spielen Sie:

Zeichnen



Zeichnen Sie den Suchbegriff so, dass Ihr Team ihn errät. Keine Angst: Sie müssen kein Künstler sein, um diese Aufgabe zu bewältigen. Malen Sie einfach munter drauf los!



Suchb

1. Nehmen Sie sich Bleistift und Zeichenblock.
2. Ein Spieler des gegnerischen Teams nimmt die Sanduhr. Da Sie hier 2 Minuten Zeit haben, muss die Sanduhr herumgedreht werden, sobald sie einmal durchgelaufen ist.
3. Wenn Sie startklar sind, ziehen Sie die oberste Karte vom Zeichnen-Stapel. Sehen Sie sich das erste Wort an und bitten Sie dann einen Spieler des gegnerischen Teams, die Karte für Sie zu halten. Die Spieler Ihres eigenen Teams dürfen die Karte nicht sehen.
4. Zeichnen Sie den Suchbegriff so schnell Sie können. Sie dürfen dabei nicht sprechen.
5. Während Sie zeichnen, rufen die Spieler Ihres Teams möglichst viele Begriffe, die sie für das gesuchte Wort halten.
6. Spielen Sie alle Suchbegriffe Ihres Kartenabschnitts durch, bevor Sie die nächste Karte nehmen. Um einen Begriff zu überspringen, rufen Sie „überspringen“ und machen mit dem nächsten Wort weiter.
7. Spielen Sie auf diese Weise weiter, bis die Zeit abgelaufen ist.
8. Ziehen Sie Ihre Spielfigur pro richtig geratenes Wort um 1 Feld weiter.
9. Legen Sie alle Karten mit richtig geratenen Suchbegriffen verdeckt auf das Zentrumsfeld des Spielbretts.
10. Setzen Sie sich wieder zu Ihrem Team. Nun ist das andere Team an der Reihe.



Das ist

- Während Sie zeichnen, sprechen, abgesehen
- Sie dürfen keine Gerä
- Sie dürfen auf Ihr Bil Auch einzelne Buch

Wenn Sie auf einem blauen Feld stehen, spielen Sie:

Knoten-Knut



Lassen Sie den Knoten-Knut die Suchbegriffe für Ihr Team pantomimisch darstellen.

Bungeespringen!

A
Laub harken
Wecker abstellen
Bungeespringen

1. Setzen Sie sich zum gegnerischen Team.
2. Ein Spieler des gegnerischen Teams zeigt Ihnen Ihre Karten, damit Sie die Hände frei haben, um den Knoten-Knut den gesuchten Begriff darstellen zu lassen. Ein anderer Spieler des gegnerischen Teams übernimmt die Sanduhr.
3. Wenn Sie startklar sind, lassen Sie sich die oberste Karte vom Knoten-Knut-Stapel zeigen und sehen sich das erste Wort an. Die Sanduhr wird herumgedreht.
4. Lassen Sie den Knoten-Knut so schnell wie möglich den Suchbegriff darstellen.
5. Während Sie den Knoten-Knut verbiegen, rufen die Spieler Ihres Teams möglichst viele Begriffe, die sie für das gesuchte Wort halten.
6. Spielen Sie alle Suchbegriffe Ihres Kartenabschnitts durch, bevor Sie sich die nächste Karte zeigen lassen. Um einen Begriff zu überspringen, rufen Sie „überspringen“ und machen mit dem nächsten Wort weiter.
7. Spielen Sie auf diese Weise weiter, bis die Zeit abgelaufen ist.
8. Ziehen Sie Ihre Spielfigur pro richtig geratenes Wort um 1 Feld weiter.
9. Legen Sie alle Karten mit richtig geratenen Suchbegriffen **verdeckt** auf das Zentrumsfeld des Spielbretts.
10. Setzen Sie sich wieder zu Ihrem Team. Nun ist das andere Team an der Reihe.

TABU

Sie dürfen Sie nicht von „Ja“ und „Nein“ raten. Ratschläge machen. Und keinen Text schreiben. Buchstaben sind verboten.



Das Gedächtnisfeld

Sobald ein Team auf diesem Feld landet, wird es Zeit für eine Aufhol-Runde.



1. Ein Spieler des Teams, das auf dem Feld gelandet ist, muss die Karten vorlesen. Dieser Spieler nimmt sich die gespielten Karten vom Zentrumsfeld und mischt sie durch.
Wichtig: Achten Sie darauf, dass die gespielten Kartenseiten **verdeckt** bleiben.
2. Ein anderer Spieler dreht die Sanduhr um. Der Spieler mit den gespielten Karten erklärt nacheinander alle richtig geratenen Suchbegriffe. Pro Erklärung darf er dabei nur **2 Hinweise** nennen.
3. Sobald ein Spieler (egal aus welchem Team) einen Suchbegriff erkennt, sagt er ihn laut.
 - Ist der Suchbegriff **falsch**, dürfen es die anderen Spieler ebenfalls versuchen.
 - Ist der Suchbegriff **richtig**, darf das Team dieses Spielers seine Spielfigur um 1 Feld weiterziehen.
4. Der Spieler mit den gespielten Karten fährt mit dem nächsten Begriff bzw. mit der nächsten Karte fort.
5. Spielen Sie auf diese Weise weiter, bis die Zeit abgelaufen ist.
6. Nach der Gedächtnisrunde werden die gespielten Gedächtniskarten aus dem Spiel genommen. Die übrigen Karten werden wieder **verdeckt** auf das Zentrumsfeld gelegt.
7. Das Team, das in der Gedächtnisrunde das schlechtere Ergebnis hatte, ist als nächstes am Zug. Wenn deren Spielfigur auf dem Gedächtnisfeld steht, spielen sie die Kategorie des nächsten Feldes.

