Seilspringen

Sport

10–15 Minuten | gleich groß | gering

MATERIAL

1 langes Seil, 1 Stoppuhr/Handy, pro Runde 1 Auswertungsbogen

ZIEL

Ziel ist es, dass alle Teammitglieder einspringen und so lange wie möglich im Seil bleiben, ohne dass das Seil aufgehalten wird.

PRINZIP

Zwei Spieler drehen das Seil, während die anderen nach und nach in das sich drehende Seil einlaufen und mitspringen, ohne dass das Seil angehalten wird. Sobald alle Spieler im Seil drin sind, wird die Zeit gestoppt. Anschließend hat das andere Team einen Versuch.

REGELN

Die Teams haben abwechselnd maximal 3 Versuche.
Die Spieler, die das Seil drehen, werden von den Teams selbst ausgewählt und können zwischen den Versuchen gewechselt werden.
Ein Versuch gilt als begonnen, sobald ein Spieler zum Einlaufen angesetzt hat.

FEHLER

Das Seil schwingt nicht kontinuierlich/ wird angehalten.
Leichte Berührungen des Seils sind nicht verboten, aber sobald der Schwungfluss unterbrochen wird, gilt der Versuch als beendet.
Behinderung des gegnerischen Teams

WICHTIG FÜR DAS LEITEN

Die Regeln sollten über alle Partien hinweg einheitlich beurteilt werden
Bei unterschiedlichen Teamgrößen setzen die überschüssigen Personen vom größeren Team aus. Wer aussetzt, darf zwischen den Versuchen gewechselt werden-
Der Zusatzpunkt muss vorab erklärt werden.

BEWERTUNG

Sieg:

Das Team, das länger mit allen Mitgliedern im Seil durchhält, gewinnt. Schafft es kein Team, dass alle Spieler ins Seil kommen, zählt die Anzahl der Spieler, die drinnen waren, ohne das Seil anzuhalten. Das gewinnende Team erhält zwei Punkte.

Unentschieden:

Bei exakt gleicher Zeit oder gleicher Anzahl von Spielern im Seil gilt das Spiel als unentschieden. Beide Teams erhalten einen Punkt

Zusatzpunkt:

Eine Person springt wieder aus dem Seil raus und erneut rein, ohne den Versuch zu beenden.

Ohrwurmgefahr

Musik

10–15 Minuten | beliebig | gering

MATERIAL

Pro Runde 2 Teambögen, 2 Stifte, 1 Liederliste, 1 Stoppuhr/Handy, pro Runde 1 Auswertungsbogen

ZIEL

Ziel ist es, anhand des vorgelesenen Textes den Song zu erkennen.

PRINZIP

Die Spielleitung liest nacheinander auf Deutsch übersetzte Abschnitte eines Songtextes vor. Beide Teams versuchen gleichzeitig, den Songtitelzu erraten. Es werden 10 Runden gespielt.

REGELN

Beide Teams stehen so, dass sie die helfende Person gut hören können. Die helfende Person liest den Teams dann einen Abschnitt eines Songtextes vor. Die Teams versuchen nun beide, anhand des Songtext-Ausschnitts, den Song zu erraten. Die helfende Person wiederholt den Text so oft, wie die Teams das wollen oder brauchen, jedoch maximal eine Minute lang. Nach einer Minute, liest die helfende Person einen weiteren Textausschnitt aus dem gleichen Song vor. Nach weiteren 30 Sekunden noch einen weiteren. Am Ende stehen den Teams somit 3 Text-Ausschnitte aus dem Song zur Verfügung, um den Song zu erraten. Diese Ausschnitte müssen in dem Song nicht aufeinander folgen. Wenn ein Team glaubt, den Song erraten zu können, gibt das Team der helfenden Person ihren Tipp schriftlich ab. Wurde der Tipp abgegeben, nachdem erst ein Text-Abschnitt vorgelesen worden ist, und ist der Tipp korrekt, bekommt die Mannschaft 3 Punkte. Wurde der Tipp abgegeben, nachdem bereits der zweite Text-Abschnitt vorgelesen worden ist, und der Tipp korrekt ist, bekommt die Mannschaft 2 Punkte. Wurde der Tipp abgegeben, nachdem bereits alle 3 Text-Abschnitte vorgelesen worden sind und der Tipp korrekt ist, bekommt die Mannschaft einen Punkt. Ist der Tipp nicht korrekt, gibt es keinen Punkt. Jede Mannschaft darf nur zu einem Zeitpunkt einen Tipp abgeben. Für den richtigen Titel gibt es je nach Lösungszeitpunkt entsprechend viele Punkte. Es gibt keine Extra-Punkte für korrekte Interpret*innen. Insgesamt werden 10 Runden gespielt.

