

TRAPWORDS

IM LABYRINTH DER WORTFALLEN

Bevor ihr diese Spielanleitung lest, solltet ihr euch die **Spielübersicht** anschauen, die als separates Blatt beiliegt. Die Übersicht zeigt euch, wie ihr eine Spielrunde spielt. Die Regeln sind einfach und vielleicht lernt ihr das Spiel lieber, indem ihr die **Zusammenfassung der Regeln** auf der Rückseite des Beiblatts lest.

Diese Spielanleitung zeigt euch im Detail, wie eine Partie abläuft und wie ihr das Spiel neuen Spielern beibringen könnt.

- Den **Spielaufbau** findet ihr auf den Seiten **2 bis 4**.
- Die vollständigen Regeln findet ihr auf den Seiten **5 bis 9**.
- Alle Regeln zu **erlaubten Fallen und Hinweisen** findet ihr auf den Seiten **10 und 11**.
- Auf der letzten Seite findet ihr zusätzliche Erklärungen zu bestimmten Karten.

Kurzes Regelvideo:



cge.as/twu-de

SPIELMATERIAL



7 Raumplättchen



5 Monsteraufsteller



2 Teamaufsteller



4 Bücher



10 Fluchkarten



10 Monsterkarten



3 Standfüße
aus Kunststoff



2 Fackelplättchen



50 Wortkarten



1 Sanduhr



2 Bleistifte



1 Zettelblock für Fallenwörter

AUFBAU

Trapwords wird in Teams gespielt. Teilt euch in **zwei Teams** auf (blau/rot) und setzt euch am Tisch gegenüber hin. Jedes Team muss aus mindestens zwei Spielern bestehen. Falls ihr eine ungerade Anzahl an Spielern seid, ist ein Team größer, was völlig ok ist.

Steckt eure Teamaufsteller in je einen Standfuß und stellt sie in Raum 3. Der Aufsteller eures Teams sollte dabei näher bei euch stehen.

Legt 5 Raumplättchen in aufsteigender Reihenfolge aneinander. Ein Team sieht sie aufsteigend von links nach rechts, das andere von rechts nach links. Wir empfehlen für den Anfang wie abgebildet die Räume 3, 4, 5, 6 und 7.

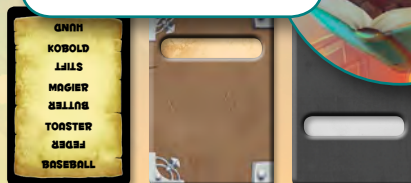


Ihr sucht Raum 3?
Er ist auf der Rückseite
von Raum 10.

Legt wie abgebildet eure Fackel vor den ersten Hinweisgeber eures Teams. Falls es euch egal ist, wer beginnt, können die Spieler der Teams die Fackeln bekommen, die sich am Ende des Tisches gegenüber sitzen.

Mischt die Fluchkarten und zieht zwei davon verdeckt. Anders als das Monster bleiben die Flüche verdeckt. Legt einen Fluch neben den zweiten Raum, den anderen neben den Raum direkt vor dem Monster.

Die Bücher und Wortkarten erklären wir euch auf der nächsten Seite!



Es gibt zwei verschiedene Stapel mit Monsterkarten. Wir empfehlen für den Anfang die Monster ohne Sternchen. (Die Monster mit Sternchen sind für Teams, die fiesere Monster mögen.) Mischt den Stapel und zieht ein zufälliges Monster.

Nehmt den passenden Monsteraufsteller und steckt ihn in einen Standfuß. Stellt das Monster in den letzten Raum – den mit der höchsten Zahl.



Faltet euren Zettel so, um eure Fallenwörter vor dem anderen Team geheim zu halten.

VARIABLER AUFBAU

Sobald ihr das Spiel etwas besser kennt, könnt ihr ausprobieren, mit mehr Flüchen und anderen Räumen zu spielen. Ihr könnt beispielsweise die Räume 2, 4, 6, 8 und 10 mit Flüchen in den ersten vier Räumen ausprobieren. Es gibt unzählige Variationen.

Jedes Team erhält einen Zettel für die Fallenwörter.

Außerdem erhaltet ihr einen Bleistift zum Schreiben.

WORTKATEGORIE WÄHLEN

Legt die Wortkarten als Stapel auf den Tisch. Wenn ihr wollt, könnt ihr sie mischen, versucht aber, euch die Wörter darauf nicht anzusehen – ihr wollt euch schließlich die Überraschung nicht verderben.

