

TABU

BODY TALK

Wer schweigt, der bleibt!



INHALT: 230 doppelseitig bedruckte Karten, 1 Sanduhr, 1 Quietschie und 1 Punktwertungsblock.

DAS ZIEL DES SPIELS

Die Teams verwenden die Spieler der jeweils gegnerischen Mannschaft als "menschliche Puppen" zur pantomimischen Darstellung der Suchbegriffe. Das erste Team, das dabei 25 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Die Spieler teilen sich in zwei möglichst gleich starke Teams auf. Wir werden sie hier als "das blaue Team" und "das rote Team" bezeichnen. Sollte ein Team einen Spieler weniger haben als das andere, so wird in dem "schwächeren" Team ein Spieler zum Ausgleich zweimal an der Reihe sein.

Nehmen Sie nun einen Kartenstapel, wobei alle Karten mit einer Farbe in dieselbe Richtung liegen müssen, und mischen Sie die Karten gut durch. Legen Sie den Stapel in die Mitte der Spielfläche. Die Kartenseite, die dabei nach unten gerichtet ist, wird zuerst gespielt.

MACHEN SIE SICH STARTKLAR

Entscheiden Sie, welches Team zuerst an der Reihe ist. Gehen wir davon aus, Sie spielen im roten Team und Ihr Team ist zuerst dran. Sie sind außerdem der erste Spieler Ihrer Mannschaft und übernehmen nun die Rolle des "Puppenspielers".

Als Puppenspieler wählen Sie aus dem blauen (also gegnerischen) Team einen Spieler aus, der für Sie als "menschliche Puppe"

agiert. Der Puppenspieler lässt die Puppe Bewegungen ausführen, die das eigene Team auf den zu erratenden Begriff bringen sollen. Stellen Sie sich mit Ihrer Puppe so auf, dass jeder Spieler Sie beide gut sehen kann.

DER SPION!

Ein Spieler des blauen Teams wird zum "Spion" ernannt. Der Spion zieht die oberste Karte vom Stapel und zeigt Sie Ihnen (dem Puppenspieler) - aber NICHT der Puppe oder den anderen Spielern des roten Teams. Die restlichen Spieler des blauen Teams dürfen sich die Karte ruhig ansehen.

Auf jeder Kartenseite finden Sie zwei Suchbegriffe: ein einfacher Begriff für 1 Punkt sowie ein schwierigerer Begriff für 2 Punkte. Sie

TIPPS FÜR DIE MENSCHLICHE PUPPE

Die menschliche Puppe sollte sich wie folgt verhalten:

- beweglich sein (also nicht steif oder zu "schlaff"),
- sich in verschiedene Haltungen "verbiegen" lassen und - sofern möglich - in dieser Haltung verharran, *und*
- mit dem Puppenspieler zusammenarbeiten und sich nicht mutwillig gegen seine Vorgaben sperren.

müssen **immer** den leichten Begriff **zuerst** darstellen, bevor Sie zum schwierigeren Begriff weitergehen. (Die Ausnahme von dieser Regel finden Sie auf der Rückseite im Abschnitt "Einen Begriff auslassen".)

ES GEHT LOS!

Der Spion nimmt sich den Quietschie, während ein anderer Spieler des blauen Teams die Sanduhr umdreht - Ihre Zeit läuft ab jetzt!

Die anderen Spieler der roten (also Ihrer) Mannschaft müssen nun die gesuchten Begriffe auf der Karte erraten. Dies kann eine Person (fiktiv oder real), eine Handlung oder ein Gegenstand jeder beliebigen Art sein. Sie sind der Puppenspieler, also bewegen Sie Ihre Puppe so, dass sie den Spielern Ihres Teams einen Hinweis auf den gesuchten Begriff gibt. Lassen Sie jetzt die "Puppe tanzen": Sie wird jede Ihrer vorgegebenen Bewegungen ausführen, solange dabei natürlich keine persönlichen Grenzen überschritten werden (wie z.B. die Füße hinter die Ohren legen!). Denken Sie dran: *TABU - BODY TALK* soll allen Spielern Spaß machen!