WICHTIG FÜR DAS LEITEN

- Texte sollten so unrhythmisch und monoton wie möglich vorgetragen werden, um keine Hinweise auf die Antwort zu geben.
- um zu verhindern, dass die Teilnehmenden mit einem Ohrwurm über den Platz laufen und den anderen Teams dadurch einen Vorteil verschaffen, darf ein Teil des Songs leise abgespielt werden als Auflösung

BEWERTUNG

Sieg:

Das Team, das am Ende des Spiels die meisten Punkte erhalten hat, gewinnt. Es erhält zwei Punkte.

Unentschieden:

Bei gleicher Punktzahl endet das Spiel mit einem Unentschieden. Beide Teams erhalten einen Punkt.

Zusatzpunkt:

In diesem Spiel wird kein Zusatzpunkt vergeben.

Okay, Google

Raten

15–20 Minuten | beliebig | mittel

MATERIAL

Pro Runde 2 Teambögen, 2 Stifte, 15 Suchübersichten, 1 Stoppuhr/Handy, 1 Auswertungsbogen

ZIEL

Die Teams versuchen, die Auto-Vervollständigungen von Google-Suchanfragen zu erraten, und erhalten für richtige Antworten Punkte. Das Team, das am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

PRINZIP

Zu Beginn einer Runde wählt der Spielleiter eine Frage aus und liest den ersten Teil einer Google-Suchanfrage vor (z.B. “Warum habe ich so viel…?”). Die Teams versuchen nun, die häufigsten Auto-Vervollständigungen zu dieser Google-Suchanfrage zu erraten, und können dabei eine Haupt- und eine Bonusantwort geben. Am Ende der Runde stellen die Teams sich ihre Antworten gegenseitig vor und der Spielleiter löst die Runde auf. Pro richtiger Antwort bekommen die Teams Punkte.

REGELN

- Die Teams bekommen in jeder Runde den Anfang einer Suchanfrage vorgelesen, für die die Auto-Vervollständigungen erraten werden sollen
- Beide Teams haben 1 Minuten Zeit, um untereinander zu diskutieren, ehe sie ihre 2 Antworten (Haupt- und Bonusantwort) notieren
- Die Antworten werden vorgestellt und der Spielleiter löst die richtigen Antworten auf, indem er die Post-Its nacheinander vom Plakat entfernt
- Alternativ kann die Spielleitung die richtigen Ergebnisse anhand der Suchübersicht, ohne einzelne Bereiche aufzudecken, sofort präsentieren - das spart Materialaufwand
- Es werden insgesamt 15 Runden gespielt

- Punktevergabe:
  - Ist die Hauptantwort eines Teams auch die Top-Antwort (häufigste Auto-Vervollständigung zur entsprechenden Google-Suchanfrage), bekommt das Team 4 Punkte
  - Ist die Hauptantwort eines Teams unter den richtigen Antworten, aber nicht die Top-Antwort, bekommt das Team 2 Punkte
  - Ist die Bonusantwort eines Teams unter den richtigen Antworten, bekommt das Team 1 Punkt
  - Ist die Hauptantwort oder die Bonusantwort nicht unter den richtigen Antworten,bekommt das Team keinen Punkt

FEHLER

- Grammatikalisch leichte Unterschiede zur richtigen Antwort sind voll ok, inhaltliche Abweichungen nicht mehr -> dann bekommt man keinen Punkt dafür
- Eindeutige Täuschungsversuche -> dann bekommt das Team keine Punkte

