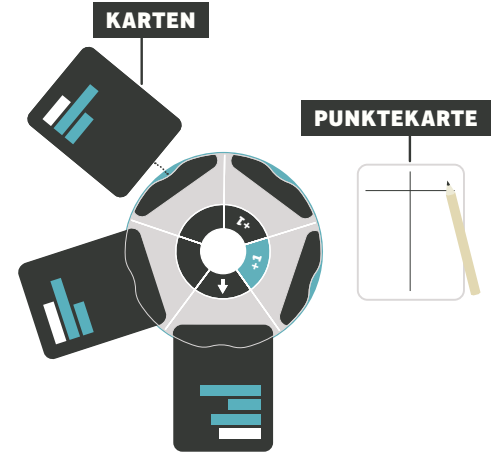


SPIELANLEITUNG

WURUM GEHT ES? HINT ist ein Spiel, in dem du deinem Team Hinweise gibst – je nach Karte durch Zeichnen, Erklären, Mimen oder Summen. Lass deiner Fantasie freien Lauf, um dein Team auf die richtige Spur zu führen.

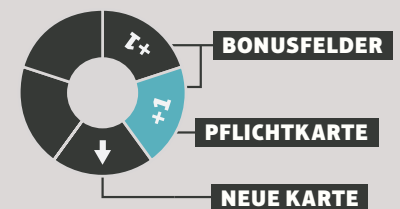
Je besser deine Hinweise sind, desto mehr Punkte bekommt dein Team. Aber Vorsicht: Es gibt Begriffe, die ihr NICHT erraten dürft, wildes Drauflosraten ist also riskant! Die beiden Teams sind abwechselnd an der Reihe und das Team, das zuerst 20 Punkte hat, gewinnt.

MACHT EUCH BEREIT! Teilt euch in zwei Teams auf. Nehmt eine Flasche und steckt das große Rad, dann das Gummiband und schließlich das kleine Rad auf den Flaschenhals, wie links abgebildet. Steckt drei Karten in das Rad, wie rechts abgebildet. Stellt den Timer eines Handys auf 90 Sekunden. Das Team mit der oder dem Jüngsten beginnt.



SO WIRD GESPIELT Das Startteam befolgt die folgenden 7 Schritte. Falls ihr beim Spielen Fragen habt, schaut auf die Rückseite dieser Anleitung.

- 1 NEHMT EINE KARTE VOM RAD.** Auf jeder Karte seht ihr das Thema, und ob ihr zeichnen, erklären, mimen oder summen müsst. Dreht die Karte jedoch noch nicht um.
- 2 BESTIMMT, WER DIE HINWEISE GIBT.** Wenn du die Hinweise gibst, schaust du dir die Karte an und liest dir die 5 schwarzen Begriffe durch. Diese muss dein Team erraten. Du solltest Hinweise vermeiden, die zum roten Begriff passen, da dein Team diesen Begriff nicht erraten darf.
- 3 STELLT DEN TIMER EINES HANDYS AUF 90 SEKUNDEN UND LOS GEHT'S!** Zeichne, erkläre, mime oder summe Hinweise, damit dein Team in 90 Sekunden möglichst viele der 5 schwarzen Begriffe errät. Du WILLST NICHT, dass der verbotene, rote Begriff erraten wird. Dein Team bekommt je **1 Punkt** für jeden richtig geratenen Begriff und verliert **2 Punkte**, falls ein Teammitglied den verbotenen Begriff errät.
- 4 WENN DIE ZEIT UM IST,** kann das andere Team versuchen, einen der nicht erratenen Begriffe selbst zu erraten. Dafür hat es EINEN Rateversuch. Es bekommt **1 Punkt**, wenn es richtig rät, aber verliert **1 Punkt**, wenn es einen falschen Begriff nennt. Falls es den verbotenen Begriff errät, bekommt es sogar **2 Punkte**.
- 5 SCHREIBT AUF DIE PUNKTEKARTE,** wie viele Punkte jedes Team bekommen hat.
- 6 DREHT DAS RAD** im Uhrzeigersinn ein Feld weiter. Manche Karten können nun in einem schwarzen oder blauen Bonusfeld stecken. Falls ein Team eine Karte im schwarzen Bonusfeld nimmt, bekommt es **1 zusätzlichen Punkt**. Falls eine Karte im blauen Bonusfeld steckt, MUSS es diese Karte nehmen und bekommt **1 zusätzlichen Punkt**.
- 7 STECKT EINE NEUE KARTE** in das Feld, auf das der Pfeil zeigt. Damit ist euer Zug beendet und das andere Team ist nun an der Reihe.



HINWEISE GEBEN UND BEGRIFFE ERRATEN

Wenn euer Team am Zug ist, bestimmt ihr, wer von euch die Hinweise gibt. Wenn du die Hinweise gibst, zeichnest, erklärst, mimst oder summst du die Hinweise, damit dein Team in 90 Sekunden möglichst viele der 5 schwarzen Begriffe errät. Du WILLST NICHT, dass der verbotene, rote Begriff erraten wird. Beim Geben der Hinweise und beim Raten müsst ihr euch nicht an die Reihenfolge der Begriffe auf der Karte halten.

