

# TAGS



Team  
Spiel  
4-12



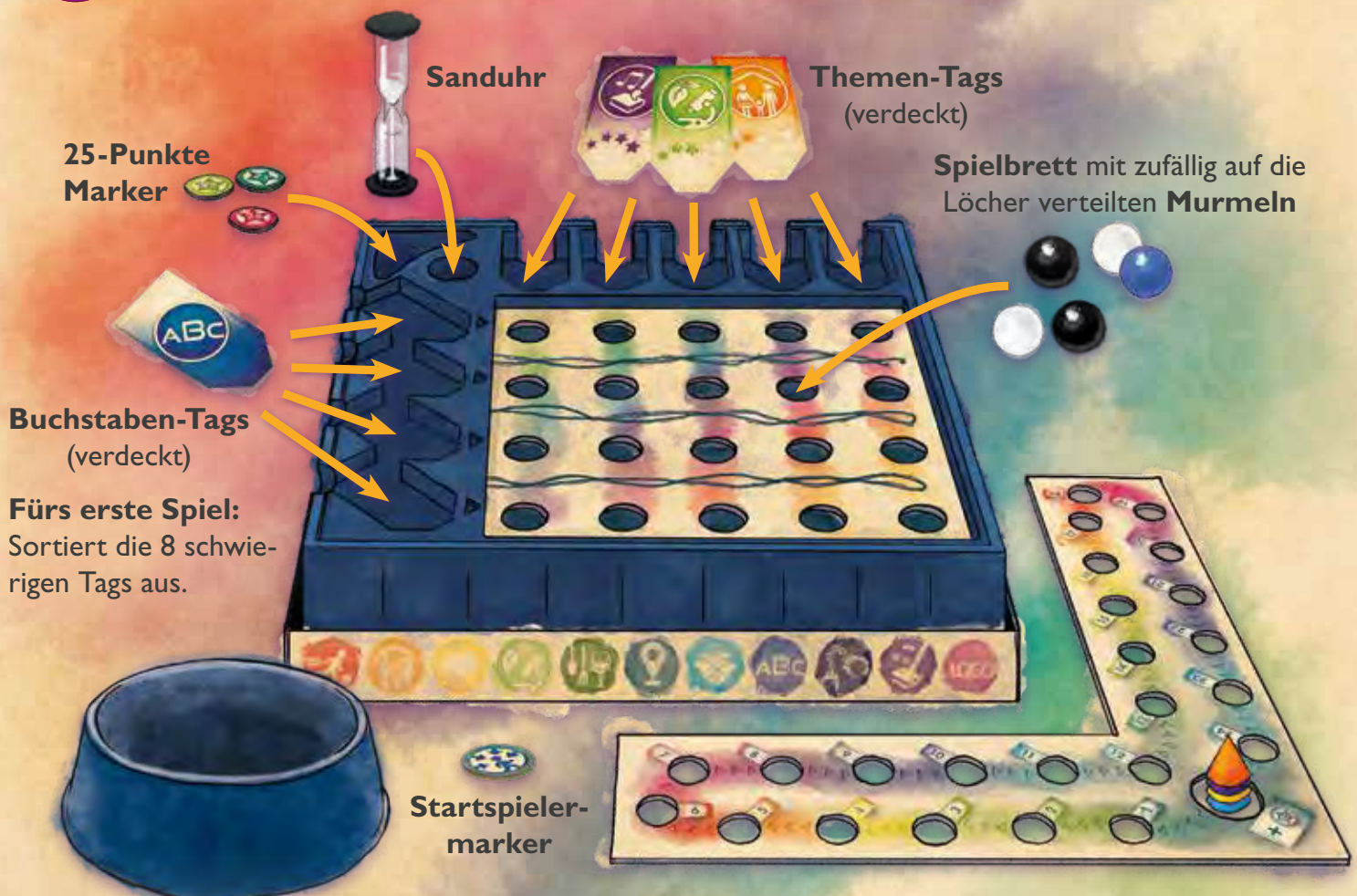
## SPIELÜBERBLICK

In TAGS sammeln die Spieler Murmeln vom Spielbrett, indem sie Wörter finden, die jeweils zu einem Buchstaben (Reihe) und einem Thema (Spalte) passen. Für eine Murmel in der Reihe „F“ und in der Spalte „Beruf“ könnte man zum Beispiel „Förster“ sagen. Die Spieler erhalten Punkte für gesammelte Murmeln und für das Leeren einer Spalte. Am Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.



## AUFBAU

1 Platziert das Spielmaterial folgendermaßen in der Spielbox:



25-Punkte  
Marker

Buchstaben-Tags  
(verdeckt)

Fürs erste Spiel:  
Sortiert die 8 schwierigen Tags aus.

Sanduhr

Themen-Tags  
(verdeckt)

Spielbrett mit zufällig auf die  
Löcher verteilten Murmeln

Startspieler-  
marker

2 Jeder Spieler erhält eine **Plastikschale**.

3 Stellt die **Spielermarker** in das **Startfeld der Zählleiste**.





## SPIELABLAUF

Bei TAGS spielt man genau so viele Runden, wie Spieler mitspielen. In jeder Runde beginnt ein anderer Spieler, danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.



### BEGINN EINER RUNDE

Zu Beginn einer Runde wird der oberste Buchstaben- und Themen-Tag jeder Reihe und Spalte aufgedeckt. Dann wird die Sanduhr umgedreht und die Runde beginnt. In der ersten Runde beginnt der älteste Spieler, die Spielbox wird zu ihm gedreht.



### Ein SPIELZUG

Der aktive Spieler hat 15 Sekunden, um Murmeln zu sammeln. Dazu muss er eine Lösung (ein Wort oder mehrere Wörter) finden, die zum Buchstaben und Thema einer Murmel passen. Nachdem er eine richtige Lösung gesagt hat, nimmt der aktive Spieler die Murmel und legt sie in seine Plastikschaale. Dann versucht er weitere Lösungen zu finden, bis die Zeit abgelaufen ist.

**Bonus:** Wer die letzte Murmel einer Spalte einsammelt, nimmt sich sofort den Themen-Tag dieser Spalte. Je nach Schwierigkeit ist ein Themen-Tag 2–5 Punkte wert.

Die Spieler, die gerade nicht am Zug sind, behalten die Sanduhr im Auge und denken über mögliche Lösungen für ihren nächsten Zug nach. Sie widersprechen außerdem sofort, falls eine Lösung des aktiven Spielers nicht passend ist.



### ENDE EINES SPIELZUGS

Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, müssen die Spieler „Stopp!“ rufen. Nun darf der bisher aktive Spieler keine weiteren Lösungen mehr nennen. Dann wird die Spielbox zum nächsten Spieler im Uhrzeigersinn gedreht und die Sanduhr umgedreht. Dieser Spieler ist nun sofort am Zug.



### RUNDENENDE

Eine Runde endet sofort, wenn ein Spieler die letzte Murmel (samt Themen-Tag) vom Spielfeld genommen hat oder wenn alle Spieler nacheinander keine passende Lösung gesagt haben.

Am Rundenende erhält jeder Spieler Punkte für seine gesammelten Murmeln und Themen-Tags:



1 Punkt



2 Punkte



3 Punkte



1 Punkt für jeden farbigen Stern

Bewegt den Spielermarker entsprechend auf der Zählleiste weiter. Sobald ein Spielermarker erneut das Startfeld erreicht, erhält der Spieler einen 25-Punkte-Marker.



### SPIELENDE

Am Ende der zweiten, dritten oder vierten Runde (abhängig von der Spieleranzahl) endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnen alle daran beteiligten Spieler.