WICHTIG FÜR DAS LEITEN

- Die Regeln sollten über alle Partien hinweg einheitlich beurteilt werden
- Der Zusatzpunkt muss erklärt werden
- Möglichst versuchen die Google-Suchanfragen über die verschiedenen Partien zu variieren
- Vor Beginn des Spiels Teilnehmer*innen darüber informieren, dass die Suchanfragen und Auto-Vervollständigungen unter Ausschluss von persönlichen Ergebnissen (aber mit Einfluss aktueller Suchtrends) mit einem Inkognito-Browser am 2.6. in Friedensau erstellt wurden und die Antworten in der Regel kurz sind, aber sowohl aus einem als auch aus mehreren Wörtern bestehen können

BEWERTUNG

Sieg:

Das Team, das am Ende des Spiels die meisten Punkte erhalten hat, gewinnt. Es erhält zwei Punkte.

Unentschieden:

Bei gleicher Punktzahl endet das Spiel mit einem Unentschieden. Beide Teams erhalten einen Punkt.

Zusatzpunkt:

In einer Runde keine Hauptantwort geben (“Zusatzpunkt” als Hauptantwort aufschreiben).

Tapir über Opossum

Raten

15–20 Minuten | beliebig | mittel

MATERIAL

ausgedruckte Sortiersets, 1 Stift, 1 Notizbogen, 1 Auswertungsbogen

ZIEL

Jedes Team muss mehr Begriffe korrekt anordnen als das andere Team.

PRINZIP

Jedes Team muss einen Begriff in nach einer vorgegebenen Art einsortieren. Teams sind abwechselnd an der Reihe, bis alle Begriffe korrekt einsortiert sind. Das Team, welches mehr Begriffe korrekt einsortiert gewinnt.

REGELN

Zuerst gibt es “Tapir über Opossum” als Regelbeispiel.

Teams sind in einer Kategorie immer abwechselnd dran. Allerdings wechseln die Teams sich mit der Eröffnung der Kategorie ab, unabhängig davon, welches Team die vorherige Kategorie geschlossen hat. Die Begriffe jeder Kategorie sowie die jeweilige Sortierregel (jeweils in grün) werden offen, aber unsortiert vor jeder Runde vor beiden Teams ausgelegt

Zunächst wird vorgelesen, wie die Begriffe in der Kategorie geordnet werden müssen. Danach haben die Teams abwechselnd 40 Sekunden Zeit, einen Begriff auszuwählen und ihn an die richtige Stelle innerhalb der bestehenden Reihe an der Tafel positionieren. Dabei darf sich innerhalb des eigenen Teams abgesprochen werden. Wenn der Begriff korrekt ist, erhält das Team einen Punkt und der Begriff bleibt hängen. Wenn der Begriff inkorrekt war, wird er vom Moderator (Helfer) wieder abgenommen. In jedem Fall ist das andere Team im Anschluss an der Reihe. Die nächste Kategorie wird gewählt, wenn alle Begriffe korrekt eingeordnet wurden oder ein Team drei Fehler in der Kategorie gemacht hat.

Pro Kategorie gibt es einen Punkt, welcher an das Team vergeben wird, das am meisten Begriffe korrekt eingeordnet hat. Falls ein Team drei Fehler macht geht der Punkt automatisch an das andere Team.

WICHTIG FÜR DAS LEITEN

Die Regeln sollten über alle Partien hinweg einheitlich beurteilt werden.
Außerdem sollte die Erklärung möglichst zügig erfolgen - das Prinzip ist den meisten Spieler:innen bekannt und auch während der ersten Runde noch schnell erlernbar. Spielleitende sollten den Runden aufmerksam folgen und notieren, welches Team wie viele Begriffe korrekt eingeordnet hat und wie viele Fehler gemacht wurden. Am Ende jeder Runde sollte die korrekte Reihenfolge der Begriffe anhand des Lösungsblattes kurz erläutert werden.

Zwei Kategorien eignen sich aufgrund des benötigten psychologischen Fachwissens nur für Master-Erstis!

BEWERTUNG

Sieg:

Das Team, das am Ende des Spiels die meisten Punkte erhalten hat, gewinnt. Es erhält zwei Punkte.