Bei Trapwords gibt es Wörter aus zwei verschiedenen Kategorien: „Fantasy“ und „modern“. Auf beiden Seiten der Karten stehen Wörter beider Kategorien. Ihr wählt die Kategorie durch die Bücher aus:



Wortkarte



Fantasy



modern

Aber welche Bücher solltet ihr nehmen? Das ist ganz euch überlassen. Beide Kategorien haben eine Menge „gewöhnliche“ Wörter. Die Kategorie „Fantasy“ enthält manche Wörter, die nur in einer Fantasy-Welt üblich erscheinen. In der anderen Kategorie sind einige Wörter, die nicht in eine mittelalterliche Fantasy-Welt passen.

Beide Teams sollten die gleiche Buchart verwenden. Das andere Paar Bücher wird in dieser Partie nicht benötigt.

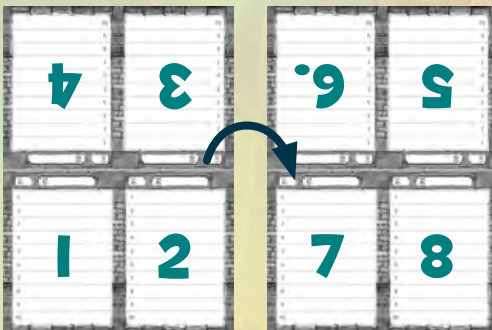
FALLENLISTE

Trapwords wird in Runden gespielt. In jeder Runde erstellen beide Teams eine Liste mit Fallenwörtern auf einem der dafür vorgesehenen Zettel. Für die gesamte Partie benötigt jedes Team nur einen Zettel.

Nach vier Runden dreht ihr den Zettel einfach um und benutzt die Rückseite.

Eine Partie hat maximal 8 Runden.

Raumnummer des anderen Teams Geheimes Wort



EINE RUNDE

Jede Runde besteht aus zwei Teilen:

- Zuerst erstellen beide Teams gleichzeitig eine Fallenliste, um das andere Team zu erwischen.
- Dann versuchen beide Teams nacheinander, ihr geheimes Wort zu erraten, ohne dabei in die Fallen des gegnerischen Teams zu tappen.

Für eine kurze Übersicht des Spielablaufs könnt ihr euch das Beiblatt anschauen.

FALLEN STELLEN

Beide Teams ziehen jeweils eine Wortkarte vom Stapel. Haltet euer Buch mit dem Symbol nach oben, legt die Karte hinein und schließt das Buch. Es kann sein, dass das andere Team schon die Vorderseite gesehen hat, aber wenn ihr das Buch nun umdreht, hat es auf magische Art und Weise eines der acht Wörter von der Rückseite der Karte ausgewählt. **Dies ist das geheime Wort, welches das andere Team erraten muss.**

Schaut euch das geheime Wort an und überlegt euch Wörter, die der Hinweisgeber des anderen Teams verwenden könnte, um es zu erklären. Denkt daran: Ihr kennt den nächsten Hinweisgeber, also könnt ihr euer Wissen über euren Freund nutzen, um noch fiesere Fallen zu stellen.

Es gibt bestimmte Regeln, welche Wörter ihr als Fallenwörter aufschreiben dürft. Generell gilt, dass ihr Fallenwörter aufschreiben sollt, die sich auf das geheime Wort beziehen, nicht Wörter wie „ist“ oder „hat“, die in jedem Hinweis für jedes Wort vorkommen können. **Die vollständigen Regeln zu erlaubten Fallenwörtern findet ihr auf Seite 10.**

Schreibt eure Fallenwörter auf euren Zettel. **Reicht den Zettel herum**, damit jeder von euch die Möglichkeit hat, Fallenwörter vorzuschlagen und aufzuschreiben.

Die Anzahl der Fallenwörter muss mit der Nummer des Raums übereinstimmen, in dem sich das andere Team gerade befindet. Ihr schreibt beispielsweise drei Fallenwörter auf, wenn das andere Team in Raum 3 steht. Nachdem jeder Fallenwörter vorgeschlagen hat, kann es sein, dass auf der Liste mehr stehen, als ihr haben dürft. Entscheidet dann gemeinsam, welche ihr wieder streicht.

