Es gibt 5 Spielkategorien:

Pantomime
Die Antworten werden durch Gesten und Mimik dargestellt. Sprechen ist verboten!
Beispiel „Kochen" ➔ Tue so, als ob du in einem Topf rührst.

Tabu
Die Antwort auf der Karte wird umschrieben, darf aber nicht ausgesprochen werden. Gesten und Gebärden sind verboten!
Beispiel „Ohr" ➔ Du hast zwei davon und kannst mit ihnen hören.

Quick
Die Aufgaben auf den Karten werden vorgelesen.
Beispiel „6 Automarken" ➔ Nenne sechs Automarken.

7 Wörter
Verwende 7 unverbundene Wörter (keinen Satz!), um die Antwort zu umschreiben. Die Antwort oder Teile davon dürfen nicht laut ausgesprochen werden.
Beispiel „Pommes frites" ➔ Gelb, Kartoffeln, Fett, Lecker, Gesalzen, Ketchup, Mayo

Superstar
Du darfst das angegebene Lied summen oder als „la-la-la" singen. Worte und Gebärden sind verboten!

© 2011 University Games Corporation, 2030 Harrison Street, San Francisco, CA 94110, USA. All Rights Reserved.
University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA BEEK (L), Niederlande. info@ug.nl
Manufactured, under license from Fundex Games Ltd.
Bewahren Sie unsere Adresse auf, damit Sie uns bei Bedarf kontaktieren können.

MUMBO JUMBO™

DAS PARTYSPIEL MIT RATEN, UMSCHREIBEN UND PANTOMIME!

INHALT
50 Spielkarten (doppelseitig), 1 Würfel, 1 Farbenwürfel, 1 Zeitkreisel

ZIEL DES SPIELS
Versucht, durch Raten, Umschreiben und Pantomime möglichst viele Punkte zu sammeln!

SPIELVORBEREITUNG
- Bildet aus allen Spielkarten einen Stapel (mit derselben Seite nach unten) und legt sie in die Mitte des Tisches. Es wird vorher abgesprochen, welche Kartenseite gespielt wird. Die zwei Kartenseiten werden durch Kugel und Dreieck unterschieden.
- Jeder Spieler darf den Zeitkreisel zum Üben mehrmals drehen. Während des Spiels läuft die Zeit so lange, wie der Kreisel sich dreht!
- Die Spieler teilen sich in Teams auf. Dies können die Teams A, B, C und so weiter sein. Team A darf das Spiel beginnen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.
  Hinweis: Bei einer ungeraden Spieleranzahl stellt 1 Spieler die Aufgaben für alle Teams.
- Es gibt 5 Kategorien: Tabu, Quick, Pantomime, Superstar, 7 Wörter (mehr dazu in dieser Spielanleitung).

Alter: 8+ Anzahl Spieler: 3+

SPIELVERLAUF

- Der jüngste Spieler aus Team A wirft beide Würfel.
  - Die Zahl der gewürfelten Augen entspricht der Anzahl Spielkarten, die das Team vom Stapel ziehen darf und die von ihm beantwortet werden.
  - Der Farbenwürfel gibt an, welche Farbe auf der Karte gespielt wird.
- Wählt aus Team A einen Spieler aus, der als Erster versucht, seinem Team die Antworten auf den Spielkarten darzustellen. Dies ist pro Runde (und nicht pro Karte) ein andere Spieler.
- Bevor der Kreisel gedreht wird, darf der Spieler die Karten der Runde kurz anschauen, damit er weiß, in welchen Kategorien gespielt wird. Die Spielkategorie ist am Kartenrand angegeben. Weil die Karten doppelseitig sind, sollte vorher abgesprochen werden, welche Seite (Kugel oder Dreieck) gespielt wird.
- Ein beliebiger Spieler des Teams dreht den Zeitkreisel.
- Innerhalb der gegebenen Zeit sind möglichst viele Karten zu spielen.
- Der Spieler, der die Aufträge auf den Karten ausführt, nennt immer zuerst die gespielte Kategorie (auf dem farbigen Außenrand).
- Wenn ein Spieler glaubt, dass sein Team die Antwort nicht errät, darf er zur nächsten Karte wechseln.
- Wenn der Zeitkreisel umfällt, darf das Team nur die Spielkarten behalten, die richtig beantwortet wurden.
- Die Karten, die nicht richtig oder nicht innerhalb der gegebenen Zeit beantwortet wurden, gehen an Team B. Team B darf versuchen, Team A die Karten aus der Runde abzunehmen. Ein Spieler aus Team B stellt die Aufgaben auf den Karten dar und die anderen Spieler raten. Der Spieler darf die Karten kurz anschauen, aber die Spielkategorien nicht laut benennen. Hinweis: Achtet darauf, dass die richtige Seite gespielt wird (Kugel oder Dreieck).
- Team B darf die richtig beantworteten Karten behalten. Die restlichen Karten werden aus dem Spiel genommen.
- Danach ist das nächste Team an der Reihe. Jetzt wirft Team B beide Würfel, um zu ermitteln, wie viele Karten vom Stapel genommen werden und welche Farbe gespielt werden darf. Die von Team B nicht korrekt bearbeiteten Karten gehen an Team C (oder an Team A, wenn nur mit zwei Teams gespielt wird). Das Spiel läuft wie oben beschrieben weiter.

GEWINNER

Das Spiel endet, wenn alle Karten gespielt sind.
Das Team mit der größeren Kartenanzahl gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand sind beide Teams Gewinner.