Unentschieden:

Bei gleicher Punktzahl endet das Spiel mit einem Unentschieden. Beide Teams erhalten einen Punkt.

Tic-Tac-Toe

Sport

05-10 Minuten | beliebig | mittel

MATERIAL

1 aufgemaltes/aufgelegtes Feld mit 9 Feldern, 2 Startmarkierungen für die Teams, 3 farbige Bälle (alternativ: beliebige farbige Gegenstände) pro Team, 1 Auswertungsbogen

ZIEL

Ziel ist es, 3 Gummibälle in einer Reihe anzulegen. Ob horizontal, vertikal oder diagonal, ist dabei egal.

PRINZIP

Beide Teams stehen etwas von einem auf dem Boden aufgemalten Tic-Tac-Toe-Feld (3x3) entfernt und wollen wie bei der Paper-Pencil-Version zuerst 3 Felder in einer Reihe mit Bällen für sich beanspruchen. Dabei dürfen gelegte Bälle jedoch im Unterschied zum klassischen Tic-Tac-Toe umgelegt werden.

REGELN

Die beiden gegeneinander antretenden Teams stehen in einem Abstand von ca. 5 Metern zum Feld. Die ersten 3 Teammitglieder haben jeweils einen Ball in der Hand. Zu Beginn laufen die ersten Spieler der Teams los und legen (nicht werfen!) ihren Ball in einem leeren Feld ab. Danach laufen sie zurück zu ihrem Team und das nächste Teammitglied ist an der Reihe. Dieses kann loslaufen, sobald es ein “High Five” des ankommenden Mitglieds erhalten hat. Wenn eine Person ohne Ball losläuft, weil alle Bälle schon auf dem Feld liegen, legt sie einen Ball ihrer Markierung von einem Feld in ein neues leeres, anstatt einen neuen Ball zu platzieren. Das Spiel endet, sobald ein Team 3 Bälle in einer Reihe liegen hat.

FEHLER

- Ein*e Spieler*in läuft los, bevor er*sie darf.
- Ein*e Spieler*in bewegt einen Ball des gegnerischen Teams.
- Ein Ball wird in ein bereits volles Feld gelegt.

WICHTIG FÜR DAS LEITEN

- Klar machen, dass Personen erst loslaufen dürfen, sobald die vorige Person zurück ist und sie abgeschlagen hat.
- Spiel wird sofort gestoppt, sobald das erste Team 3 Säcke in einer Reihe hat

BEWERTUNG

Sieg:

Das Team, das zuerst drei Bälle in einer Reihe liegen hat, gewinnt. Es erhält zwei Punkte.

Zusatzpunkt:

Es gibt in diesem Spiel keinen Zusatzpunkt.

Head, Shoulders, Knees and Toes

Teamwork

05–10 Minuten | gleich groß, 7–9 P. | gering

MATERIAL

1 Aufgabenbogen, 1 Stoppuhr, 1 Auswertungsbogen

ZIEL

Ziel der Teams ist es, exakt so viele Körperteile, wie pro Runde gefordert sind, den Boden berühren zu lassen.

PRINZIP

Beide Teams erhalten zeitgleich Anweisungen, welche und wie viele Körperteile den Boden berühren dürfen. Diese Anweisungen müssen die Teams innerhalb von 2 Minuten umsetzen und dann für mindestens 10 Sekunden halten.

REGELN

Zeitgleich bekommen beide Teams eine Vorgabe, wie viele Körperteile den Boden berühren dürfen. Anschließend haben die beiden Teams zwei Minuten Zeit, sich zu besprechen und Formationen auszuprobieren. Nach zwei Minuten müssen sich die Teams zeitgleich in der Formation aufstellen und diese entsprechend halten. Die Spielleitung kontrolliert nun, ob die Vorgabe erfüllt ist. Wenn ein Team eine Aufgabe schafft, bekommt es einen Punkt. Sobald alle Aufgaben erfüllt sind, gewinnt das Team mit mehr Punkten. Bei Gleichstand gibt es ein Stechen. Dann haben beide Teams 2 Minuten Zeit, eine Figur zu bilde, bei der möglichst wenig Körperteile auf den Boden kommen. Das Team, das die wenigstens Körperteile auf dem Boden hat, gewinnt in diesem Fall.
Falls beide Teams eine Aufgabe nicht schaffen, wird die nächste gestellt. Schaffen beide Teams 2 Aufgaben hintereinander (aber mind. bis zu Aufgabe 3) nicht, gibt es ein vorgezogenes Stechen.

