

SPIELVERLAUF:



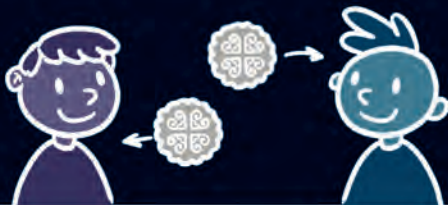
1. Bist du der **Souffleur**, dann nimmst du die oberste Karte vom Stapel und schaust auf die beiden Begriffe auf der Karte, so dass keiner der anderen Spieler diese erkennen kann. Wähle einen der beiden Begriffe.

2. Als nächstes versuchst du, den gewählten Begriff den anderen Spielern zu vermitteln. Du kannst das nur mithilfe von Wörtern machen, die mit einem „S“ beginnen. Du musst aber keine vollständigen Sätze bauen.



3. Die übrigen Spieler versuchen, das Wort zu erraten. Ihr könnt gleichzeitig raten – ihr habt eine unbegrenzte Anzahl an Versuchen frei.

4. Ihr ratet so lange, bis jemand das richtige Wort gesagt hat. Dann verkündet der **Souffleur**, dass das richtige Wort erraten wurde!



5. Als Belohnung verteilt ihr Schokotaler: einen erhält der Spieler, der das Wort erraten hat, und einen bekommt der **Souffleur**.

Derjenige von euch, der den sechsten Schokotaler zusammen hat, gewinnt!
Wenn das in dieser Runde noch keiner ist, ist der linke Spieler der nächste Souffleur.

HINWEIS FÜR DEN SOUFFLEUR!

Achte darauf, dass du keine verbotenen Begriffe verwendest! Nutzt du verbotene Begriffe, ist deine Runde sofort beendet. Zusätzlich musst du in dem Fall noch einen Schokotaler abgeben, wenn du einen hast.

Zur Umschreibung des gesuchten Begriffs dürfen keine Wörter benutzt werden, die:

- nicht mit einem „S“ beginnen,
- in sich den gesuchten Begriff enthalten (z.B. für das Wort PILZ ist ein unerlaubter Hinweis STEINPILZ),
- Ausdrücke in anderen Sprachen sind (z. B. ist für LIED ein unerlaubter Hinweis SONG).

Fällt dir nichts zu dem Wort ein, kannst du auch passen. Gib deine Karte dann der nächsten Person, sie soll sich daran versuchen. Natürlich setzt du beim Raten dieses Begriffes aus.

ENDE DES SPIELS:

Hat einer von euch sechs Schokotaler, so ist er oder sie der Sieger und das Spiel ist beendet. Haben mehrere Personen sechs Schokotaler gesammelt, dann gibt es ein Stechen. An dem Stechen nehmen nur die Spieler teil, die sechs Schokotaler haben. Einer der übrigen Spieler ist dann der Souffleur. Der Spieler, der beim Stechen das Wort zuerst errät, ist der Sieger.

Projektleitung: Mariusz Majchrowski

Grafische Gestaltung: Kamila Mrozek-Zielińska, Michał Ambrzykowski, Tatsiana Korbut

Team: Michał Ambrzykowski, Monika Duc, Patryk Gęsiak, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki,

Michał Szewczyk, Agnieszka Walczak

Technische Gestaltung: Krzysztof Furmańczyk, Paweł Szczeszek, Grzegorz Traczykowski, Przemysław Walczak

Übersetzung ins Deutsche: Regina Stülpner

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