Eure Fallenwörter sollten im Team ausgewählt werden, nicht von einer einzelnen Person. Sagt dem anderen Team Bescheid, sobald eure Liste komplett ist.

WER BEGINNT?

Sobald beide Teams ihre Listen fertiggestellt haben, werden die Bücher getauscht und Hinweise gegeben. Jetzt sind die Teams nacheinander am Zug. **Es beginnt das Team, das hinten liegt.**

Zu Beginn einer Partie liegt noch kein Team hinten, schaut euch also eure Bücher an. **Immer wenn beide Teams im selben Raum stehen, wird zuerst das Buch mit dem glühenden Symbol weitergereicht.**



Diese Bücher werden zuerst weitergereicht.

HINWEISE GEBEN

Nehmen wir einmal an, du bist der Hinweisgeber deines Teams und das andere Team hat dir das Buch gegeben. Drehe es um und schau dir dein geheimes Wort an.

Das andere Team gibt dir ein paar Sekunden, um das Wort zu lesen. Dann starten sie die Sanduhr.

Du musst deinem Team nun Hinweise geben, die ihnen helfen, das Wort zu erraten. Dabei gibt es ein paar Einschränkungen. Eine offensichtliche Einschränkung ist, dass du das geheime Wort in keiner Form nennen darfst.

Die vollständigen Regeln zu erlaubten Hinweisen findet ihr auf Seite 11. Falls neue Spieler dabei sind, könnt ihr erst ein paar Runden spielen, bevor ihr alle Regeln zu den Hinweisen verwendet.

Während du Hinweise gibst, **darfst du keines der Fallenwörter sagen**, die das andere Team aufgeschrieben hat. Das wird nicht einfach, weil **das andere Team dir die Fallenliste nicht zeigt**.

Du kannst so viele Hinweise geben, wie du möchtest.

Beispiel:

Nehmen wir einmal an, du musst deinem Team Hinweise zum Wort **BUTTER** geben. Das andere Team wird vielleicht **Milch** aufgeschrieben haben, aber du könntest das Wort umgehen, indem du sagst:

- „Es ist aus Kuh-Saft gemacht.“

Natürlich hättest du auch einfach sagen können, dass es ein Molkereiprodukt ist, aber vielleicht haben sie ja **Molkerei** aufgeschrieben. Was wäre mit „Messer“? Die anderen durften nur drei Fallenwörter aufschreiben, also könnte „Messer“ sicher sein.

- „Heiße Messer schneiden hindurch.“

Das ist ein richtig guter Hinweis. Dein Team wird vermutlich **BUTTER** erraten. Entweder das oder das andere Team unterbricht dich, weil sie dir eine Falle mit **Messer** gestellt haben.

RATEN

Während du Hinweise gibst, versuchen deine Teammitglieder das geheime Wort zu erraten. Sie sprechen ihre Rateversuche laut aus. Jeder im Team (außer der Hinweisgeber) darf zeitgleich mitraten. Sie sollten allerdings vorsichtig sein, denn **euer Team hat insgesamt nur 5 Rateversuche**.

Die Teammitglieder dürfen dem Hinweisgeber keine Fragen stellen. Sie dürfen ihre Rateversuche auch nicht miteinander besprechen. Manch einer wird vielleicht um Erlaubnis bitten, bevor er einen Versuch wagt. („Ich glaube, ich weiß es.“) Das ist erlaubt, aber nicht empfohlen. Es ist meist besser, einfach anzufangen.

Hat dein Team das geheime Wort erraten, dürft ihr euren Aufsteller einen Raum vorrücken.



FEHLSCHLAG

Ihr könnt natürlich nicht immer erfolgreich sein. In folgenden Situationen habt ihr den Raum nicht geschafft:

- Euer Hinweisgeber nennt ein Fallenwort oder irgendeine Form eines Fallenworts.
- Euer Hinweisgeber gibt einen verbotenen Hinweis.
- Ihr habt zum fünften Mal falsch geraten.
- Die Zeit ist abgelaufen.

Sobald eine dieser Situationen eintritt, muss euer Team aufhören zu raten und ihr dürft euren Aufsteller in dieser Runde nicht vorrücken.

