

# TADAAAAM!

Friedemann Friese, Marcel-André Casasola Merkle  
und Andrea Meyer

## ZIEL DES SPIELS

**Tadaaam!** (Tadaaah!) ist ein Spiel für die ganze Familie. Ihr werdet **im Team** ein Wort zeichnen ohne zu wissen, was euer Partner zeichnet!

Euer Ziel ist es, dass die anderen Spieler erraten, was eure gemeinsame Zeichnung zeigt. So gewinnt Ihr Punkte.

Der Spieler, der nach **fünf Runden die meisten Punkte** hat, gewinnt das Spiel.

## ZUBEHÖR:

- 9 Zeichenbretter mit Klappen
- 9 Stifte für Wandtafeln
- 110 Karten mit Wortvorschlägen;
- 9 kleine Tafeln, auf denen ihr Eure eigenen Wörter notiert
- 9 kleine Tafeln, um Punkte zu notieren
- 1 Rad der Handicaps (zum Drehen)
- Diese Spielregel

## VOR DEM ERSTEN SPIEL

Löst vorsichtig den Plastikpfeil von der Nabe und montiert beides so auf das Rad der Handicaps, dass der Pfeil auf dem Rad und die Nabe darunter ist. Ein Klick zeigt an, dass der Pfeil eingerastet ist, damit ist die Vorbereitung erledigt.

## SPIELAUFBAU

Jeder Spieler nimmt ein Zeichenbrett und einen Stift. Die Spieler einigen sich auf einen Schwierigkeitsgrad: grüne Wörter für ein einfaches, orange Wörter für ein normales Spiel. Rote Wörter und in blauer Farbe geschriebene Personen benutzt ihr für ein schwieriges Spiel.

## DIE SPIELRUNDE

Jede Runde besteht aus zwei Zeichenphasen (rechte Klappe, dann linke Klappe) sowie einer **Tadaaam!-Phase**.



## 1. PHASE: RECHTE KLAPPE

Jeder Spieler zieht eine Karte, wählt eines der Wörter mit dem vereinbarten Schwierigkeitsgrad und notiert dessen Nummer in der unteren linken Ecke seines Zeichenbretts.

Sind alle Spieler bereit, schließen sie die linke Klappe ihres



Zeichenbretts und zeichnen dann **EINE HÄLFTE** des gewählten Worts auf der rechten Seite ihres Zeichenbretts. Sobald ein Spieler fertig gezeichnet hat, schließt er/sie die rechte Klappe seines Bretts und öffnet die linke Klappe. Damit ist seine Zeichnung versteckt.

- Wer mit Kindern spielt, gibt allen Spielern so viel Zeit, wie sie brauchen, um ihre Zeichnungen zu beenden
- Anderenfalls müssen alle Spieler aufhören zu zeichnen, sobald nur noch zwei Spieler die rechte Klappe ihres Zeichenbretts geöffnet haben. Die anderen Spieler rufen **Stop!** und sorgen dafür, dass die beiden Nachzügler aufhören zu zeichnen.

## ZEICHENREGELN

**Die Hälfte:** Ihr dürft nur eine Hälfte eures Worts zeichnen. Wenn ihr z.B. das Wort "Kuh" gewählt habt, könnt ihr nur Kopf und Vorderbeine zeichnen, oder nur die Hinterbeine und den Schwanz, oder auch nur eine halbe Kuh in der Frontansicht.



Wenn ihr z.B. einen Ohrring zeichnen wollt, könnt ihr nicht etwa einen halben Kopf und einen ganzen Ohrring zeichnen! Der Ohrring darf nur in zwei Hälften (von beiden Partnern) gezeichnet werden.

Wenn Ihr Personen zeichnet, müssen sie der Länge nach halbiert werden – die Spieler zeichnen nur jeweils ein Auge, einen Arm, ein Bein und eine Hälfte des Munds.

**Externe Elemente** sind erlaubt, ihr könnt eine ganze Milchflasche neben eurer halben Kuh zeichnen. Ihr könnt eine Gitarre, eine Zigarre oder was auch immer zusätzlich zum gewählten Wort bzw. zur gewählten Person zeichnen.

**Ihr dürft Pfeile zeichnen** – ihr dürft damit Teile Eurer Zeichnung betonen. **Aber: das Wort selbst darf niemals komplett gezeichnet werden. Buchstaben und Zahlen sind VERBOTEN. Es ist auch verboten, etwas zu schreiben.**

## 2. PHASE: LINKE KLAPPE

Jeder Spieler gibt seine Karte mit Wortvorschlägen und sein Zeichenbrett an seinen linken Nachbarn weiter, wobei die linke Klappe (leere Seite) geöffnet ist. Die Spieler schauen anhand der Nummer in der unteren linken Ecke auf der Karte nach, was sie zeichnen sollen.



