

**EIN SPIEL VON
DAVE YEARICK**



30 MIN

AB 10 JAHREN

**4-6 SPIELER
AUFGETEILT IN
2 MANNSCHAFTEN**

SPIELANLEITUNG

SPIELMATERIAL

- 2 SANDUHREN
- 5 WÜRFEL
(zwölfseitig, mit
Buchstaben bedruckt)
- 1 BLOCK
- 2 BLEISTIFTE



WIE FUNKTIONIERT DIE SANDUHR?



A - SCHREIBEN
Weißer Standfuß unten,
farbiger Standfuß mit
Stift-Symbol oben.



B - HINWEISE GEBEN
Sanduhr umdrehen, weißer
Standfuß mit Sprechblasen-
Symbol oben.



Weitere Blätter findet ihr bei der Spielebeschreibung von „Tic Talk“ auf www.asmodee.com.

ZIEL DES SPIELS

Die Mannschaft, die nach fünf Runden die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

1. BILDET ZWEI MANNSCHAFTEN: Violett gegen Orange.

Es ist kein Problem, wenn eine Mannschaft einen Spieler mehr hat als die andere.

2. DIE ZETTEL: Jede Mannschaft bekommt 5 Blätter vom Block sowie einen Bleistift.

3. DIE SANDUHREN: Die Mannschaft Violett bekommt die Sanduhr mit dem violetten Standfuß, und die Mannschaft Orange bekommt die Sanduhr mit dem orangefarbenen Standfuß.

HINWEIS: Vor Beginn einer Runde muss jede Mannschaft ihre Sanduhr so hinstellen, dass ihre Farbe oben ist und der weiße Standfuß unten.



SPIELABLAUF

Nach fünf Runden ist das Spiel beendet.

Während einer Runde wird zuerst GESCHRIEBEN, dann werden die Wortlisten ausgetauscht, anschließend HINWEISE GEGEBEN, um den Mitgliedern der eigenen Mannschaft zu helfen, die Begriffe zu erraten, welche die andere Mannschaft aufgeschrieben hat. Die Zeit, die eine Mannschaft braucht, um ihre Wörter zu notieren, steht dann der gegnerischen Mannschaft zum Raten zur Verfügung.

ABLAUF EINER RUNDE

A - SCHREIBEN... DIE „HINRUNDE“

- 1 Jede Mannschaft bestimmt einen **Schreiber**.
- 2 Einer der Spieler wirft die 5 Buchstabenwürfel und nennt dann laut die Ergebnisse sowie die zugehörige Farbe.
- 3 **Der Schreiber** muss die markierten Felder seiner Mannschaft mit den farblich passenden Buchstaben ausfüllen.



„Der Buchstabe C kommt in das rote Kästchen ...“

- 4 Auf Kommando („1, 2, ... 3!“) drehen beide Mannschaften ihre Sanduhr um, so dass der weiße Standfuß oben ist. Damit beginnt die „Hinrunde“. Die beiden Mannschaften müssen jeweils eine Liste aus fünf Wörtern erstellen, welche die Buchstaben mit einbeziehen, die in den entsprechenden Feldern vorgegeben sind. Dazu haben sie 60 Sekunden Zeit, bis die Sanduhr abgelaufen ist.

Die ganze Mannschaft darf **ihrem Schreiber** helfen. Die Spieler sollten allerdings ganz leise sprechen, damit die gegnerische Mannschaft nichts verstehen kann.



Die beiden Mannschaften drehen gemeinsam ihre Sanduhren um, so dass der farbige Standfuß oben ist.



Sobald ein Schreiber sein fünftes und letztes Wort notiert hat, legt ein Mitglied seiner Mannschaft sofort die eigene Sanduhr hin, um zu verhindern, dass die Zeit weiter abläuft.

B - HINWEISE GEBEN... DIE „RÜCKRUNDE“

1. Sobald ein Schreiber sein fünftes und letztes Wort eingetragen hat, legt ein Mitglied seiner Mannschaft die eigene Sanduhr hin, um zu verhindern, dass die Zeit weiter abläuft.
2. Wenn die beiden Mannschaften ihre Listen fertig und die Sanduhr hingelegt haben, tauschen die Schreiber ihre Wortlisten aus, ohne sie anzusehen, und werden nun zu **Hinweisgebern**. Es wird festgelegt, welche Mannschaft mit der „Rückrunde“ beginnt. (Nach der ersten Runde ist es empfehlenswert, die Mannschaft anfangen zu lassen, die mehr Punkte hat.) Der erste **Hinweisgeber** sieht sich nun die Wortliste an und prüft, ob alle Wörter gut lesbar sind. Falls erforderlich, darf er (geheim) bei der gegnerischen Mannschaft nachfragen.

- 3 Wenn der **Hinweisgeber** so weit ist, sagt er „Fertig!“, und ein Mitglied der gegnerischen Mannschaft richtet die eigene Sanduhr wieder auf, so dass der farbige Standfuß oben ist. Damit beginnt die „Rückrunde“, und der Hinweisgeber muss so viele Tipps wie möglich geben, damit seine Mannschaft die fünf Wörter der gegnerischen Liste errät.