GRIMASSEN SCHNEIDEN

Um einen Suchbegriff noch deutlicher zu machen, darf der Puppenspieler die Puppe unterschiedliche Gesichter schneiden lassen!

Dabei stellen Sie sich so vor Ihre Puppe, dass nur sie Ihr Gesicht sehen kann, und machen ihr die Grimasse vor. Sie dürfen Ihrer Puppe auch sagen, ob sie die Grimasse andauernd schneiden soll (wie z.B. als "Goldfisch" den Mund ständig auf und zu machen) oder ob die Grimasse in einem bestimmten Moment gebraucht wird (z.B. lächeln), nämlich wenn Sie "Jetzt!" rufen.

TABU!

Die erste Idee, die einem normalerweise für die Darstellung des Suchbegriffs einfällt, ist hier meistens TABU. Unter jedem Suchbegriff ist auf der Karte eine Handlung angeführt, die für Sie und damit auch Ihre Puppe absolut TABU ist und nicht ausgeführt werden darf. Sollte dies aber doch passieren, werden Sie durch den Spion darauf hingewiesen, indem er Sie "ausquietscht". Zur Strafe wird dem gegnerischen Team 1 Punkt für diesen Begriff gutgeschrieben.

Der Spion muss zusätzlich darauf achten, dass Sie nicht Ihr Schweigen brechen: Der Puppenspieler darf *kein* Wort sagen! (Diese Regel gilt nicht beim Grimassenschneiden - siehe Rückseite.)

Sollten Sie beim Sprechen erwischt worden sein, wird die Darstellung des betroffenen Begriffs ohne Wertung sofort abgebrochen und Sie machen mit dem nächsten weiter.

RATEN - RATEN - und nochmals RATEN!

Während Sie Ihre Puppe wie wild verdrehen und verbiegen, kann (und sollte!) Ihr Team Ihnen so viele Begriffe zurufen, wie es braucht, um auf den richtigen Begriff zu kommen. Für falsche Rateversuche gibt es keine Strafpunkte.

Sobald Ihr Team richtig erraten hat, was Ihre Puppe vorführt, gehen Sie zum schwierigeren Begriff auf der Karte weiter. Haben Sie beide Begriffe durchgespielt, zieht der Spion die nächste

Karte vom Stapel und zeigt Sie Ihnen. Das Spiel geht nun immer so weiter: Versuchen Sie, mit Ihrer Puppe so viele Begriffe wie nur möglich darzustellen - die Sanduhr läuft unbarmherzig weiter und ist nach ca. 1,5 Minuten abgelaufen.

Hinweis: Der von Ihrem Team zu erratende Suchbegriff ist die Handlung, Person oder der Gegenstand, der auf der Karte in Fettschrift gedruckt ist - und nicht die TABU-Handlung darunter.

Sollte der Puppenspieler im Eifer des Gefechts die gerade gespielten Begriffe vergessen, darf er sie sich vom Spion jederzeit noch einmal zeigen lassen.

EINEN BEGRIFF AUSLASSEN

Wenn Sie glauben, dass Sie einen Suchbegriff nicht darstellen können, dann lassen Sie ihn aus und fahren mit dem nächsten fort. Halten Sie z.B. die Darstellung eines einfachen Suchbegriffs für unmöglich, dann fahren Sie mit dem darunter stehenden schwierigen Begriff fort. *ODER* Sie überspringen einen schwierigen Begriff und machen mit dem einfachen Begriff auf der nächsten Karte weiter.

Während Sie als Puppenspieler an der Reihe sind, dürfen Sie zweimal einen Begriff auslassen:

Der erste Begriff darf entweder ein einfacher Begriff (1 Punkt) oder ein schwieriger Begriff (2 Punkte) sein. Dabei wird dem gegnerischen Team kein Punkt gutgeschrieben.

Der zweite Begriff, den Sie auslassen, darf nur ein schwieriger

Begriff (2 Punkte) sein. Wenn Sie ihn auslassen, gewinnt die gegnerische Mannschaft 1 Punkt dazu.

