

# SAG'S MIR!

## SPIELREGEL

### Ziel des Spiels

“Sag´s mir!“ Wird über drei Runden mit zwei oder mehr Gruppen gespielt. Das Ziel des Spiels ist es, die Namen von Persönlichkeiten zu erraten. Die Gruppe mit den meisten Punkten am Ende des Spiels gewinnt.

### 1 - Inhalt

- 220 Karten mit Persönlichkeiten
- 1 Block mit Wertungsbögen
- 1 Sanduhr mit 30 Sekunden Laufzeit
- 1 Heft mit Kurzbiografien der Persönlichkeiten
- Diese Regeln

### 2 - Schnelleinstieg

Ein Spiel wird in Gruppen in drei Runden gespielt.

Während eines Zuges, versucht ein Team so viele Persönlichkeiten wie möglich zu erraten. Der Moderator der Gruppe versucht den Ratenden die Personen so gut wie möglich zu vermitteln. In der ersten Runde kann er vollkommen frei sprechen.



In der zweiten Runde ist nur je ein Wort pro Persönlichkeit gestattet, in der letzten Runde muss man sich auf Pantomime und Geräusche beschränken. Nach drei Runden gewinnt das Team mit den meisten Punkten.

## **SPIELVORBEREITUNG**

### **1 - Gruppenszusammensetzung**

Zunächst müssen die Spieler in Gruppen aufgeteilt werden.

Je nach Spieler-Anzahl verändert sich die Gruppenszusammensetzung.

- 4 Spieler sind, werden 2 Teams mit je 2 Spielern gebildet
- 6 Spieler sind, werden 3 Teams mit je 2 Spielern gebildet
- 8 Spieler sind, werden 4 Teams mit je 2 Spielern gebildet
- 9 Spieler sind, werden 3 Teams mit je 3 Spielern gebildet
- 10 Spieler sind, werden 2 Teams mit je 3 und 2 Teams mit je 2 Spielern gebildet
- 11 Spieler sind, werden 3 Teams mit je 3 und 1 Team mit 2 Spielern gebildet
- 12 Spieler sind, werden 4 Teams mit je 3 Spielern gebildet.

Bei 5 und 7 Spielern gibt es spezielle Regeln (siehe Seite X unten).

Die Gruppenszusammensetzung kann frei gestaltet werden (per Auslosung etc.).

Setzt euch so um den Tisch, dass die Spieler der jeweiligen Gruppen sich in die Augen schauen. Bei 9 Spielern solltet ihr also zum Beispiel eine Dreiecksanordnung wählen.



## 2 - Spielaufbau

Verteilt 40 Karten auf die Spieler (nicht alle Spieler werden die gleiche Anzahl haben). Dann gibt jedem Spieler zwei Zusatzkarten.

Jede Karte hat zwei Farben. Im ersten Spiel solltet ihr die Persönlichkeiten auf dem gelben Hintergrund nutzen. Wichtig ist jedoch, dass alle das gesamte Spiel hindurch die gleiche Farbe nutzen.

Jeder Spieler schaut geheim in seine Karten und wirft zwei davon ab. Diese kommen zurück in die Spielebox und werden in diesem Spiel nicht mehr genutzt.

Die verbleibenden Karten werden zusammengemischt und bilden den Zugstapel für die Partie.

Der Spieler mit dem größten Sombrero beginnt. Ohne Sombreros beginnt der Spieler mit dem längsten Bart, oder einfach der älteste Spieler. Dieser übernimmt dann zu Spielbeginn die Rolle des Moderators. Das Spiel kann nun beginnen.

## Das Spiel im Überblick

Ein Spiel "Sag's mir!" besteht aus drei Runden.

Eine Runde setzt sich aus Spielrunden zusammen. Jede Gruppe ist im Wechsel an der Reihe. Die zuschauenden Spieler dürfen nichts sagen, aber natürlich jubeln oder lachen.

Der Spieler zur Rechten des Moderators ist für die Sanduhr zuständig – er dreht sie um und ruft "LOS!".

Der Moderator hat nun 30 Sekunden Zeit, seinen Mitspielern möglichst viele Persönlichkeiten zu vermitteln.

Während der ersten Spielrunde darf er dabei ganz normal sprechen. In der zweiten Runde darf nur je ein Wort pro



Person verwendet werden und in Runde drei muss er sich auf Pantomime und Geräusche beschränken.