WICHTIG FÜR DAS LEITEN

Der Zusatzpunkt muss vorab erklärt werden.

BEWERTUNG

Sieg:

Das Team, das am Ende des Spiels die meisten Punkte erhalten hat oder das Stechen für sich entscheidet, gewinnt. Es erhält zwei Punkte.

Unentschieden:

Bei gleicher Punktzahl und einem identischen Ergebnis im Stechen endet das Spiel mit einem Unentschieden. Beide Teams erhalten einen Punkt.

Zusatzpunkt:

Teams, die alle Aufgaben erfolgreich bewältigen, erhalten einen Zusatzpunkt.

AUFGABEN

Version A:

1. 5 Füße und 2 Hände
2. 3 Füße, 2 Unterarme, 1 Kopf
3. 3 Füße, 1 Knie, 1 Hand
4. 1 Rücken, 2 Hände, 2 Füße
5. 1 Rücken 2 Füße

Version B:

1. 4 Füße und 3 Hände
2. 3 Füße und 2 Hände
3. 2 Rücken und 1 Fuß
4. 14 Hände
5. 1 Arsch, 2 Hände, 2 Füße

Bierkastenzielwurf

Sport

15–20 Minuten | beliebig | hoch

MATERIAL

1 aufgemalte/aufgelegte Zielscheibe mit 3 runden Segmenten im Abstand von einem Meter, 1 Wurflinie mindestens drei Meter davor, 1 Mindestweite-Linie (s. Zusatzpunkt) maximal zwei Meter davor, 6 farblich markierte Bierkästen, 1 Auswertungsbogen

ZIEL

Bierkästen genauer in die Mitte einer Zielscheibe werfen als das gegnerische Team.

PRINZIP

Vom Prinzip her ähnelt Bierkastenzielwurf Curling. Man versucht, selbst so gut wie möglich auf eine Zielscheibe zu werfen und gleichzeitig die gegnerischen Kästen aus dem Weg zu räumen.

REGELN

- Es werden 7 Sätze á 3 Würfe pro Team gespielt
- Jedes Team wirft abwechselnd einen Bierkasten, bis alle Kästen in der Mitte liegen (pro Runde wirft jedes Team 3 Kästen)
- Nach jeder Runde wird gewechselt, welches Team anfängt
- Man darf die Kästen des anderen Teams durch das Werfen des eigenen Kastens weghauen - es zählt, wo die Kästen am Ende liegen
- Alle Wurfarten sind erlaubt (egal ob ein- und zweihändig), Hilfsmittel nicht erlaubt
- Beim Werfen müssen BEIDE Füße HINTER der Abwurflinie stehen
- Punkte:
  - Kleinster Kreis: 3 Punkte, mittlerer Kreis: 2 Punkte, äußerer Kreis: 1 Punkt
  - für jeden Kasten zählt der kleinste (höchstpunktige) Kreis, in dem er zu irgendeinem Anteil liegt
- Den jeweiligen Satz gewinnt das Team mit mehr Punkten.
- Bei Gleichstand gilt der Satz als Unentschieden und zählt nicht als Sieg!
- Das Spiel gewinnt das Team mit den meisten gewonnenen Sätzen.

FEHLER

- Übertreten der Abwurflinie -> der Kasten wird für diese Runde entfernt und alle anderen Kästen werden so gut, wie es geht, an ihre ursprüngliche Stelle zurückgestellt

WICHTIG FÜR DAS LEITEN

- Der Zusatzpunkt muss erklärt werden.
- Die Regeln sollten über alle Partien hinweg einheitlich beurteilt werden
- Nicht auf Glas werfen! Nicht auf Menschen werfen! Generell vorsichtig sein mit den Kästen! Dinge und Menschen könnten potentiell kaputt gehen
- Es darf nicht geübt werden.

