

# Give me five

Ein Spiel von **Jacques BARIOT** und **Dominique PELLA SCAFFA**,  
illustriert von **Stivo**.

Für 4 bis 9 Spieler • ab 12 Jahren

## SPIELMATERIAL

- 24 Themenkarten
- 1 „check“-Karte
- 18 Buchstabenkarten
- 1 Spielanleitung



## SPIELÜBERSICHT

Überlege dir ein Wort zu einem vorgegebenen Thema. Können die anderen innerhalb von 5 Sekunden erraten, an welches Wort du denkst? Gib einen clevere Hinweis und schnapp dir den Punkt!

## SPIELAUFBAU

- Legt die „check“-Karte in die Tischmitte.
- Zieht zufällig **6 Themenkarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Spielt ihr zu fünft oder siebt, legt die übrigen **Themenkarten** in Reichweite. Andernfalls legt sie zurück in die Schachtel.
- Legt die **Buchstabenkarten** als Stapel bereit. Zieht **3 Buchstabenkarten** und legt sie verdeckt als kleinen Stapel neben die Themenkarten.
- Wählt eine Zahl zwischen 1 und 8. Verwendet bei **allen Themenkarten** das Thema mit dieser Zahl.

- bei 4, 6 oder 8 Spielern: Bildet 2er-Teams.
- bei 5 oder 7 Spielern: Jeder spielt für sich.
- bei 9 Spielern: Bildet 3er-Teams.

## SPIELABLAUF

Eine Partie geht über 6 Runden.

- 1 Deckt die oberste **Themenkarte** auf.  
Das Thema für diese Runde steht neben der Zahl zwischen 1 und 8, die ihr zuvor gewählt habt.

✓ Verwendet bei **allen 6 Themenkarten** immer das Thema mit der gewählten Zahl.

✓ Manche Themen findet ihr vielleicht spannender als andere. Fällt euch zu einem Thema nichts ein, wählt einfach ein anderes. Hauptsache, ihr habt Spaß!

- 2 In jeder Runde gibt es 3 Durchgänge – 1 für jeden Buchstaben. Sie laufen immer gleich ab:

- Deckt die oberste **Buchstabenkarte** auf.
- Anschließend versucht ihr ohne zu reden ein Wort zu finden, das:
  - mit diesem Buchstaben **BEGINNT und**
  - zum **THEMA** der Runde passt.



# EIN WORT ERRATEN

## BEI 4, 6 ODER 8 SPIELERN:

- 1 Sobald du ein Wort gefunden hast, überlege dir einen **Hinweis**, durch den dein Teammitglied dein Wort errät.

Hast du einen Hinweis gefunden, lege schnell deine Hand auf die „**check**“-Karte und sage **währenddessen** laut deinen **Hinweis**.

Die anderen achten darauf, ob du deinen Hinweis wirklich **währenddessen** sagst. Falls nicht, dürfen sie dich ausbuhnen und jemand anderes darf schnell die Hand auf die „**check**“-Karte legen und einen Hinweis geben.

- 2 Zähle **sofort** laut herunter: **Gib mir 5... 4... 3... 2... 1...**

Dein Teammitglied hat 5 Sekunden Zeit, dein Wort zu erraten!

- 3 Sobald der Countdown um ist, sagt ihr statt „Null“ **beide gleichzeitig** das **Wort**, an das ihr denkt.



# RICHTIG GEDACHT?

## BEI 4, 6 ODER 8 SPIELERN:

- Habt ihr beide das gleiche Wort gesagt und ist das Wort gültig (siehe Seite 7)?

Ihr gewinnt diesen Durchgang! Nehmt euch die aktuelle **Buchstabenkarte**. Sie ist am Spielende 1 Punkt wert. Beginnt einen neuen Durchgang (siehe Seite 8).

- Habt ihr beide ein ungültiges Wort oder unterschiedliche Wörter gesagt? Habt ihr eure Wörter nicht gleichzeitig gesagt? Oder war der Hinweis ungültig (siehe Seite 7)?

