

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 einen Kartenstapel und legt das Spielbrett zurück in die Schachtel. Legt wie rechts abgebildet 3 Karten auf das Rad und stellt die restlichen Karten in das Kartenfach. Teilt euch in 2 Teams auf und steckt eure Spielfiguren auf das Startfeld. Das Team mit der jüngsten Person beginnt.

SO WIRD GESPIELT

Am besten fangt ihr gleich an zu spielen, indem das Startteam die 7 unten stehenden Schritte befolgt. 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 der Hinweisgeber bist, schau 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 das andere Team 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 auf einem blauen oder schwarzen Bonusfeld liegen.
- 7 LEGT EINE NEUE KARTE** auf das Feld, auf das der Pfeil zeigt. Damit ist euer Zug beendet und das andere Team ist nun an der Reihe. Falls es eine Karte vom blauen Bonusfeld nimmt, bekommt es sofort 1 zusätzlichen Punkt. Falls sich eine Karte auf dem schwarzen Bonusfeld befindet, muss das Team diese Karte nehmen und bekommt sofort 1 zusätzlichen Punkt.



Scanne den QR-Code, um das Regelvideo anzuschauen.

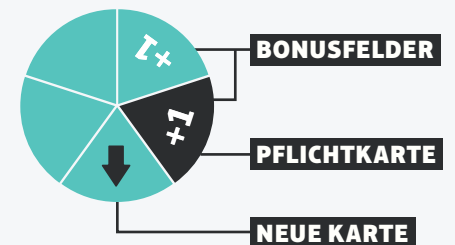


DER VERBOTENE BEGRIFF



BEGRIFFE

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 der Hinweisgeber ist. Wenn du der Hinweisgeber bist, zeichnest, erklärst, mimst oder summost 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 es richtig oder falsch geraten hat. Bei den Hinweisen darfst du Zahlen und Symbole verwenden, aber keine Buchstaben. Falls die Regeln verletzt werden, bekommt das 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 keine Geräusche oder Gesten machen. Du darfst nur auf der beiliegenden Tafel zeichnen.

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 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**.

⊘ Duett	2 PUNKTE
Tango	
Tandem	1 PUNKT

WIE DAS RAD FUNKTIONIERT



Am Anfang jedes Zuges müssen auf dem Rad wieder 3 Karten liegen. Die neue Karte wird immer auf das Feld gelegt, auf das der Pfeil zeigt.

Falls ihr eine Karte vom blauen +1-Bonusfeld nehmt, rückt eure Spielfigur sofort 1 Feld vor.

Falls in eurem Zug eine Karte auf dem schwarzen +1-Bonusfeld liegt, 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 legt eine neue Karte (**D**) auf das Pfeil-Feld. Das andere Team nimmt Karte **A**.



3. Dreht das Rad im Uhrzeigersinn ein Feld weiter und legt eine neue Karte (**E**) auf das Pfeil-Feld. Das erste Team nimmt Karte **D**.



4. Dreht das Rad ein Feld weiter und legt eine neue Karte (**F**) auf das Pfeil-Feld. Das andere Team muss nun Karte **B** nehmen, da sie auf dem schwarzen +1-Bonusfeld liegt.

ZIELGERADE UND GLEICHSTAND



Das Team, das zuerst das Zielfeld erreicht, gewinnt.

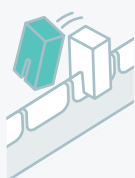
Sobald sich eure Spielfigur auf der Zielgeraden (auf den schwarzen Feldern) befindet, wählt das andere Team jedes Mal eine Karte für euch aus. **AUSNAHME:** Falls sich eine Karte auf dem schwarzen Bonusfeld befindet, müsst ihr diese Karte nehmen.

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 aus dem Kartenfach (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 das Gewinnerteam feststeht.

ZIELGERADE



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.