



SAG'S MIR!



FAMILIE



SPIELREGEL

ZIEL DES SPIELS

„Sag's Mir! Familie“ ist ein Familienspiel (unglaublich, aber wahr!), das Groß und Klein zusammen spielen können oder auch Kinder alleine. Es verläuft über drei Durchgänge und wird in zwei oder mehr Teams gespielt. Das Ziel besteht darin, Gegenstände, Tiere und Berufe zu erraten. Das Team, welches am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

SPIELMATERIAL

- 220 Karten mit 440 Begriffen
- 1 Block mit Wertungsbögen
- 1 Sanduhr mit ca. 40 Sekunden Laufzeit
- diese Spielregel



EINE PARTIE „Sag's Mir! FAMILIE“ IM ÜBERBLICK

Eine Partie verläuft folgendermaßen:

- Man trifft sich mit Freunden, Eltern, Kumpels und/oder Kindern und bildet Teams.
- Die Karten werden an die Spieler verteilt.
- Während des ersten Durchgangs versucht der aktive Spieler, sein Team innerhalb von 40 Sekunden so viele Karten wie möglich erraten zu lassen. Er darf dabei frei reden.
- Sobald die 40 Sekunden abgelaufen sind, kommt das nächste Team an die Reihe.
- Der erste Durchgang endet, wenn alle Karten erraten worden sind. Dann zählt man die Punkte jedes Teams (die Anzahl der erratenen Karten), mischt alle Karten zusammen und beginnt den nächsten Durchgang.
- Der zweite Durchgang verläuft wie der erste, doch diesmal darf der aktive Spieler immer nur ein einziges Wort nennen. Die Partner des aktiven Spielers dürfen pro Karte nur ein einziges Mal raten.
- Wie im ersten Durchgang sind die Teams abwechselnd an der Reihe, bis alle Karten erraten worden sind. Dann werden erneut die Punkte gezählt und alle Karten zusammengemischt.
- Der dritte Durchgang verläuft wie der erste, doch diesmal ist Pantomime gefordert. Zusätzlich darf gesummt oder ein Geräusch nachgeahmt werden.
- Sobald alle Karten erraten worden sind, werden die Punkte dieses Durchgangs gezählt. Dann addiert jedes Team seine Punkte aus allen drei Durchgängen. Es gewinnt das Team mit den meisten Punkten.

SPIELVORBEREITUNG

1-Teams bilden

Zu Beginn müssen die Spieler Teams bilden. Am besten werden Erwachsene und Kinder gleichmäßig auf die Teams aufgeteilt.

- 4 Spieler: zwei Teams mit je 2 Spielern
- 6 Spieler: drei Teams mit je 2 Spielern
- 8 Spieler: vier Teams mit je 2 Spielern
- 9 Spieler: drei Teams mit je 3 Spielern
- 10 Spieler: zwei Teams mit je 3 und zwei Teams mit je 2 Spielern
- 11 Spieler: drei Teams mit je 3 und eines mit 2 Spielern
- 12 Spieler: vier Teams mit je 3 Spielern

Bei 5 und 7 Spielern könnt ihr entweder Teams mit unterschiedlich vielen Spielern bilden oder ihr spielt mit den Sonderregeln für 5 und 7 Spieler (siehe Seite 7).



Die Teams werden nach einer beliebigen Methode zusammengestellt (z. B. durch Losen). Die Spieler setzen sich um den Tisch oder Spielbereich, so dass die Partner eines Teams einander gegenüber sitzen. Wenn beispielsweise zu neunt gespielt wird, sollten die Partner eines Teams so sitzen, dass ihre Stühle miteinander ein Dreieck bilden.

2-Spielaufbau

Es werden 30 zufällige Karten aus der Spielschachtel genommen und gemischt. Dann werden sie auf die Spieler verteilt (wobei möglicherweise nicht alle Spieler gleich viele Karten erhalten).

Nun erhält jeder Spieler noch zwei weitere Karten.

