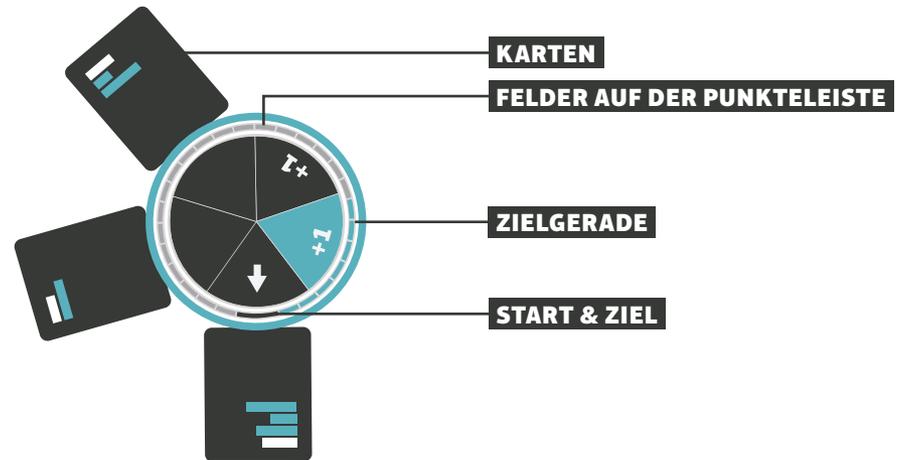


SPIELANLEITUNG

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 schneller kommt dein Team voran. 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 das Ziel erreicht, gewinnt.

MACHT EUCH BEREIT! Nehmt das Spielmaterial aus der Dose, legt die Karten bereit und setzt den Deckel auf die Dose. Teilt euch in zwei Teams auf und steckt eure Spielfiguren auf das Startfeld. Steckt dann 3 Karten in das Rad, wie rechts abgebildet. Das Team mit der oder dem Jüngsten beginnt.



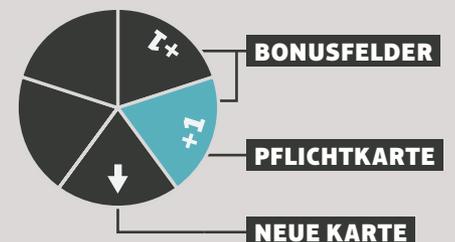
SO WIRD GESPIELT

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 DREHT DIE SANDUHR UM 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 **1 Punkt** für jeden richtig geratenen Begriff und verliert **2 Punkte**, falls ein Teammitglied den verbotenen Begriff erraten hat.
- 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 BEWEGT DIE SPIELFIGUREN** im Uhrzeigersinn entsprechend eurer erhaltenen Punkte vor.
- 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 sofort 1 zusätzlichen Punkt. Falls sich eine Karte im blauen Bonusfeld befindet, MUSS es diese Karte nehmen und bekommt sofort 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.



Die Karten enthalten einzelne Wörter, Zusammensetzungen, Sprichwörter oder auch Liedtitel. Der Einfachheit halber verwenden wir in der Anleitung immer das Wort „Begriff“.



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 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 sie richtig oder falsch geraten haben. 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 der beiliegenden Tafel 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**.



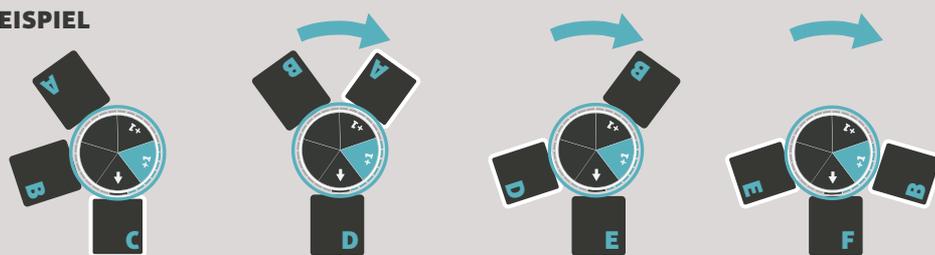
WIE DAS RAD FUNKTIONIERT

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, rückt eure Spielfigur sofort 1 Feld vor.

Falls in eurem Zug eine Karte im blauen +1-Bonusfeld steckt, MÜSST ihr diese Karte nehmen und eure Spielfigur sofort 1 Feld vorrücken.

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 im Uhrzeigersinn 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.

ZIELGERADE UND GLEICHSTAND

Das Team, das zuerst das Zielfeld erreicht, gewinnt.

Sobald sich eure Spielfigur auf der Zielgeraden (auf den blauen Feldern) befindet, wählt das andere Team jedes Mal eine Karte für euch aus. **AUSNAHME:** Falls sich eine Karte im blauen Bonusfeld befindet, müsst ihr diese Karte nehmen.

Beide Teams sind insgesamt gleich oft am Zug. Falls beide das Zielfeld nach gleich vielen Zügen erreichen, handelt es sich um einen Gleichstand. Um diesen aufzulösen, nehmen beide Teams je eine zufällige Karte vom Kartenstapel (nicht vom Rad) und spielen sie wie üblich. Wenn die Zeit um ist, darf das andere Team wie immer EINEN Rateversuch unternehmen. Das Team mit den meisten

Punkten gewinnt. Wiederholt diesen Schritt so lange, bis ein Gewinner feststeht.



PUNKTEWERTUNG

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** und rückt seine Spielfigur um **3 Felder** vor ($1+4-2=3$). Das andere Team errät den fehlenden Begriff. Es bekommt **1 Punkt** und rückt seine Spielfigur um **1 Feld** vor.