

## 4. GEWINNEN

Wenn jeder Spieler gleich oft als Erklärer dran war, gewinnt das Team mit den meisten Punkten.

Bei einem Unentschieden spielt jedes Team eine weitere Runde.

## 5. DER TABU-WÜRFEL

Hier eine fortgeschrittene Spielvariante, bei der Sie den TABU-Würfel werfen, bevor die Sanduhr umgedreht wird:



### NUR 1 SPIELER RÄT

Wählen Sie einen Spieler Ihres Teams, der in dieser Runde allein raten muss.



### DOPPELTE ZEIT

Ihre Runde dauert doppelt so lange (d.h. die Sanduhr läuft zweimal durch). Damit das Spiel fair bleibt, ist die nächste Runde des anderen Teams ebenfalls doppelt so lang.



### KEINE BEWEGUNG

Sie müssen beim Erklären völlig unbeweglich bleiben. Ein Spieler des anderen Teams deckt für Sie die Karten auf.



### ALLE SPIELEN

Die Spieler beider Teams dürfen raten (nur nicht der Spieler mit dem Quietscher) und sich dafür die Punkte holen!



### TABU KLASSISCH

Folgen Sie hier nur den Grundregeln.

# Spielregeln



© 2013 Hersch and Company.  
© 2013 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.  
Vertreten durch: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

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

Alle im Spielinhalt genannten Marken und Eigennamen Dritter werden ohne Genehmigung verwendet. Die Eigentümer der genannten Marken oder Eigennamen haben die Verwendung in diesem Spiel weder bestätigt, noch gesponsert oder lizenziert.

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

[game.com](http://game.com)

0313A4626-100 00



### INHALT

260 TABU-Karten • Kartenhalter • TABU-Quietscher  
• Sanduhr • Wertungsblock • TABU-Würfel

ALTER  
**13+**

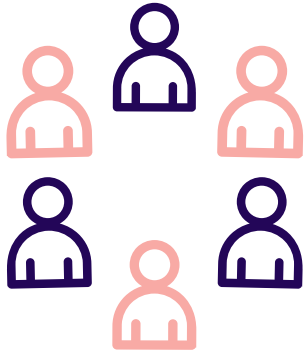


4+  
SPIELER

# 1. VORBEREITEN

## 1 IN 2 TEAMS AUFTEILEN

Setzen Sie sich wie abgebildet hin, damit sich die Teams gut im Auge haben.



## 2 KARTEN BEREITMACHEN

- Suchen Sie sich die Kartenfarbe aus, mit der Sie jetzt spielen. Im nächsten Spiel kommt dann eine andere Farbe dran – so haben Sie immer neue Wörter.
- Achten Sie darauf, dass alle Karten der ausgesuchten Farbe in dieselbe Richtung zeigen.
- Stecken Sie einen Teil davon so in den Kartenhalter, dass Ihre Farbe verdeckt liegt.



# 2. DIE AUFGABE

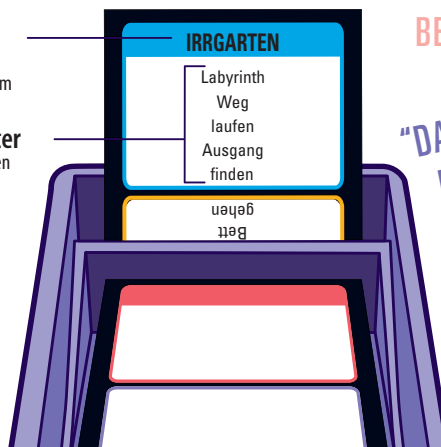
Bringen Sie Ihr Team dazu, den Suchbegriff zu sagen, der oben auf der Karte steht. Sie dürfen in Ihrer Erklärung keines der 5 darunter stehenden Wörter sagen – diese sind nämlich TABU. Tun Sie es doch, werden Sie vom anderen Team ausgequitscht!

### Suchbegriff

Auf dieses Wort müssen Sie Ihr Team bringen.

### 5 TABU-Wörter

Diese Wörter dürfen Sie nicht sagen.



### BEISPIEL:

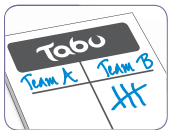
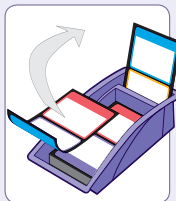
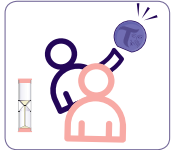
*„DA SPAZIERT  
MAN REIN UND SUCHT  
ZUERST DIE MITTE ...“*

# 3. SPIELEN

Das eine Team ist mit Erklären und Raten dran, während das andere Team die Sanduhr und den Quietscher übernimmt.

## IHR TEAM IST MIT RATEN DRAN

- 1 Ein Spieler Ihres Teams wird zum ersten “Erklärer” bestimmt. Der Erklärer nimmt sich den Kartenhalter.
- 2 Im anderen Team übernimmt ein Spieler (als “Aufpasser”) den Quietscher und die Sanduhr.
  - Der Aufpasser behält über die Schulter des Erklärers hinweg die Karten im Auge: Wenn der Erklärer eines der TABU-Wörter nennt, wird er vom Aufpasser ausgequitscht!
- 3 Sobald die Sanduhr läuft, legt Ihr Erklärer sofort los:
  - Er deckt die erste Karte auf.
  - Er erklärt das oberste Wort der gespielten Kartenfarbe, ohne dabei die TABU-Wörter zu verwenden.
  - Er sammelt ausgequitschte Karten auf einem separaten Stapel.
  - Wenn sein Team den Suchbegriff erraten hat, deckt er die nächste Karte auf und erklärt sofort weiter.
- 4 Wenn die Sanduhr durchgelaufen ist, ist die Runde Ihres Teams vorbei.
  - **Ihr Team erhält 1 Punkt** für jeden richtig geratenen Suchbegriff.
  - **Das andere Team erhält 1 Punkt** pro Karte, die übersprungen oder ausgequitscht wurde.
- 5 **Jetzt kommt das andere Team dran.**



## WANN WIRD GEQUIETSCHT?

Der Aufpasser drückt den Quietscher, wenn Sie beim Erklären gegen diese Regeln verstoßen:

- Sie dürfen weder den Suchbegriff noch seine 5 TABU-Wörter sagen. Auch Wortteile (z.B. “Garten” aus “Irrgarten”) oder andere Grammatikformen (z.B. “irren”) sind verboten.
- Sie dürfen keine Gesten machen!
- Sie dürfen nicht sagen “hört sich an wie” oder “reimt sich auf”!
- Sie dürfen keine Abkürzungen verwenden (z.B. “Compact Disc” für “CD” und umgekehrt)!
- Sie dürfen singen, wenn Sie dazu Lust haben, ...
- ... und natürlich viel Spaß haben!