Jede Karte zeigt zwei Farben. Legt gemeinsam fest, ob ihr mit den Begriffen auf dem blauen oder gelben Hintergrund spielen möchtet. Wichtig ist, dass alle in dieser Partie dieselbe Farbe verwenden.

Jeder Spieler sieht sich geheim seine Karten an und legt zwei von ihnen zurück in die Spielschachtel. Sie werden in dieser Partie nicht verwendet. Alle übrigen Karten werden eingesammelt und zu einem verdeckten Stapel zusammengemischt.

Wer den größten Sombrero trägt, beginnt. Sollte niemand einen Sombrero tragen, fängt der älteste Spieler an und wird der erste aktive Spieler.

Jetzt kann's losgehen!

SPIELABLAUF

Eine Partie „Sag's Mir! Familie“ verläuft über drei Durchgänge.

Ein Durchgang setzt sich aus mehreren Runden zusammen. Die Teams sind abwechselnd an der Reihe. Die Spieler der anderen Teams sind Zuschauer und dürfen nichts sagen. (Aber natürlich dürfen sie lachen.)

Der rechte Nachbar des aktiven Spielers ist für die Sanduhr verantwortlich. Er dreht sie um und sagt: „Los!“.





Der aktive Spieler hat nun 40 Sekunden Zeit (eine Sanduhrlänge), um seinen Partnern so viele Karten wie möglich zu erklären.

Während des ersten Durchgangs darf er ganz frei sprechen.

Während des zweiten Durchgangs darf er nur ein einziges Wort pro Karte sagen.

Während des dritten Durchgangs darf er gar nicht sprechen, sondern muss den Begriff pantomimisch darstellen, eine Melodie summen oder Geräusche von sich geben.

1-Erster Durchgang

Während des ersten Durchgangs darf der aktive Spieler frei sprechen, muss aber die weiter unten erläuterten Regeln beachten.

Die Partner seines Teams dürfen so viele Rateversuche unternehmen, wie sie wollen.

Sobald der Begriff gefunden ist, legt der aktive Spieler die Karte offen vor sich ab. Dann zieht er die nächste Karte vom Stapel und beginnt, das darauf notierte Wort zu erklären.

Der aktive Spieler muss nicht darauf warten, dass eine Karte erraten wird, bevor er die nächste aufdeckt: Er kann die Karte auch ungelöst überspringen und verdeckt beiseitelegen. Allerdings kann diese Karte in der aktuellen Runde dann auch nicht mehr erraten werden.

Sobald die Zeit abgelaufen ist, wird „Stopp“ gerufen. Die Runde endet für das Team sofort und es wird kein Rateversuch mehr angenommen. Die aktuelle Karte wird verdeckt auf den Stapel gelegt. Das Team behält alle erratenen (offen auf dem Tisch liegenden) Karten. Sie werden in diesem Durchgang nicht mehr benötigt und helfen, am Ende die Punkte zu zählen.

Alle verdeckt abgelegten Karten (die also übersprungen oder fehlerhaft erklärt wurden) werden eingesammelt und wieder auf den Stapel gelegt, der für den nächsten aktiven Spieler neu gemischt wird.



Nun ist das nächste Team an der Reihe. Der letzte aktive Spieler ist für die Sanduhr verantwortlich und sein linker Nachbar wird zum neuen aktiven Spieler.

Es wird so lange gespielt, bis der Stapel aufgebraucht ist.

Während des ersten Durchgangs darf der aktive Spieler:

- weder Teile oder Verkleinerungsformen der Wörter auf der Karte nennen noch den Begriff selbst oder Teile davon in einer anderen Sprache. (Wenn also zum Beispiel der Begriff „Schwein“ erraten werden muss, darf er weder „Schweineerei“ noch „Schweinchen“ oder „pig“ sagen.)
- keine Buchstaben des Alphabets aufzählen. (Beginnt das Wort beispielsweise mit einem B, darf er nicht sagen, dass es mit dem zweiten Buchstaben des Alphabets beginnt.)

