

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

# TABU

**KOMMUNIKATION PUR**

Liebe Leserin, lieber Leser! Dieser Kommunikationsshammer hat weltweit bereits eine Auflagenzahl von über 15.000.000 (sprich: fünfzehn Millionen) erreicht. Das spricht für sich und darf als Bestätigung für die Qualität dieses Spiels herhalten. Und dennoch steckt in Verkaufszahlen nur die halbe Wahrheit. Was ist das echte Geheimnis dieses Brian Hersch-Klassikers? Nun, die Antwort ist vielschichtig: „Tabu“ ist extrem einfach zu erklären, „Tabu“ spielt sich rasend schnell, „Tabu“ ist für beliebige Gruppengrößen geeignet und „Tabu“ verlangt einen gewissen Wortwitz. Sie benötigen eigentlich nur ein paar Begriffe, die Sie unter immensem Zeitdruck Ihren Partnern zu umschreiben versuchen. Bitte aber jeweils ohne Verwendung der fünf sorgsam ausgewählten „Tabuwörter“ (auf der Begriffskarte zu finden). Die Gegner werden mit Argusaugen über Ihre Sprachkompetenz wachen, glauben Sie mir. Also auf ins Geschehen! (aus: Kastner: Mit Spielen lernen. Humboldt 2009) Im österreichischen Spielemuseum dürfen Sie sich an dieser Sprach-Tempo-Akrobatik versuchen!

Website: [www.spielen.at](http://www.spielen.at)

Unser obligater Lichtkegel sollte dieses Mal ausnahmsweise in ein volles Klassenzimmer fallen. Wie bei kaum einem anderen Spiel werden bei „Tabu“ nämlich ganz unterschiedliche Kompetenzen gefördert (wie in meinem Buch „Mit Spielen lernen“, Humboldt 2009, ausführlich beschrieben). Vielleicht nun zuerst eine kurze Darstellung der Spielregel: Ein-Wort-Begriffe müssen den Spielpartnern unter großem Zeitdruck umschrieben werden. Der Clou dabei: Bestimmte Wörter sind bei diesen Definitionen tabu! Die Größe der Gruppe kann bei diesem Kommunikationsspiel völlig variabel gehalten werden. Was nun im Besonderen wird bei „Tabu“ von den Spielern gefordert? Erst einmal Sprachfähigkeit im Allgemeinen, da der aktive Spieler rasend schnell – bei laufender Sanduhr – Umschreibungen von Wörtern finden muss. Zudem wird vom aktiven Spieler während der kurzen Zeit der Begriffsumschreibungen höchste Konzentration verlangt. Vor allem deshalb, da bestimmte Tabuwörter um

jeden Preis vermieden werden sollten. Gerade diese vom Spielautor sorgsam ausgewählten Wörter sind aber sehr verlockend, da sie die Definition fast augenblicklich ermöglichen würden. Wie oft beißt man sich bei „Tabu“ auf die Zunge, wenn schließlich in der Hitze des Gefechts doch einer dieser verbotenen Begriffe in die Umschreibung hineinrutscht? Ein triumphierender „Tabu“-Ruf der Gegner erschallt – und der nächste Spieler ist an der Reihe. Im Weiteren sind kreative Gedanken nötig, die zu Umschreibungen führen, mit denen die Partner etwas verbinden können. Und es ist eben gerade diese Partnerabstimmung, die die Gewinnchancen beträchtlich erhöht. Gemeinsame Erlebnisse, geteilte Eindrücke oder eine persönliche „Tabu-Spielgeschichte“ können unter Umständen hilfreiche Schlüsselwörter in Erinnerung rufen. Zuletzt geht es um Assoziationsfähigkeit, das heißt, das schnelle Erfassen der Umschreibungen und Definitionen, die vom aktiven Spieler hervorgezaubert werden. Wie auch immer Sie Ihre „Tabu“-Abende planen, für Turbulenz und Stimmung sorgt schon die wunderbar einfache und doch so elegante Spielregel. Die Kunst ist es, ohne alle Tabus zu formulieren – aber auch ohne alle Tabu-Wörter! Rückmeldungen an: [Hugo.Kastner@spielen.at](mailto:Hugo.Kastner@spielen.at) Homepage: [www.hugo-kastner.at](http://www.hugo-kastner.at) ☑

**EMPFEHLUNG #97****SPIELER:**  
4+**Autor:** Brian Hersch**Grafiker:** nicht genannt**Preis:** ca. 30 Euro**Jahr:** 1990**Verlag:** Hasbro / MB[www.hasbro.de](http://www.hasbro.de)**ALTER:**  
12+**DAUER:**  
30+

● Kompetenz ● Info± ● Glück

Tabu“ verlangt vom aktiven Spieler hohe Sprachkompetenz und Reaktionsschnelligkeit, von den Partnern, die das Schlüsselwort erraten müssen, aber auch gute Assoziationsfähigkeit. Der „Infomangel“ ist durch geschicktes Formulieren locker zu beheben. Doch der Zeitdruck ist immens. Ein klein wenig Glück kommt auch noch dazu – was diesen Kommunikationshammer in praktisch jeder Runde leicht und locker spielbar macht.

**Hugos EXPERTENTIPP**

(1) Eine kooperative Spielform, bei der alle Spieler über 10 Runden gemeinsam versuchen, ein möglichst starkes Ergebnis zu erzielen, hat sich bei Großgruppen sehr bewährt. Dabei sollte jedoch der „umschreibende“ aktive Spieler nach jeder Runde gewechselt werden. (2) „Tabu“ im Teamspiel erlaubt auch eine Handicap-Variante, wobei das stärkere Team jede Runde einen Begriff mehr erraten muss.

**Hugos BLITZLICHT**

Sprache, Kreativität, Konzentration, Assoziationsfähigkeit – Tabu verlangt den Spielern wahrlich einiges ab. Die Stimmung unter den Spielern ist allzeit auf einem Hoch, was in Tausenden von Spielrunden immer wieder bewiesen wurde. „Tabu“ ist ganz zu Recht einer der Klassiker des kommunikativen Spiels – eine wahre Spielperle!

**VORANKÜNDIGUNG:****KUHANDEL****DIE KUNST DER VERSTEIGERUNG****IMPRESSUM**

**Offenlegung nach dem Mediengesetz:** Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spielemuseum“, vertreten durch Obfrau Dipl. Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Österreich, Telefon 02216-7000, mail-to: [office@spielen.at](mailto:office@spielen.at), Internet: [www.spielejournal.at](http://www.spielejournal.at) - [www.gamesjournal.at](http://www.gamesjournal.at) - Chefredakteur: **Dipl. Ing. Dagmar de Cassan**

**Blattlinie:** Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Die Spiele zur Erstellung der Rezensionen stellt das Österr. Spielemuseum für die Dauer der Arbeit kostenlos zur Verfügung. Niemand erhält Sach-, Service-, Geldleistungen von den Verlagen. (Alle nicht namentlich gekennzeichneten Rezensionen zu den Spielen sind von Dagmar de Cassan) Deutsche Ausgabe Version 1.1

Copyright (c) 2013 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielesfest, Spielesfest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

**Ihre Email-Adresse:** Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

**ÖFFENTLICHES MEDIUM**  
Dieses Medium liest der  
**»OBSERVER«**  
Österreichs größter Medienbeobachter  
Tel.: (01) 213 22 0

Erklärung der Icons



Gut für einen Spieler



Gut für zwei Spieler



Gut für viele Spieler



Empfohlenes Mindestalter

GABIS Erklärung auf Seite 5