BEWERTUNG

Sieg:

Das Team, das am Ende des Spiels die meisten Sätze gewonnen hat, gewinnt. Es erhält zwei Punkte.

Unentschieden:

Bei gleich viel gewonnen Sätzen endet das Spiel in einem Unentschieden. Beide Teams erhalten einen Punkt.

Zusatzpunkt:

Ein geworfener Kasten kommt auf einem anderen Kasten (eigener oder vom Gegner) zum Liegen. Dies gilt erst hinter einer Linie, die eine Mindestweite des Wurfes angibt.

Frachterfahrt

Kreativität

15–20 Minuten | beliebig | hoch

MATERIAL

1 Materialliste, 1 Tuch fürs Material, 1 großer mit Wasser gefüllter Bottich, 20 Holz- oder Legoklötze, 1 Auswertungsbogen

Es ist für den Bau der Frachter beliebiges zusätzliches Material notwendig. Einige Vorschläge zum Material befinden sich auf der Materialliste "Frachterfahrt".

ZIEL

Einen Frachter bauen, der mehr Klötze aushält als der gegnerische Frachter.

PRINZIP

Zu Beginn spielen beide Teams Schnick-Schnack-Schnuck darum, welches Team anfängt. Die Teams wählen dann abwechselnd ein Material vom Material-Tisch. Sobald ein Team kein weiteres Material wählen möchte, darf das andere Team noch einmal wählen. Ansonsten geht es weiter, bis kein Material mehr da liegt. Jedes Team erhält eine Gummimatte, auf die die Klötzchen am Ende gelegt werden sollen. Anschließend haben die Teams 10 min Zeit (mit Timer), einen Frachter zu bauen.
Nach Ablauf der Zeit werden beide Frachter in den Pool gesetzt. Jeder Frachter erhält nacheinander einen Klotz. Der Frachter, der zuerst untergeht, verliert.

REGELN

- Es darf nicht länger als 10 min gebaut werden
- Alle gewählten Materialien müssen benutzt werden
- Die Gummimatte muss sichtbar sein, damit klar ist wo die Klötzchen drauf gelegt werden
- Als untergegangen zählt der Frachter, sobald die Klötzchen das Wasser berühren
- Der Frachter, der mehr Klötzchen tragen kann, ohne unterzugehen, gewinnt
- Gummimatte und Tennisbälle sollen wieder abgeben werden

FEHLER

- Materialien, die anderweitig geholt/gesammelt wurden, dürfen nicht benutzt werden

WICHTIG FÜR DAS LEITEN

- Die Regeln sollten über alle Partien hinweg einheitlich beurteilt werden
- Nicht auf Glas werfen! Nicht auf Menschen werfen! Generell vorsichtig sein mit den Kästen! Dinge und Menschen könnten potentiell kaputt gehen
- Es darf nicht geübt werden.

BEWERTUNG

Sieg:

Das Team, dessen Frachter mehr Klötze tragen kann als der des gegnerischen Teams, gewinnt. Es erhält zwei Punkte.

Unentschieden:

Wenn die Frachter beider Teams bei der gleichen Klötzchen-Zahl untergehen, endet das Spiel mit einem Unentschieden. Beide Teams erhalten einen Punkt.

Zusatzpunkt:

Teams, die nur wiederverwendbare Materialien benutzen, erhalten einen Zusatzpunkt.

Codenames XXL

Teamwork

15–20 Minuten | beliebig | mittel

MATERIAL

1 Begriffskarten-Set, 1 Operatorenübersichts-Set, 1 Markierungsset (nicht im Download enthalten, es bieten sich z. B. Bierdeckel an), 1 Auswertungsbogen

ZIEL

Ziel jedes Teams ist es, zuerst alle eigenen Begriffe zu erraten, ohne dabei die Bombe zu treffen.

