

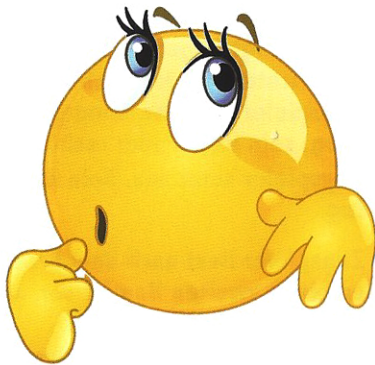
## Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 4 Karten in seinem Besitz hat. Dieser Spieler ist der Sieger.

Viel Spaß!

## Info zu den Maulsperren:

Aus hygienischen Gründen bitten wir Sie, die Maulsperren vor und nach jedem Gebrauch gründlich zu reinigen, sowie nach Spielende trocken zu lagern.



© M.I.C. Günther GmbH & Co. KG  
TRIWO Technopark Gbd. 5108  
Werner-von-Siemens-Str. 2-6  
76646 Bruchsal - Germany  
www.micproduktidee.de  
micproduktidee@t-online.de

Anleitung bitte  
aufbewahren.

4



Spieler: 3 - 6

Alter: ab 12 Jahren

Dauer: ca. 20 - 30 Minuten

Inhalt: 55 Karten

6 Maulsperren

1 Sanduhr

1 Augenzwürfel

1 Aktionswürfel

1 Spielanleitung

## Ziel des Spiels:

Als Einzelspieler oder als Team, gilt es, Wörter oder Sätze seiner Mitspieler, trotz Maulsperre, korrekt zu erraten. Der Spieler oder das Team welches am Ende die meisten Karten besitzt, gewinnt das Spiel.

## Spielvariante 1

### Spielvorbereitung:

Die 55 Spielkarten werden verdeckt für jeden Spieler gut erreichbar in die Tischmitte gelegt. Die Sanduhr und der Augenzwürfel werden bereitgestellt. Jeder Spieler erhält eine Maulsperre.

### Spielablauf:

Wer an der Reihe ist, setzt seine Maulsperre ein, dreht die Sanduhr um und würfelt mit dem Augenzwürfel.

1

3

**Spielvariante 2**

**Spielvorbereitung und Spielablauf:**

Das Spiel verläuft wie oben beschrieben, allerdings kommt hier der Aktionswürfel statt dem Augenzwürfel zum Einsatz. Zusätzlich wird noch ein Block und ein Stift bereitgelegt (Nicht im Spielumfang enthalten). Der Spieler, der mit seiner Maulsperre vorliest, darf sich auf der gezogenen Karte den Begriff oder den Satz selbst aussuchen. Die Sanduhr wird erst umgedreht, nachdem eine Karte zum Vorlesen gezogen wurde.

Der Aktionswürfel zeigt folgendes Ergebnis:

Die Spielrichtung ändert sich. Das heißt, nicht der Zugspieler liest vor, sondern, je nach Richtung, sein linker oder rechter Nachbar. Der Zugspieler setzt aus. Sein Nachbar ist am Zug.

Der Zugspieler liest nach dem Erraten des ersten einen zweiten Begriff vor, sofern die Sanduhr dies zulässt.

Der Zugspieler lässt sich ein eigenes Wort oder einen eigenen Satz einfallen. Dazu nimmt er den Block und schreibt verdeckt auf, was er vorlesen möchte. Der Zugspieler sucht sich einen Mitspieler aus, welcher vorlesen muss.

Die Sanduhr darf, falls notwendig, ein zweites Mal zum Vorlesen umgedreht werden.

**2**

Der Spieler zieht die oberste Karte verdeckt vom Kartentapel. Er dreht sie um und liest ein Wort oder einen Satz vor, den er sich selbst aus den vorhandenen vier Möglichkeiten aussucht. Der weitere Ablauf ist wie oben beschrieben.

**Spielende:**

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 5 Karten in seinem Besitz hat. Dieser Spieler ist der Sieger. Viel Spaß!

**2**

2

Der Würfel zeigt folgendes Ergebnis:

Der Spieler erhält die oberste Karte vom Kartentapel. Damit ist sein Zug beendet und sein linker Mitspieler ist am Zug.

Der Spieler zieht die oberste Karte verdeckt vom Kartentapel. Er dreht sie um und liest den Text entsprechend der gewürfelten Augenzahl vor. Der Satz oder das Wort wird solange vorgelesen, bis ein Spieler das Vorgelesene richtig wiederholt oder die Zeit der Sanduhr abgelaufen ist. Der Spieler, der erfolgreich war erhält zur Belohnung die Karte. Diese legt er vor sich ab. War kein Spieler erfolgreich, wird die Karte wieder verdeckt unter den Kartentapel gelegt. Bei erfolgreichem Vorlesen erhält der Vorleser ebenfalls eine Karte vom Kartentapel. Danach ist der nächste Spieler am Zug. Nach jedem Zug nimmt der Vorlesende seine Maulsperre wieder aus dem Mund.

Der Spieler zieht die oberste Karte verdeckt vom Kartentapel. Er dreht sie um und liest ein Wort oder einen Satz vor, den er sich selbst aus den vorhandenen vier Möglichkeiten aussucht. Der weitere Ablauf ist wie oben beschrieben.

**Spielende:**

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 5 Karten in seinem Besitz hat. Dieser Spieler ist der Sieger. Viel Spaß!

**2**