Sind alle Spieler bereit, zeichnen sie **EINE HÄLFTE** des von ihrem Nachbarn gewählten Worts auf der linken Seite ihres Zeichenbretts. Wer fertig gezeichnet hat, schließt die linke Klappe seines Bretts.

Haben nur noch zwei Spieler die linke Klappe ihres Zeichenbretts geöffnet bzw. sind alle Spieler fertig (je nachdem, nach welcher Regel die 1. Phase gespielt wurde), beginnt die Tadaam!-Phase.

## TADAAAM!-PHASE

Nacheinander enthüllen die Spieler nun das mit dem Nachbarn gefertigte Werk für die anderen Spieler. Dazu hält man sein Zeichenbrett in Richtung der anderen Spieler, öffnet gleichzeitig beide Klappen und ruft „Tadaam!“.



Spieler, die an dem Kunstwerk nicht beteiligt waren, können **EINEN** Tipp rufen, was das Bild darstellen soll. Wer als erstes richtig tippt, bekommt zwei Punkte, die beiden erfolgreichen Künstler bekommen jeweils einen Punkt. Niemand anderes kann mehr Punkte für dieses Bild gewinnen. Die Punkte markiert ihr auf eurer Punktetafel.

**ANMERKUNG: jeder Spieler darf nur einen EINZIGEN Tipp abgeben.**

Falls einer der Künstler versehentlich die richtige Antwort gibt (und ja, das passiert), wird er verwahrt und alle anderen bekommen jeweils einen Punkt. Tippt niemand richtig, geben die Künstler die richtige Antwort und versuchen, ihr Meisterwerk zu erläutern. Danach geht es mit dem nächsten Bild weiter.

Wurden alle Bilder gezeigt, werden die Zeichenbretter gesäubert und eine neue Runde beginnt.

## SPIELLENDE:

Das Spiel endet nach fünf Runden. Der / Die Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

## DAS RAD DER HANDICAPS

Wenn Ihr mit dem Spiel vertraut seid, könnt ihr es mit noch wilder und lustiger machen, wenn ihr das Rad benutzt. Am Anfang jeder Runde legt ihr mit dem Rad ein Handicap fest, das beim Zeichnen für alle Spieler gilt. Tippt den Pfeil an: das Handicap, bei dem er stoppt, gilt.



**Andere Hand:** Rechtshänder zeichnen mit der linken, Linkshänder mit der rechten Hand.



**Blind:** Zeichnet unter dem Tisch ohne dass Ihr das Zeichenbrett seht.



**Kopfüber:** Die Zeichnung wird kopfüber angelegt (falls ihr eine Person zeichnet, ist deren Kopf unten). In der Tadaam!-Phase wird das Bild natürlich auch kopfüber gezeigt.



**Ellbogen-Stil:** Zeichnet, indem ihr den Stift in der Ellbeuge einklemmt.



**Ohne Daumen:** Zeichnet, ohne eure Daumen zu benutzen (haltet den Stift in der Faust oder zwischen euren Handflächen).



**Ohr auf dem Tisch:** Zeichnet, während euer Ohr seitlich auf dem Tisch liegt.

## FREIE WORTWAHL

Wenn ihr mit dem Spiel vertraut seid, könnt ihr die neun kleineren leeren Tafeln benutzen, um selbst Wörter zu notieren, die ihr in einer Runde zeichnen wollt. Gebt dann mit dem Zeichenbrett diese Tafel anstelle der Karte mit den Wortvorschlägen an euren Nachbarn weiter.

## DIE SOMBRERO-VARIANTE: SCHLECHTER GESCHMACK

In dieser Variante ist es erlaubt, andere Spieler zu verwarnen. Warnungen können ausgesprochen werden für sehr merkwürdige Zeichnungen, viel zu schwere (oder viel zu leichte) freie Wörter oder dafür, dass sich jemand während des Spiels dämlich verhält. Diese Warnungen müssen von einer Mehrheit der anderen Spieler bestätigt werden. Dabei sollten der Spaß und der Geist des Spiels im Vordergrund stehen! Wird jemand verwahrt, bekommen alle anderen jeweils einen Punkt.

## DAS SPIEL MIT KLEINEN KINDERN

Wer mit kleinen Kindern spielt, sollte darauf achten, dass sie das gewählte Wort verstehen. Ihr könnt auch so spielen, dass die Kinder die Bildhälfte ansehen dürfen, die ihr Partner gezeichnet hat.

## HINWEIS ZUR REINIGUNG DER TAFELN

Reinigt Zeichenbretter und Tafeln, bevor ihr das Spiel beiseite legt. Ihr könntet sonst Schwierigkeiten haben, sie vor dem nächsten Spiel sauber zu bekommen.