Das ist am Himmel.
Es ist weiß.
Es sieht aus wie ein Schaf.

EINE WOLKE!



Nun geht es darum, die gegnerischen Begriffe zu erraten. Vergesst nicht, die Sanduhr umzudrehen!

Das ist der Clou dieses Spiels: Dadurch, dass die Sanduhr andersherum wieder aufgestellt wird, steht dem Hinweisgeber maximal so viel Zeit zur Verfügung, wie die gegnerische Mannschaft gebraucht hat, um die Wortliste zu erstellen!

Die Ratephase endet, sobald die gegnerische Sanduhr vollständig abgelaufen ist oder die Mannschaft die 5 Wörter in der zur Verfügung stehenden Zeit gefunden hat.

WAS ERLAUBT IST UND WAS NICHT

BEIM SCHREIBEN:

- Die Begriffe auf der Liste dürfen lediglich aus einem Wort bestehen. (Zusammengesetzte Wörter sind erlaubt.)
- Keine Eigennamen und keine fremdsprachigen Wörter.
- Deklinierte und konjugierte Wortformen sind nicht erlaubt.

BEI DEN HINWEISEN:

- Der Hinweisgeber darf keine Wörter verwenden, welche dieselbe Wurzel haben wie das zu erratende Wort. Wenn beispielsweise der Begriff „Hitze“ erraten werden soll, darf der Hinweisgeber in seiner Erklärung nicht das Wort „heiß“ verwenden, da es denselben Ursprung hat.
- Der Hinweisgeber darf keine Tipps geben wie „Es reimt sich auf ...“.
- Jedes Mal wenn ein Hinweisgeber gegen eine dieser Regeln verstößt, erhält die gegnerische Mannschaft sofort einen Punkt.

HINWEIS: Die Begriffe müssen nicht in der Reihenfolge erraten werden, in der sie auf der Liste stehen.

WERTUNG

Jede Mannschaft erhält einen Punkt für jedes Wort der gegnerischen Liste, das sie erraten hat, und beschert der gegnerischen Mannschaft einen Punkt pro Wort, das sie nicht erraten hat. Die Punkte werden oben links auf dem Blatt notiert.

Mannschaft **A** hat 4 Wörter von Mannschaft **B** erraten, bekommt also 4 Punkte. Da Mannschaft **B** 2 Wörter von Mannschaft **A** nicht erraten hat, erhält Mannschaft **A** zwei zusätzliche Punkte, hat also insgesamt 6 Punkte.

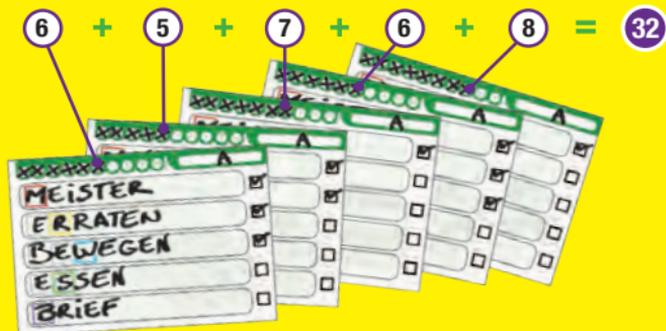


Mannschaft **B** hat 3 Wörter von Mannschaft **A** erraten, bekommt also 3 Punkte. Da Mannschaft **A** 1 Wort von Mannschaft **B** nicht erraten hat, erhält Mannschaft **B** 1 zusätzlichen Punkt, hat also insgesamt 4 Punkte.

SOBALD DIE RUNDE BEENDET IST,

- wird jedes Wort angekreuzt, das die gegnerische Mannschaft korrekt erraten hat.
- werden die Punkte in den Wertungsbereich der eigenen Wortliste eingetragen, wie dem vorangegangenen Beispiel zu entnehmen ist.
- wird die Bezeichnung der eigenen Mannschaft oben rechts in der Ecke eingetragen. Jede Mannschaft hebt ihre Blätter auf.

Nach Ablauf der fünften Runde addiert jede Mannschaft ihre auf den einzelnen Blättern notierten Punkte.



2013-1/TITTA0IDE/L0N001

HINWEIS: Wenn es einer Mannschaft nicht gelingt, innerhalb der 60 Sekunden 5 Begriffe zu FINDEN, erhält die gegnerische Mannschaft automatisch einen Punkt für jedes fehlende Wort.

ENDE DES SPIELS

Die Mannschaft, die nach 5 Runden mehr Punkte hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstands wird eine weitere Runde (bzw. gegebenenfalls mehrere weitere Runden) gespielt, bis ein Sieger feststeht.



Haben Sie ein Problem?
WIR HELFEN IHNEN!
www.asmodee.com



Verlag und Vertrieb: Asmodee GmbH • Friedrichstr. 47 • 45128 Essen
Deutschland • service@asmodee.com
Übersetzung aus dem Französischen: Birgit Irgang