DER ZUG DES ANDEREN TEAMS

Nach dem Zug des einen Teams, egal wie er ausgegangen ist, **ist das andere Team am Zug, ihr Wort zu erraten**. Während das andere Team am Zug ist, habt ihr mehrere Aufgaben:

1. Dreht die Sanduhr um, sobald ihr Hinweisgeber das Wort gelesen und verstanden hat.
2. Unterbrecht sie, falls ihr Hinweisgeber eines eurer Fallenwörter in irgendeiner Form nennt.
3. Unterbrecht sie, falls ihr Hinweisgeber einen verbotenen Hinweis gibt.
4. Zählt ihre Rateversuche mit. Unterbrecht sie nach ihrem fünften Rateversuch.
5. Beobachtet die Sanduhr. Unterbrecht sie, sobald die Zeit abgelaufen ist.

Denkt daran: Die Fallenwörter gelten nur für den Hinweisgeber. **Die anderen Teammitglieder dürfen die Fallenwörter nennen.**

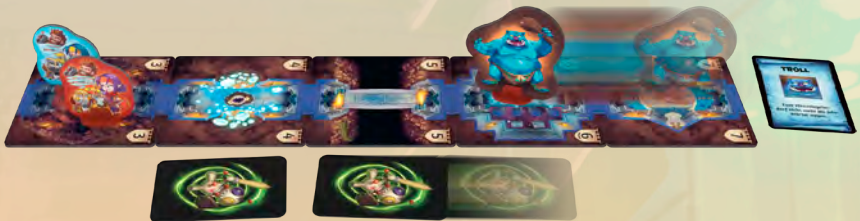
ENDE EINER RUNDE

WENN BEIDE TEAMS DEN RAUM NICHT SCHAFFEN

Wenn in einer Runde keines der beiden Teams einen Raum vorrücken darf, müsst ihr das Monster einen Raum weiter in Richtung der Teamaufsteller bewegen. (Ist mindestens ein Team vorgerückt, bleibt das Monster, wo es ist.)

Bewegt ihr das Monster dabei in einen Raum mit einem Fluch, schiebt ihr den Fluch einen Raum weiter in Richtung der Teams. Liegt dort bereits ein Fluch, wird dieser ebenfalls einen Raum weitergeschoben.

Beispiel:



Kein Team hat in Runde 1 ihr Wort erraten und das Monster kommt näher. Da es sich dabei in einen Raum mit einem Fluch bewegt, müsst ihr den Fluch weiter in Richtung der Teams schieben.

DIE HINWEISGEBER WECHSELN

Am Ende einer Runde geben die Hinweisgeber die Fackeln an das jeweils nächste Teammitglied weiter. **Jeder sollte mindestens einmal pro Partie Hinweisgeber sein.** (Falls jemand wirklich keine Hinweise geben will, kann die Fackel auch weitergereicht werden.)

WEITERER SPIELVERLAUF

Denkt auch im weiteren Verlauf der Partie immer an diese Regeln:

- **Die Anzahl der Fallenwörter muss mit der Nummer des Raums übereinstimmen, in dem sich das andere Team befindet.** Wenn sie also in Raum 4 stehen, schreibt ihr 4 Fallenwörter auf. Und wenn ihr selbst noch in Raum 3 steht, schreibt das andere Team nur 3 Fallenwörter auf.
- Nachdem beide Teams ihre Fallenwörter aufgeschrieben haben, **beginnt das Team, das hinten liegt.**
- **Immer wenn beide Teams im selben Raum stehen, wird zuerst das Buch mit dem glühenden Symbol weitergegeben.** Ihr tauscht die Bücher automatisch jede Runde, wenn ihr also immer gleichauf bleibt, beginnt ihr immer abwechselnd.

Spielt normal weiter, bis ein Team (oder beide) eine Runde in einem Raum mit dem Monster beginnt. Denkt daran: Wenn kein Team vorrückt, wird das Monster nach euch suchen.

HINWEIS-REGELN

Manche Gruppen sind schüchtern und tun sich beim Geben von Hinweisen schwer. Wenn eure Gruppe Schwierigkeiten hat, könnt ihr die Regeln zu erlaubten Hinweisen auf Seite 11 erst einmal ignorieren, bis sich alle daran gewöhnt haben.

Andere wiederum haben den Dreh schnell heraus und geben Hinweise, für die man einfach keine Fallen stellen kann. Bevor sie sich das zu sehr angewöhnen, solltet ihr die Regeln auf Seite 11 einführen.