**Achtung: Für jede Spielrunde werden genau dieselben Persönlichkeiten verwendet!**

## **1 - Die erste Runde**

Während der ersten Runde kann der Moderator frei sprechen, muss sich allerdings an einige Regeln halten.

Die Gruppenmitglieder dürfen beliebig viele Namen nennen, bis der Richtige dabei ist. Sobald sowohl der Vor- als auch der Nachname richtig geäußert wurden (Information in Klammern sind optional), legt der Moderator die Karte mit der Vorderseite nach oben ab und zieht die nächste Karte, um die Mitspieler raten zu lassen.

Die Persönlichkeit muss erraten werden, bevor die nächste Karte gezogen werden kann. Sobald die Zeit abgelaufen ist, schreien die Zuschauer: "STOP!" Die Runde dieser Gruppe ist vorbei und keinerlei Rateversuche sind mehr möglich. Die aktuelle Karte wird zurück auf den Zugstapel gelegt. Alle erratenen Karten (offen ausliegend) behält die Gruppe, sie werden in dieser Runde nicht mehr genutzt.

Die nächste Gruppe ist an der Reihe. Der Moderator übernimmt die Sanduhr und der Spieler zur Linken wird der neue Moderator. In Spielen mit 10 oder 11 Spielern gilt es zu beachten, dass die Dreier-Gruppen nur zweimal pro Runde spielen!

Das Spiel wird fortgesetzt, bis der Zugstapel leer ist.

**Während der ersten Runde darf der Moderator nicht:**

- Teile des Namens auf der Karte oder Abwandlungen davon nennen, auch nicht in anderen Sprachen (wie z.B. Santa Claus für Weihnachtsmann);
- Buchstaben des Alphabets nutzen, wie z.B.: "Der gesuchte Name beginnt mit einem A", oder "Der Name beginnt mit dem letzten Buchstaben im Alphabet" oder ähnliches)

- Eine Karte überspringen.

Sollte der Moderator eine dieser Regeln brechen, beendet dies die Spielrunde der Gruppe sofort, die aktuelle Persönlichkeit wird auf den Zugstapel zurückgelegt und dieser wird neu gemischt.

## 2 - Punkte

Die Runde ist beendet, wenn der Zugstapel leer ist. Jede Gruppe zählt die erratenen Karten, die entsprechende Punktzahl wird auf dem Wertungsbogen notiert.

Danach werden alle gefundenen Persönlichkeiten laut genannt und ausgelegt.

Der Zugstapel wird erneut zusammengestellt und gemischt. Die genau gleiche Menge an Karten wird für alle drei Runden verwendet.

Der nächste Spieler in der Reihe ist der erste Moderator der zweiten Runde.



## 3 - Die zweite Runde

Die zweite Runde entspricht der ersten, bis auf die folgenden Änderungen:

- Der Moderator darf nun nur je ein Wort zu einer Persönlichkeit sagen;
- Die Gruppe des Moderators hat nur einen Versuch, die Karte zu erraten. Auch wenn die Gruppe mehr als zwei Spieler umfasst und ein zweiter Rateversuch richtig sein könnte – die Karte ist verloren.

Richtig erraten, legt der Moderator die Karte offen ab und nimmt die nächste vom

Zugstapel. Bei einem Fehler wird die Karte verdeckt abgelegt, falsch geratene Karten beenden aber nicht den Zug.

Darüber hinaus hat der Moderator die Möglichkeit Karten zu überspringen, es darf gepasst werden.

Am Ende der Spielrunde werden die fehlerhaften und gepassten Karten für den nächsten Moderator zusammen gemischt und bilden den neuen Zugstapel.

Die Punktevergabe entspricht der ersten Runde, der in der Reihenfolge nächste Moderator beginnt die dritte Runde, nachdem erneut die Namen laut vorgelesen wurden.



#### **4 - Die dritte Runde**

Die dritte Runde entspricht im Ablauf dem zweiten Durchgang, nur dürfen die Moderatoren nicht mehr reden. Es dürfen nur noch pantomimische Gesten genutzt oder Geräusche von sich geben werden, wie z.B. Miau, Paff, Bumm, Peng, Wau Wau.

Nicht erlaubt ist das Summen von Liedern.