Wenn der aktive Spieler einen Fehler macht, wird die Karte verdeckt beiseitegelegt. Trotzdem darf er in der verbleibenden Zeit weiter erklären.

Sobald der Stapel aufgebraucht ist, endet der Durchgang. Jede Mannschaft zählt die Anzahl der Karten, die sie erraten hat. Diese Punkte werden auf dem Wertungsblock notiert.

Danach liest jedes Team laut die Begriffe vor, die es erraten hat.

Alle Karten werden eingesammelt und zu einem neuen verdeckten Stapel gemischt. Für alle drei Durchgänge werden genau dieselben Karten verwendet. Der linke Nachbar des letzten aktiven Spielers wird der erste aktive Spieler des zweiten Durchgangs.

Spieltipp: Lies das Wort in aller Ruhe. Sprich nicht zu schnell. Versuche, die notwendigen Informationen zu geben, um deine Partner auf die richtige Fährte zu bringen. Wenn du den Begriff auf der Karte nicht kennst, kannst du bei mehrteiligen Begriffen versuchen, die Wortteile einzeln zu beschreiben. Und wenn du trotzdem keinen Erfolg hast, kannst du die Karte überspringen.

2-Zweiter Durchgang

Der zweite Durchgang verläuft genauso wie der erste, allerdings gelten folgende Änderungen:

- Der aktive Spieler darf pro Karte nur ein einziges Wort sagen.
- Das Team des aktiven Spielers hat pro Karte nur einen einzigen Rateversuch. Achtung: Wenn die Teams aus mehr als zwei Spielern bestehen, zählt nur der erste Rateversuch, selbst wenn der zweite richtig sein sollte.



Wenn das Team richtig geraten hat, legt der aktive Spieler die Karte offen vor sich ab. Lag das Team falsch, legt er die Karte verdeckt beiseite. In beiden Fällen zieht er dann die nächste Karte. Am Ende der Runde werden alle verdeckt liegenden Karten (beiseitegelegte Karten, falsche Rateversuche) auf den Stapel gelegt, der für den nächsten aktiven Spieler gemischt wird. Die Wertung verläuft wie nach dem ersten Durchgang. Der linke Nachbar des letzten aktiven Spielers beginnt den dritten Durchgang, nachdem die Karten noch einmal vorgelesen worden sind.

Während des zweiten Durchgangs darf der aktive Spieler:

- nicht mehr als ein Wort nennen, wobei ein zusammengesetztes Wort als ein Wort gilt;
- weder Teile oder Verkleinerungsformen der Wörter auf der Karte nennen noch den Begriff selbst oder Teile davon in einer anderen Sprache.

3-Dritter Durchgang

Der dritte Durchgang verläuft genauso wie der erste, allerdings darf der aktive Spieler nicht sprechen. Er darf nur Pantomime nutzen, eine Melodie summen und etwas lautmalerisch beziehungsweise mit Geräuschen darstellen – also zum Beispiel „wuff-wuff!“, „bumm“ oder „ticktack“ sagen.

Es empfiehlt sich, dass der aktive Spieler dabei aufsteht. So ist es leichter, etwas pantomimisch darzustellen.

4-Siegbedingungen

Nach drei Durchgängen gewinnt das Team, das insgesamt die meisten Punkte sammeln konnte. Aber nicht vergessen: Dabei zu sein und Spaß zu haben, ist wichtiger als der Sieg!



SONDERREGELN FÜR 5 UND 7 SPIELER

Bei einer Partie zu fünft oder siebt ist die Aufteilung der Teams etwas schwieriger. Es empfiehlt sich, die ersten Partien mit einer geraden Spieleranzahl zu spielen. Bei fünf oder sieben Spielern gelten dieselben Regeln, allerdings gibt es keine Teams: Jeder Spieler spielt mal mit seinem rechten, mal mit seinem linken Nachbarn.

Wenn du als aktiver Spieler den Kartenstapel hast, lässt du deinen linken Nachbarn raten. Die richtig geratene Karten werden zwischen euch beide gelegt – das sind eure gemeinsamen Punkte.

Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, wird der Kartenstapel nicht an den linken Nachbarn weitergegeben (denn er hat ja gerade gespielt), sondern an den übernächsten Nachbarn zur Linken.

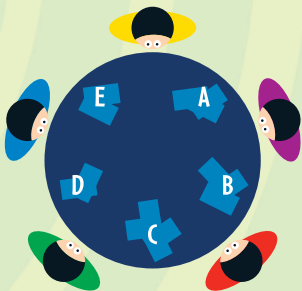
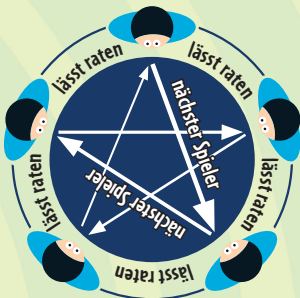
Ein kleiner Hinweis: Im weiteren Spielverlauf gelangt der Stapel zu deinem rechten Nachbarn.

Dann wird dieser zum aktiven Spieler und du rätst.

Die richtig geratene Karten werden zwischen euch beiden gesammelt.

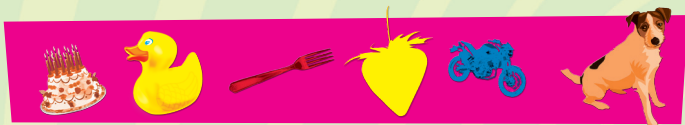
Am Ende jedes Durchgangs addiert jeder Spieler die Anzahl der Karten zu seiner Rechten und die Anzahl der Karten zu seiner Linken. Diese Summe entspricht den Punkten, die er in diesem Durchgang gewonnen hat.

Die Punkte von Spieler Gelb entsprechen $E + A$.



HINWEISE

- Falls ihr eine einfachere Partie bevorzugt, könnt ihr zu Beginn vier statt zwei zusätzliche Karten an jeden Spieler verteilen. Jeder Spieler sortiert dann vier Karten aus, die in dieser Partie nicht verwendet werden.
- Falls ihr es anspruchsvoller mögt, könnt ihr mit 40 (oder sogar 50) Karten spielen und nicht erlauben, dass im ersten Durchgang Karten übersprungen werden dürfen.
- Für eine größere Herausforderung und noch mehr Spaß bieten sich die weiteren Versionen von „Sag's Mir!“ an: Personen und Filme!



DIE DIGITALE VERSION VON TIME'S UP (TITEL DER ORIGINALAUSGABE) IST IM APPLE APP STORE VERFÜGBAR.
MEHR INFORMATIONEN GIBT ES AUF DER WEBSEITE VON REPOS PRODUCTIONS. WWW.RPROD.COM



© R&R GAMES (USA) 2000. ALLE RECHTE VORBEHALTEN UNTER EXKLUSIVLIZENZ VON REPOS PRODUCTION FÜR EUROPA.

© REPOS PRODUCTION 2005 FÜR DIESE VERSION. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

R&R Games • 813-835-0163 • PO Box 130195, Tampa • FL 33681 • USA • Webseite: www.rnrgames.com

Herausgeber für das übrige Europa und Quebec: Repos Production • Tel.: +32/471 95 41 32

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles • BELGIUM • Webseite: www.rprod.com

„Time's Up!“ ist ein Spiel von Peter Sarrett und auch auf Englisch erhältlich bei © R&R GAMES

Andere Ausgaben und Varianten: „Die Sombrero-tragenden Belgier“ alias Cédric Caumont & Thomas Provoost.

Auf dem Material dieses Spiels werden einige eingetragene und nicht eingetragene Handelsnamen und Warenzeichen verwendet, die alleiniges Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber sind. Dieses Spiel und die Verwendung des Materials werden von den Inhabern der jeweiligen Marken in keiner Weise gesponsert, finanziell unterstützt, finanziert oder genehmigt – alle Rechte sind vorbehalten. Dieses Spielmaterial darf ausschließlich persönlich und privat zu Vergnügungszwecken verwendet werden.