DIE ZEIT ANPASSEN

Die offizielle Regel besagt, dass der Hinweisgeber ein paar Sekunden Zeit hat, um das geheime Wort zu lesen und zu verstehen, bevor die Sanduhr umgedreht wird. Das funktioniert bei den meisten Gruppen. Jede Gruppe ist allerdings anders und vielleicht braucht eure Gruppe eine kleine Anpassung:

Falls eure Gruppe mehr Zeitdruck vertragen kann, könnt ihr die Sanduhr umdrehen, sobald das Buch umgedreht wird.

Falls es in eurer Gruppe vorkommt, dass die Zeit regelmäßig abläuft, könnt ihr euch auch darauf einigen, die Sanduhr erst umzudrehen, wenn sie damit beginnen, Hinweise zu geben.

FLÜCHE!

Im Laufe der Partie kann es vorkommen, dass ihr eine Runde in einem Raum mit einem Fluch beginnt: entweder weil ihr selbst dorthin vorgerückt seid oder weil das Monster den Fluch zu euch geschoben hat. In jedem Fall deckt ihr die Fluchkarte nun auf.

Der Fluch betrifft euch nur in der ersten Runde, die in diesem Raum gespielt wird. Er bringt zusätzliche Regeln mit sich, die diese Runde für alle Teams in diesem Raum schwieriger machen. Wenn beide Teams die Runde in diesem Raum beginnen, betrifft der Fluch sie beide. Liegt ein Team hinten, betrifft der Fluch nur das Team im verfluchten Raum.

Am Ende der Runde wird dieser Fluch abgeworfen, unabhängig vom Ergebnis.

Fluchkarten bringen eine weitere Herausforderung für Teams in verfluchten Räumen und machen das Spiel aufregender. **Ihr dürft die Flüche in euren ersten Partien aber ruhig noch weglassen.** Wenn ihr früh merkt, dass manche Mitspieler Schwierigkeiten beim Geben von Hinweisen haben, könnt ihr die Fluchkarten einfach wieder zurück in die Schachtel legen und sie erst in einer anderen Partie einführen.

KAMPF GEGEN DAS MONSTER

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie es zum Kampf gegen das Monster kommen kann:

- Ihr rückt in den Raum mit dem Monster vor.
- Das Monster kommt in euren Raum.

Wenn euer Team die Runde in dem Raum mit dem Monster beginnt, habt ihr die Möglichkeit, die Partie zu gewinnen. Jedes Monster hat eine Sonderregel, die euer Team in dieser Runde befolgen muss. Wenn sich beide Teams in dem Raum mit dem Monster befinden, betrifft diese Sonderregel beide.

Es gibt verschiedene Szenarien. Gehen wir zunächst davon aus, dass euer Team das Monster bekämpft, während das andere Team hinten liegt. Das andere Team ist in diesem Fall zuerst am Zug. (Wie gewohnt beginnt das Team, das hinten liegt.) Anschließend versucht ihr, das Monster zu besiegen:

- Erratet ihr euer Wort trotz der Sonderregel des Monsters, gewinnt ihr die Partie.
- Erratet ihr es nicht, geht es weiter. Das Monster rückt allerdings nicht weiter vor, auch nicht, wenn das andere Team ihren Raum ebenfalls nicht geschafft hat. Euer Team bleibt in dem Raum, um erneut gegen das Monster zu kämpfen.

Jetzt nehmen wir einmal an, dass sich beide Teams in dem Raum mit dem Monster befinden. Es beginnt das Team, welches das Buch mit dem glühenden Symbol erhält. Unabhängig vom Ergebnis hat das andere Team ebenfalls noch die Möglichkeit, das Monster zu besiegen.

- Erraten beide Teams ihre Wörter, gewinnen sie beide.
- Errät nur ein Team sein Wort, gewinnt dieses Team.
- Errät keines der beiden Teams sein Wort, spielt ihr eine weitere Runde.

GLEICHSTÄNDE ANDERS AUFLÖSEN

Falls ihr lieber einen einzelnen Gewinner ermitteln wollt, könnt ihr diese Regel verwenden: **Wenn beide Teams das Monster bekämpfen, gewinnt das Team, welches das Monster schneller besiegt.**

Dreht die Sanduhr auf die Seite, sobald das erste Team das Monster besiegt hat. Der Sand, der in der unteren Hälfte war, zeigt die Zeit, die das erste Team benötigt hat. Wenn nun das zweite Team beginnt, dreht ihr diese Seite der Uhr nach oben. Das zweite Team hat somit genauso viel Sand zur Verfügung, wie das erste Team benötigt hat. Wenn sie also das Wort erraten, bevor die Zeit abläuft, gewinnen sie. Andernfalls gewinnt das erste Team.