PRINZIP

Zu Beginn des Spiels werden 25 Begriffskarten in einem 5x5-Raster auf dem Boden vor den Teams ausgelegt. Jedes Team entsendet nun eine:n Geheimdienstchef:in und entscheidet sich für eine Farbe. Die Chef:innen ziehen nun eine Übersichtskarte, die anzeigt, welche dieser Begriffe zu welchem Team zugeordnet sind, welche neutral sind und welcher Begriff mit der Bombe belegt ist. Anschließend beginnt das Team, das mehr Begriffe erraten muss, mit dem Raten. Es geht nun im Verlauf der Spieles darum, dass die Geheimdienstchef:innen den Ermittelnden des jeweiligen Teams mittels eines Wortes abwechselnd Hinweise geben, welche der Wortkarten zum eigenen Team gehören. Das Team, das zuerst alle Begriffe der eigenen Farbe errät, gewinnt.

REGELN

- Die Teams spielen abwechselnd. Ist beispielsweise das rote Team an der Reihe, beginnt der:die Geheimdienstchef:in dieses Teams damit, seinen Ermittelnden einen Hinweis zu geben, der helfen soll, die richtigen Begriffe zu erraten.
- Der jeweilige Hinweis darf nur aus einem einzigen Wort bestehen und der:die Geheimdienstchef:in darf keine weiteren Erläuterungen oder Kommentare ergänzen.
- Bei Unsicherheiten darüber, ob ein Wort regelkonform ist, dürfen sich die Geheimdienstchef:innen untereinander beraten. Gibt der:die gegnerische Geheimdienstchef:in ein fragliches Wort frei, so gilt das gewählte Wort!

- Der Hinweis darf und sollte sich sogar auf mehrere der Wortkarten des Teams beziehen. Deshalb nennt der:die Chef:in außerdem eine Zahl. Diese gibt an, auf wie viele der Begriffe sich der Hinweis beziehen soll. Um die Begriffe SAND und MUSCHEL zu beschreiben wäre beispielsweise der Hinweis MEER : 2 denkbar.
- Die Ermittelnden des jeweiligen Teams versuchen dann, zu erraten, welche Begriffe gemeint sein könnten. Sie dürfen offen darüber diskutieren und sich beraten. Der:die Geheimdienstchef:in darf sich währenddessen nicht anmerken lassen, ob die Spieler:innen auf dem richtigen Weg sind oder nicht.
- Der:die jeweilige gegnerische Geheimdienstchef:in darf zweimal im Spiel einen 60-Sekunden-Timer stellen (die Spielleitung stellt diesen). Das ratende Team hat dann ab Beginn des Timers 60 Sekunden Zeit, Begriffe auszuwählen.
- Wenn die Ermittelnden sich entschieden haben, tippen sie auf einen der Begriffe. Der:die Geheimdienstchef:in deckt daraufhin die Karte in der Mitte mit der dazugehörigen Karte in der gleichen Farbe ab. Handelt es sich um einen Begriff seines:ihres Teams, darf er:sie eine rote Karte hinlegen und das Team darf weiterraten.
- Gehört der Begriff zu einem Unbeteiligten, wird eine beige Karte darübergelegt und der Zug des Teams ist beendet. Wurde ein Begriff des gegnerischen Teams erraten, wird eine blaue Karte darüber gelegt und der Zug endet ebenfalls.
- Handelt es sich um die Bombe, endet das Spiel sofort und das rote Team verliert.
- Die Ermittelnden haben die Anzahl der Begriffe, auf die sich der Hinweis bezieht, plus 1 Versuche zu raten (sollte der Zug nicht wegen eines falschen Tipps direkt enden). Im Falle des Beispiels MEER : 2 hieße es, das Team hat 3 Rateversuche. Sie müssen mindestens einmal raten und können jederzeit entscheiden vorzeitig aufzuhören.
- Das Team, das zuerst alle seine Begriffe errät - hierzu zählen auch die, die vom gegnerischen Team fäschlicherweise geraten wurden -, gewinnt.

FEHLER

- Kommunikation (auch nonverbal!) zwischen Geheimdienstchef:innen und dem restlichen Team

WICHTIG FÜR DAS LEITEN

- Kulanz bei den Begriffen!
- Zusatzpunkt erklären

BEWERTUNG

Sieg:

Das Team, das zuerst alle Begriff errät, gewinnt. Alternativ verliert ein Team, das die Bombe auswählt, sofort. Das gewinnende Team erhält zwei Punkte.