Karte überspringen

Wenn Sie spielen, dürfen Sie allein (d.h. nicht Ihr Team) entscheiden, ob Sie einen Suchbegriff überspringen wollen.

- Auf einem roten Feld sagen Sie „überspringen“ und legen die Karte auf einen Ablagestapel aus dem Spiel.
- Auf allen anderen Feldern sagen Sie „überspringen“ und machen mit dem nächsten Suchbegriff weiter.

Pro Runde dürfen Sie höchstens 3 Suchbegriffe überspringen. In der Variante „15 Wörter“ kostet Sie jeder übersprungene Suchbegriff 1 Wort. In den anderen Varianten gibt es für das Überspringen keine Strafpunkte oder ähnliches.

Wer gewinnt das Spiel?

Das Team, das das Zielfeld des Spielbretts zuerst erreicht, hat gewonnen!

© 2006 Hersch and Company, Los Angeles, CA 90067

© 2006 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, Auhofstraße 190, 1130 Wien. Tel. 01 8799 780.

Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

www.hasbro.de

00

050604199100



Kurzregeln

1. Wenn Ihr Team am Zug ist, wählen Sie einen Spieler, der die Suchbegriffe erklärt. Dieser Spieler setzt sich zum gegnerischen Team. **Hinweis:** Pro Runde ist immer wieder ein anderer Spieler eines Teams mit dem Erklären an der Reihe.
2. Ein Spieler des gegnerischen Teams übernimmt die Sanduhr, ein anderer den Knoten-Knut.
3. Ziehen Sie eine Karte von dem Stapel des Feldes, auf dem Sie gelandet sind (im ersten Zug ist das „Tabu klassisch“). Folgen Sie den Spielregeln der entsprechenden Variante (siehe Rückseite). Bei den Varianten mit 2 Minuten Zeit läuft die Sanduhr zweimal durch.



Tabu klassisch



Erklären Sie Ihrem Team den Suchbegriff, ohne die darunter stehenden Tabuwörter zu verwenden. Sollten Sie einen Fehler machen, werden Sie vom Knoten-Knut ausgequitscht!

15 Wörter



Erklären Sie pro Runde so viele Suchbegriffe wie möglich, indem Sie insgesamt nur 15 Wörter verwenden.



Zeichnen



Zeichnen Sie den Suchbegriff für Ihr Team, ohne dabei zu sprechen.

Knoten-Knut



Lassen Sie den Knoten-Knut den Suchbegriff pantomimisch darstellen.

4. Ihre Teamkollegen rufen so viele Wörter wie möglich, die sie für den Suchbegriff halten.
5. Wenn die Zeit abgelaufen ist, ist die Runde vorüber (bzw. sobald Sie 15 Wörter gesagt haben).
6. Pro richtig geratenen Suchbegriff erhält Ihr Team 1 Punkt. Ziehen Sie Ihre Teamspielfigur am Ende der Runde um entsprechend viele Felder weiter. (Bei „Tabu klassisch“ zieht das gegnerische Team seine Spielfigur pro Tabuwort, das Sie gesagt hatten, ebenfalls um 1 Feld weiter.)
7. Alle Karten mit richtig geratenen Suchbegriffen werden **verdeckt** auf das Zentrumsfeld gelegt. Alle anderen Karten werden aus dem Spiel genommen.
8. Das Team, das zuerst das Zielfeld erreicht, hat gewonnen!

Wie steht's mit Ihrem Gedächtnis?



1. Wenn Sie auf dem Gedächtnisfeld landen, nimmt ein Spieler Ihres Teams alle Karten vom Zentrumsfeld und mischt sie durch.
2. Dieser Spieler erklärt nun mit nur 2 Hinweisen nacheinander jeden richtig geratenen Suchbegriff. Alle Spieler dürfen mitraten.
3. Sobald sich ein Spieler an den Suchbegriff erinnert, nennt er ihn laut.
 - Ist der Suchbegriff falsch, dürfen es alle anderen Spieler noch einmal versuchen.
 - Ist der Suchbegriff richtig, zieht das entsprechende Team seine Spielfigur um 1 Feld weiter. Danach geht es mit dem nächsten Suchbegriff (bzw. mit der nächsten Karte) weiter.
4. Nach der Gedächtnisrunde werden die geratenen Karten aus dem Spiel genommen. Die übrigen Karten werden wieder verdeckt auf das Zentrumsfeld gelegt. Das Team, das in der Gedächtnisrunde schlechter abgeschnitten hat, ist als nächstes dran.

Wichtig: Denken Sie immer daran, dass die Karten, mit denen Sie gerade spielen, **verdeckt** bleiben.