Ihr scheidet aus diesem Durchgang aus.

Weil ihr einen Fehler gemacht habt, haben nun die anderen Teams die Chance, die aktuelle **Buchstabenkarte** zu gewinnen: Sie haben 10 Sekunden Zeit, einen neuen Hinweis zu einem neuen Wort zu geben. Sind die 10 Sekunden vorbei oder sind bereits alle Teams ausgeschieden, entfernt die **Buchstabenkarte** aus dem Spiel – auch wenn in diesem Durchgang kein Team ein Wort erraten hat.

## EIN WORT ERRATEN

### BEI 5 ODER 7 SPIELERN:

- 1 Sobald du ein Wort gefunden hast, überlege dir einen **Hinweis**, durch den jemand anderes dein Wort errät.

Hast du einen Hinweis gefunden, lege schnell deine Hand auf die „**check**“-Karte und sage **währenddessen** laut deinen **Hinweis**.

Die anderen achten darauf, ob du deinen Hinweis wirklich **währenddessen** sagst. Falls nicht, dürfen sie dich ausbuhen und jemand anderes darf schnell die Hand auf die „**check**“-Karte legen und einen Hinweis geben.

- 2 Wer glaubt, dein Wort zu kennen, legt auch schnell die Hand auf die „**check**“-Karte und ihr zählt beide sofort laut herunter: **Gib mir 5... 4... 3... 2... 1...** Sobald die 5 Sekunden um sind, sagt ihr statt „Null“ **beide gleichzeitig** das **Wort**, an das ihr denkt.



## RICHTIG GEDACHT?

### BEI 5 ODER 7 SPIELERN:

- Habt ihr beide das gleiche Wort gesagt und ist das Wort gültig (siehe Seite 7)?

Ihr gewinnt diesen Durchgang!

Wer den Hinweis gegeben hat, nimmt sich die **Buchstabenkarte**. Sie ist am Spielende 2 Punkte wert.

Wer das Wort erraten hat, nimmt sich 1 ungenutzte **Themenkarte**. Sie ist am Spielende 1 Punkt wert.

- Habt ihr beide ein ungültiges Wort oder unterschiedliche Wörter gesagt? Habt ihr eure Wörter nicht gleichzeitig gesagt? Oder war der Hinweis ungültig (siehe Seite 7)?

Ihr dürft in diesem Durchgang beide keinen Hinweis mehr geben. Ihr dürft aber weiterhin versuchen, die Wörter der anderen zu erraten.

Nun haben die anderen die Chance, die aktuelle **Buchstabenkarte** zu gewinnen: Sie haben 10 Sekunden Zeit, einen neuen Hinweis zu einem neuen Wort zu geben. Sind die 10 Sekunden vorbei oder darf niemand mehr einen Hinweis geben, entfernt die **Buchstabenkarte** aus dem Spiel – auch wenn in diesem Durchgang niemand ein Wort erraten hat.

## MEHR RATEN !

### BEI 9 SPIELERN:

- Ihr spielt in 3er-Teams.
- Es gelten dieselben Regeln wie für 4, 6 oder 8 Spieler, mit folgender Änderung:
- Hast du ein Wort gefunden, müssen nach dem Countdown **alle** in deinem Team gleichzeitig das Wort sagen, an das sie denken – also du und deine beiden Teammitglieder!

## BEISPIEL FÜR EINEN DURCHGANG

Das Thema dieser Runde ist „Unter Wasser“.  
Der Buchstabe dieses Durchgangs ist „T“.