Ihr bekommt je **1 Punkt** für jeden richtig geratenen Begriff und verliert **2 Punkte**, falls euer Team den verbotenen Begriff errät.

ALLGEMEIN: Du darfst deinem Team mitteilen, ob es richtig oder falsch geraten hat. Bei den Hinweisen darfst du Zahlen und Symbole verwenden, aber keine Buchstaben. Falls die Regeln verletzt werden, bekommt dein Team keinen Punkt für diesen Begriff. Allerdings kann das andere Team diesen Begriff trotzdem nach Ablauf der Zeit raten, um 1 Punkt dafür zu bekommen.

ZEICHNEN: Du darfst auf dem beiliegenden Zeichenblock nur zeichnen. Du darfst keine Geräusche oder Gesten machen.

ERKLÄREN: Du darfst keine Gesten machen oder die Begriffe nennen. Übersetzungen und Reime sind ebenfalls nicht erlaubt.

MIMEN: Du darfst keine Geräusche machen, aber du kannst deinen gesamten Körper nutzen, um die Begriffe pantomimisch darzustellen.

SUMMEN: Du darfst summen, pfeifen und la-la-la singen, aber es ist nicht erlaubt, zu reden oder Gesten zu machen. Du kannst die Worte oder die Instrumente summen und auch andere Lieder summen als die, die auf der Karte stehen, z.B. wenn du eines mit demselben Titel kennst.

DER RATEVERSUCH DES ANDEREN TEAMS

Wenn die Zeit um ist, kann das andere Team versuchen, einen der nicht erratenen Begriffe selbst zu erraten. Dafür hat es EINEN Rateversuch.

Es bekommt **1 Punkt**, wenn es richtig rät, aber verliert **1 Punkt**, wenn es einen falschen Begriff nennt. Falls es den verbotenen Begriff errät, bekommt es sogar **2 Punkte**.



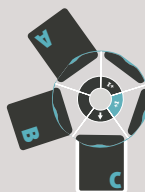
WIE DAS RAD FUNKTIONIERT

Am Anfang jedes Zuges müssen im Rad wieder 3 Karten stecken. Die neue Karte wird immer in das Feld gesteckt, auf das der Pfeil zeigt.

Falls ihr eine Karte im schwarzen +1-Bonusfeld nehmt, bekommt ihr **1 zusätzlichen Punkt**.

Falls am Anfang eures Zuges eine Karte im blauen +1-Bonusfeld steckt, MÜSST ihr diese Karte nehmen und bekommt **1 zusätzlichen Punkt**.

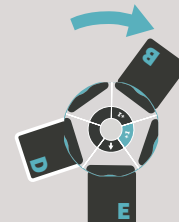
BEISPIEL



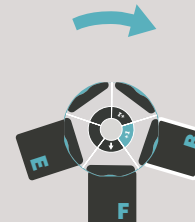
1. Das Team, das am Zug ist, nimmt Karte **C**.



2. Dreht das Rad im Uhrzeigersinn ein Feld weiter und steckt eine neue Karte (**D**) in das Pfeil-Feld. Das andere Team nimmt Karte **A**.



3. Dreht das Rad ein Feld weiter und steckt eine neue Karte (**E**) in das Pfeil-Feld. Das erste Team nimmt Karte **D**.



4. Dreht das Rad ein Feld weiter und steckt eine neue Karte (**F**) in das Pfeil-Feld. Das andere Team muss nun Karte **B** nehmen, da sie im blauen +1-Bonusfeld steckt.

WELCHES TEAM GEWINNT?

Um zu gewinnen, muss ein Team mindestens 20 Punkte erreichen. Beide Teams sind insgesamt gleich oft am Zug.

Falls beide Teams nach gleich vielen Zügen mindestens 20 Punkte erreicht haben, gewinnt das Team mit den meisten Punkten.

Bei einem Gleichstand führen beide Teams jeweils einen weiteren Zug aus. Das Team, das dadurch die meisten Punkte erreicht, gewinnt. Wiederholt diesen Schritt so lange, bis ein Team gewinnt.

PUNKTE- WERTUNG

RATENDES TEAM

- +1 Punkt für jeden richtig geratenen Begriff
- +1 zusätzlichen Punkt für eine Karte von einem Bonusfeld
- 2 Punkte, falls der verbotene Begriff erraten wird

ANDERES TEAM

- +1 Punkt für einen richtig geratenen Begriff
- +2 Punkte für den richtig geratenen verbotenen Begriff
- 1 Punkt für einen genannten Begriff, der nicht auf der Karte steht

BEISPIEL

Das ratende Team nimmt eine Karte von einem Bonusfeld (+1) und errät 4 Begriffe (+4), allerdings errät es auch den verbotenen Begriff (-2). Also bekommt das Team insgesamt **3 Punkte** ($1 + 4 - 2 = 3$). Das andere Team errät den fehlenden Begriff und bekommt **1 Punkt**.