Danach müssen Sie alle restlichen Begriffe durchspielen.

ENDE EINER RUNDE

Das blaue Team ruft laut "Auszeit!", sobald die Sanduhr abgelaufen ist. Nun werden die Punkte dieser Runde wie folgt addiert:

- für das rote Team: 1 bzw. 2 Punkte für jeden Suchbegriff, den Ihr Team richtig erraten hat
- für das blaue Team: 1 Punkt für jeden "ausgequetschten" Begriff sowie 1 Punkt für das zweite Auslassen eines Begriffs
- Sollte bei Ablauf der Sanduhr ein Begriff noch nicht fertig durchgespielt worden sein, wird er nicht gewertet.

Notieren Sie auf dem Punktwertungsblock die Punkte der beiden Teams. Danach sammeln Sie die bereits gespielten Karten ein und legen sie weg. Jetzt ist die andere Mannschaft an der Reihe.

Diesmal sucht sich der Puppenspieler aus dem blauen Team eine Puppe aus dem roten Team aus. Das rote Team ernannt einen Spieler zum Spion, der den Quietschie übernimmt. Die Runde folgt nun dem bereits beschriebenen Verlauf.

Jeder Spieler sollte mindestens einmal die Rolle der Puppe übernehmen!

Haben Sie eine Kartenseite komplett durchgespielt? Dann drehen Sie den Stapel einfach um und spielen mit der anderen Seite weiter.

UND DAS SPIEL GEWINNT...

... das Team, das zuerst 25 Punkte erzielt hat. (Achten Sie darauf, dass beide Teams gleich oft an der Reihe gewesen sind - nur dann zählt's.)

Sie dürfen vor Spielbeginn natürlich auch selbst eine Zielpunktzahl festlegen. Es bleibt Ihnen überlassen, wie lange Sie spielen möchten!

© 2000 Hersch and Company, Los Angeles, CA 90067.

© 2000 Hasbro International Inc. 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, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien. Tel. 0049 2921 965343. Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

Achtung: Bitte den Quietschie nicht in Kinderhände geben. Er ist für Babies und Kleinkinder nicht als Spielzeug geeignet.



DIE SPIELREGELN IM ÜBERBLICK

- Stellen Sie 2 Mannschaften auf - Team rot gegen Team "blau".
- Ein Spieler aus dem roten Team ist der "Puppenspieler". Der Puppenspieler wählt aus dem blauen Team seine "menschliche Puppe".
- Ein Spieler des blauen Teams wird der "Spion", der den Puppenspieler überwacht.
- Der Spion zieht die oberste Karte vom Stapel und zeigt sie dem Puppenspieler.
- Ohne zu sprechen, bewegt der Puppenspieler seine Puppe so, dass das rote Team die leichten (1 Punkt) und schwierigen (2 Punkte) Suchbegriffe auf der Karte errät. Unterstützend darf der Puppenspieler seine Puppe Grimassen schneiden lassen.
- Die Spieler des roten Teams rufen dem Puppenspieler die Begriffe zu, die sie für den Suchbegriff halten. Der Puppen-

- Spieler spielt so viele Begriffe wie möglich durch, bevor die Sanduhr abläuft. Pro Runde darf er zweimal einen Begriff auslassen: Beim ersten Begriff (einfach oder schwierig) erhält das gegnerische Team *keinen* Punkt, beim zweiten Begriff (schwierig) erhält die gegnerische Mannschaft *einen* Punkt.
- Der Spion hält den Quietschie bereit und drückt ihn hörbar zusammen, sobald der Puppenspieler seine Puppe die unter dem Suchbegriff aufgeführte TABU-Handlung ausführen lässt. Jeder "ausgequetschte" Begriff bringt der gegnerischen Mannschaft 1 Punkt.
- Zählen Sie die Punkte zusammen, wenn die Sanduhr abgelaufen ist, und notieren Sie sie auf dem Punktwertungsblock.
- Die Teams tauschen nun die Rollen und die nächste Runde beginnt.
- Das erste Team, das 25 Punkte erreicht, hat das Spiel gewonnen!