### Bei 4, 6 oder 8 Spielern:

Juna denkt an das Wort „TINTENFISCH“. Sie legt ihre Hand schnell auf die „check“-Karte und sagt währenddessen laut ihren Hinweis „TIER!“, damit ihre Teampartnerin Marie ihr Wort errät. Sie zählt sofort herunter: **Gib mir 5...4...3...2...1...**

- Sagen sie und Marie gleichzeitig „TINTENFISCH“, gewinnen sie die **Buchstabenkarte „T“**.
- Sagt Juna „TINTENFISCH“ und Marie sagt „THUNFISCH“, scheiden sie als Team aus diesem Durchgang aus. Weil sie einen Fehler gemacht haben, darf jemand anderes einen neuen Hinweis geben. Chris legt seine Hand auf die „check“-Karte und sagt dabei „SCHIFF!“. Er zählt sofort herunter. Statt „Null“ sagen er und sein Teampartner gleichzeitig „TITANIC“. Sie gewinnen diesen Durchgang und nehmen sich die **Buchstabenkarte „T“**.

### Bei 5 oder 7 Spielern:

Juna denkt an das Wort „TINTENFISCH“. Sie legt ihre Hand auf die „check“-Karte und sagt gleichzeitig laut ihren Hinweis „TIER!“. Die anderen überlegen. Schließlich legt Robert seine Hand auch auf die „check“-Karte. Sie zählen beide sofort herunter: **Gib mir 5... 4... 3... 2...1...**

- Sagen beide gleichzeitig „TINTENFISCH“, gewinnt Juna die **Buchstabenkarte „T“** und Robert gewinnt 1 ungenutzte **Themenkarte**.
- Machen sie einen Fehler, dürfen beide in diesem Durchgang keinen Hinweis mehr geben. Sie dürfen aber weiter die Wörter der anderen erraten.

# GÜLTIGE WÖRTER

## • FÜR DAS ZU ERRATENDE WORT GILT:

### ES MUSS:

- ein einzelnes Wort sein, ohne Zusatz (ungültig wären zum Beispiel „Herz aus Gold“, „rote Nase“ oder „Tom Cruise“).
- mit dem Buchstaben des aktuellen Durchgangs beginnen.
- zum Thema der aktuellen Runde passen.
- im Wörterbuch stehen oder ein Eigenname sein.

### ES DARF:

- ein Vorname, Eigenname, Adjektiv, Verb ... sein.

## • FÜR DEN HINWEIS GILT:

### ER DARF NICHT:

- das zu erratende Wort sein (nicht lachen, das kann passieren!).
- denselben Wortstamm haben wie das zu erratende Wort.
- das zu erratende Wort in einer anderen Sprache sein.
- ein Wort sein, das in dieser Partie schon einmal vorkam, egal ob als Hinweis, als zu erratendes Wort (gültig oder ungültig) oder als Rateversuch.

### ER DARF:

- ein Vorname, Eigenname, Adjektiv, Verb ... sein.
- mit einem anderen Buchstaben beginnen als dem des aktuellen Durchgangs und es muss nicht zum Thema der aktuellen Runde passen.

Ist ein Wort oder Hinweis ungültig, gibt es keine Punkte.  
Seid ihr euch uneinig, stimmt alle zusammen ab.

## ENDE EINES DURCHGANGS

- 3 Nachdem die aktuelle **Buchstabenkarte** gewonnen oder aus dem Spiel entfernt wurde, beginnt ein neuer Durchgang: Zieht die nächste der **3 Buchstabenkarten** für diese Runde und verwendet wieder dasselbe Thema.

**Hinweis:** Falls in einem Durchgang nach längerer Zeit niemand ein Wort findet, entfernt die Buchstabenkarte für diese Partie aus dem Spiel.

- 4 Nachdem ihr 3 Durchgänge gespielt und somit alle **3 Buchstabenkarten** für diese Runde aufgebraucht habt, zieht **1 neue Themenkarte** und **3 neue Buchstabenkarten** und beginnt eine neue Runde.

## SPIELENDE

Nach 6 Runden endet die Partie.

Dann habt ihr alle **6 Themenkarten** verwendet und alle **18 Buchstabenkarten** aufgebraucht.

Zählt, anhand eurer Karten, wie viele Punkte ihr habt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!



## DEUTSCHSPRACHIGE AUSGABE: ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Lisa Prohaska  
Redaktion: Sophia Keßler  
& Franziska Wolf  
Satz & Layout: Max Breidenbach