Am besten stellt sich der Moderator auf, dann ist eine Pantomime am besten zu vollführen.

#### **Spezielle Regeln für 5 oder 7 Mitspieler**

Die Konstellation für 5 oder 7 Spieler/innen ist etwas komplex, daher empfehlen wir für den Anfang das Spiel mit den Standardregeln.

Mit fünf oder sieben Spielern entfallen die Gruppen – manchmal spielt man mit seinem rechten Nachbarn, manchmal mit dem linken.

Während du Moderator bist, versuchst du deinem linken Nachbarn die Persönlichkeiten

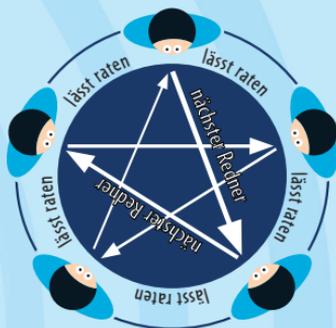
zu vermitteln, richtig erratene Karten werden offen zwischen euch gelegt.

Wenn die Zeit um ist, reichst du die Karten nicht an deinen linken Nachbarn weiter, sondern an den Spieler links daneben.

**Anmerkung:** Später im Spiel wird der Kartenstapel zu deinem rechten Nachbarn wandern, der dir dann wiederum die Persönlichkeiten beschreibt. Die richtig erratene Karten werden auch hier offen zwischen die Spieler gelegt.

Am Ende jeder Runde addieren die Spieler die Menge der Karten, die links und rechts neben ihnen liegen und erhalten so die Punkte, die sie erreicht haben.

*Beispiel: Die Punkte des gelben Spielers entsprechen der Summe von E+A.*

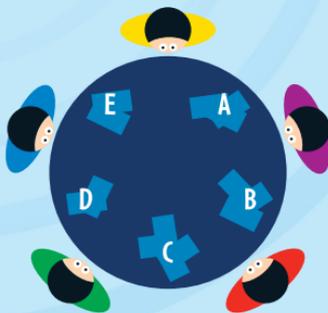


### Anmerkungen

Um das Spiel etwas leichter zu gestalten, verteilt an die Spieler vier Extra-Karten, anstelle der zwei, darauf wirft jeder Spieler vier Karten ab.

Für ein komplexeres Spiel, solltet ihr einfach nur 40 Karten verteilen, ohne sie zu lesen.

Die Liste der Biographien haben wir zu informativen Zwecken beigefügt und wird während des Spiels nicht eingesetzt.



# SAG'S MIR!

IM APPLE APPSTORE VERFÜGBAR

EINE ELEKTRONISCHE VERSION VON TIME'S UP! (ENGL. TITEL) IST IM APPLE APPSTORE VERFÜGBAR. MEHR INFORMATIONEN

DARÜBER FINDEN SICH AUF DER INTERNETSEITE VON REPOS PRODUCTIONS - [WWW.RPROD.COM](http://WWW.RPROD.COM).



R&R GAMES (USA) 2000. ALL RIGHTS RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENCE TO REPOS PRODUCTION FOR EUROPE.

REPOS PRODUCTION 2013 FÜR DIE DEUTSCHE VERSION. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Time's up! ist ein Spiel von Peter Sarrett, gleichermaßenbenähaltlich auf Englisch bei R&R GAMES.

R&R GAMES - 813-835-0163 - PO Box 130195, Tampa - FL 33681 - [website:www.rnrgames.com/](http://website:www.rnrgames.com/)

Repos Production - Tél. +32.471.95.41.32 - 7, Rue Lambert Vandervelde - 1170 Bruxelles - Belgique - [website: www.rprod.com](http://website:www.rprod.com)

Vertrieb/Distribué par/Distribuzione: Carletto AG, Moosacherstrasse 14, CH-8820 Wädenswil, [www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)

Für das Material dieses Spiels werden bestimmte kommerzielle Namen und Markennamen verwendet, angemeldet oder auch nicht, auf die die jeweiligen Berechtigten die Exklusivrechte haben. Dieses Spiel und die Verwendung dieses Materials sind durch die Inhaber dieser Marken, deren Rechte alle vorbehalten sind, in keiner Weise gesponsert, unterstützt, finanziert oder bestätigt. Das Material darf nur zu rein persönlichen und privaten Vergnügungszwecken verwendet werden.