ACHT-RUNDEN-LIMIT

Ihr habt maximal 8 Runden Zeit, das Monster zu finden und zu besiegen. Euer Zettel bietet Platz für 8 Fallenlisten. Wenn ihr also die letzte Liste auf eurem Zettel füllt, ist dies garantiert die letzte Runde der Partie. (Der Zettel für die Fallenwörter wird auf Seite 4 erklärt.)

Falls keines der beiden Teams das Monster bis zum Ende der achten Runde besiegt hat, gewinnt das Monster. Es ist allerdings weitaus wahrscheinlicher, dass mindestens ein Team bis dahin gewonnen hat.



Jedes Monster hat auch eine fiese Variante (markiert mit einem Stern). Nutzt die fieses Monster, wenn die normalen zu einfach für euch sind.

WAS IST ERLAUBT?

ERLAUBTE FALLEN

Eure Fallenwörter müssen sich auf das Wort beziehen, welches das andere Team erraten muss, und es dürfen keine Wörter sein, die der Hinweisgeber bei jedem beliebigen geheimen Wort benutzen könnte.

- Eure Fallenwörter müssen Nomen (*Kopf, Saiten, Tier*), Adjektive (*flauschig, musikalisch, groß*) oder Verben (*tragen, spielen, jagen*) in beliebiger Form sein.
- Bestimmte Zahlen und Jahreszahlen sind ebenfalls erlaubte Fallen (*Zwei, 1990, vierte, dreimal*), bis auf die Zahl „Eins“ sowie Formen davon wie *ein, einer* etc. Unbestimmte Zahlwörter (*manche, viele, wenig*) sind verboten.
- Eure Fallenwörter dürfen keine Pronomen (*dein, es, ich*) oder Hilfsverben (*haben, werden, sein*) in irgendeiner Form sein. Denkt daran, dass auch Wörter wie *Ding, jemand* und *man* als Pronomen genutzt werden und nicht erlaubt sind. Es ist allerdings okay, Wörter wie *Person* oder *Ort* als Falle zu nutzen, da sie jede Menge Synonyme haben.

Bleibt fair mit euren Fallen und denkt an den Spielspaß. „Okay“ ist im Grunde ein Adjektiv, aber ihr solltet es nicht aufschreiben, nur weil ihr wisst, dass euer Freund wahrscheinlich „Ähm ... okay ...“ sagen wird.

WAS LÖST EINE FALLE AUS?

Eine Falle schnappt zu, wenn der Hinweisgeber ein Fallenwort in irgendeiner Form nennt.

- Eine Falle wird von allen verwandten Formen des Worts ausgelöst. *Ausbildung* ist beispielsweise eine Falle für „Ausbilder“, „ausgebildet“ und sogar für Abkürzungen wie „Azubi“.
- Bei einem zusammengesetzten Wort kann die Falle von allen Teilen des Worts ausgelöst werden. *Seeperdchen* schnappt als Falle sowohl bei „See“ als auch bei „Pferd“ oder „Pferdchen“ zu.
- Andersrum schnappt die Falle auch zu, wenn das Fallenwort in einem zusammengesetzten Wort vorkommt. Die Falle *Licht* wird von „Tageslicht“ ausgelöst.
- Eine Falle wird nicht durch ein gleichklingendes (aber anders geschriebenes) Wort anderer Bedeutung ausgelöst. So schnappt die Falle *Saite* nicht bei „Auf der anderen Seite ...“ zu.

Seid allerdings nicht zu kleinlich. Ihr wollt schließlich nicht die ganze Partie über diskutieren, ob der Hinweisgeber „Sauerrahm“ sagen darf, wenn *Rahmen* eine der Fallen ist.

RATEVERSUCHE MITZÄHLEN

Seid vernünftig und nachsichtig, während ihr die Rateversuche mitzählt. „Toter Winkel“ ist nur ein Versuch. „Fliegender Teppich“ ist ebenfalls nur ein Versuch. „Ich esse meinen Hut, wenn es nicht ein Kobold ist“ genauso.

CHANCE VERPASST

Fallen und Fehler bei Hinweisen gelten nur, wenn sie euch sofort auffallen, sagen wir innerhalb von drei Sekunden. Wenn niemand sie bemerkt, ist der Hinweisgeber der Falle ausgewichen.

Es kann vorkommen, dass ihr euch nicht sicher seid, ob etwas eine Falle oder ein nicht erlaubter Hinweis sein könnte. In diesem Fall solltet ihr das andere Team zunächst weitermachen lassen. Eure Chance ist noch nicht verpasst und nachdem das andere Team den Zug beendet hat, könnt ihr alle gemeinsam besprechen, ob und wie ihr entscheidet.



ERLAUBTE HINWEISE

Damit Hinweise auch mit Fallen zu schnappen sind, gibt es ein paar einschränkende Regeln für die Hinweisgeber:

- **Ihr dürft das geheime Wort in keiner Form nennen.** Im Grunde ist das Wort selbst auch ein Fallenwort und wird wie andere Fallen ausgelöst.
- **Ihr dürft keine Beispiele des geheimen Worts nennen.** Das Wort HUND wäre beispielsweise nicht durch Fallen zu schnappen, wenn der Hinweisgeber jegliche Hunderasse nennen dürfte. (Synonyme des geheimen Worts sind jedoch erlaubt.)
- **Ihr dürft keine Eigennamen oder Abwandlungen davon benutzen** („Der Herr der Ringe“, „Klingonisch“, „Thomas Müller“). Dies kann vom Kontext abhängen. Ihr dürft „Müller“ nicht benutzen, um auf FUSSBALL hinzuweisen, für MEHL ist es aber in Ordnung. Auch geografische Eigennamen oder Abwandlungen davon wie „Tschechien“, „römisch“ oder „Amerikaner“ sind nicht erlaubt.
- **Eure Hinweise müssen sich auf die Bedeutung des Worts beziehen, nicht auf seinen Klang oder seine Schreibweise.** Hinweise wie „Reimt sich auf ...“ oder „Klingt wie ...“ sind nicht erlaubt. Verratet auch nicht, mit welchem Buchstaben das Wort beginnt. Wenn das geheime Wort LID ist, dürft ihr keine Hinweise für LIED geben.
- **Ihr dürft Hinweise für Wörter oder Ausdrücke geben, die das geheime Wort enthalten, solange sie sich auf die Bedeutung beziehen und nicht allein auf die Schreibweise.** Wenn euer Wort beispielsweise TON ist, dürft ihr Hinweise für TONLEITER geben, allerdings nicht für PLANKTON.
- **Ihr dürft keine Abkürzungen von Eigennamen benutzen wie „EU“ oder „FBI“.** Die Abkürzung „WM“ ist erlaubt, da dies kein Eigenname ist. (Beachtet, dass „WM“ die Falle Weltmeister auslöst.)
- **Ihr dürft nicht auf Titel hinweisen, indem ihr so tut, als wären sie keine Eigennamen.** „Könntest du mir ein Lied spielen, das vom Tod handelt?“ ist kein erlaubter Hinweis. Wenn ihr auf „Spiel mir das Lied vom Tod“ verweisen wollt, versucht etwas wie: „Ein Western mit Mundharmonika.“
- **Eure Hinweise dürfen sich nicht auf persönliche Informationen beziehen, auf die das andere Team keinen Zugriff hat.** „Der Ort, an dem wir uns in der Stadt getroffen haben“ ist nur erlaubt, wenn auch Leute aus dem anderen Team dabei waren.
- **Eure Hinweise dürfen sich nicht auf Objekte im Raum oder die derzeitige Situation beziehen.** Bezieht euch nicht auf Dinge, welche die Spieler in diesem Moment erleben.
- **Eure Hinweise müssen aus Wörtern bestehen, die man aufschreiben kann.** Ihr dürft keine Gesten, Stimmlagen, Geräusche oder Melodien benutzen.

RATEVERSUCHE

- Ein Rateversuch gilt als erfolgreich, wenn er das geheime Wort beinhaltet. „Hunde“ und „Hundewetter“ sind beides erfolgreiche Rateversuche für das geheime Wort HUND.
- Es genügt allerdings nicht, eine verwandte Form des Worts zu erraten. Wenn beispielsweise das geheime Wort TECHNIK ist, sind die Versuche „technisch“ und „Hightech“ nicht nah genug dran. (Sie sind nah genug dran, um Fallen auszulösen, aber nicht nah genug dran, um erfolgreiche Rateversuche zu sein.)
- Ihr dürft dem Hinweisgeber keine Fragen stellen.
- Ihr dürft euch mit euren Teammitgliedern nicht absprechen. Wenn einer sagt: „Ich glaube es ist ‚Kobold‘. Sollen wir ‚Kobold‘ raten?“, dann habt ihr „Kobold“ geraten.



ERKLÄRUNGEN ZU BESTIMMTEN FLÜCHEN

ÜBERFLUTUNG



Während du über deine Hinweise nachdenkst, darfst du noch ganz normal atmen. Hol dann einmal tief Luft und gib deine Hinweise. Es ist erlaubt, einen Hinweis zu geben, die Luft anzuhalten, noch einen Hinweis zu geben, die Luft weiter anzuhalten usw. Sobald du allerdings auch nur ein kleines bisschen einatmest, darfst du keine weiteren Hinweise mehr geben.



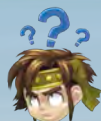
VERSTEINERUNG

Sobald ein Mitspieler versucht, das geheime Wort zu erraten, musst du als Hinweisgeber erstarren und darfst dich nicht mehr bewegen, so als wärest du versteinert.



ECHO

Von dir als Hinweisgeber wird erwartet, dass du dir ernsthaft Mühe gibst, jedem Wort ein Echo anzuhängen. Vom anderen Team wird erwartet, dass sie nachsichtig mit dem Hinweisgeber sind. Es wird keine Perfektion erwartet.



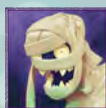
SCHWACHSINN

Ein Nomen ist eine Person, ein Ort oder ein Ding. Du darfst keine Pronomen wie „ich“ oder „es“ benutzen. Viel Erfolg!



WORT DES SCHRECKENS

Werft diesen Fluch wirkungslos ab, falls ihr im ersten Raum auf ihn trefft.



DER FLUCH DER MUMIE

In jeder Runde, in der ihr gegen die Mumie kämpft, zieht ihr einen neuen Fluch.

Bei der fiesen Variante der Mumie zieht ihr immer zwei Flüche auf einmal. Die Kombinationen sollten selbsterklärend sein. Solltet ihr dennoch einmal Probleme haben, klärt sie gemeinsam und einigt euch, bevor ihr die Runde startet.

Ein Spiel von Jan Březina, Martin Hrabálek und Michal Požárek

Illustration: Regis Torres und Dávid Jablonovský

Grafik und Layout: Filip Murmak, Michaela Zaoralová

Weitere Grafik: Radim „Finder“ Pech, František Sedláček

Spielregeln: Jason Holt

Deutsche Ausgabe: Christian Kox, Veronika Stallmann, Sebastian Wenzlaff

Es haben viele Menschen zu der Entwicklung dieses Spiels beigetragen und wir möchten allen Testspielern danken, vor allem von der Gen Con, beim „Gathering of Friends“ und von der GameCon. Vielen Dank an alle aus dem Club Diversity, aus dem Kingmakers und von der Columbus Idea Foundry, die sich die Zeit genommen haben, das Spiel auszuprobieren und Feedback zu geben. Vielen Dank an unsere Freunde von Deskozrout.cz für das Testen während unserer regelmäßigen Spielwochenenden. Besonderer Dank geht an Filip Murmak, Jan Vaněček und Vlada Chvátil für ihre Beiträge zum Spielmechanismus; an Petr Murmak, der unseren Traum verwirklicht hat, dieses Spiel zu veröffentlichen; an Petr Časlava und Michal Štach für ihre stetige Unterstützung; an Regis Torres, Dávid Jablonovský und Fanda Horálek für die Grafiken. Ein riesiger Dank an Jason Holt – ohne ihn wäre die englische Version nicht ansatzweise so gut.

Vielen Dank an Adam Marostica für die Idee zum Wort des Schreckens. Jan möchte seiner Frau Soňa für ihre Geduld und ihr Verständnis danken und seinem Sohn Jindřich dafür, dass er dieses Spiel tierisch cool findet (auch wenn er noch nicht lesen und schreiben kann). Martin möchte dieses Spiel seiner Frau Barbora und seinen Kindern Alžbětka und Hyněk widmen.



© Czech Games Edition

Januar 2019

www.CzechGames.com