

TOHU WABOHU
Einfach tierisch!

Ein skurriles Chaosspiel für 3 bis 6 Partylöwen ab 12 Jahren

Autor: Laufriedo Steinstätter
Design: Martin Knorpp, DE Ravensburger, Die Kommunikatur (Anleitung)
Fotos: Becker Studios, Die Kommunikatur, DE Ravensburger
Redaktion: Stefan Brück
Ravensburger Spiele® Nr. 27303 4

Spielidee

Hier geht´s tierisch ab. Während der eine Mitspieler wie ein Schimpanse am Türrahmen hängt und der andere eine eierlegende Wollmilchsau zu zeichnen versucht, singt der dritte ‚Alle meine Entchen' in der Hardrockversion – und das alles in einem Affenzahn, denn vielleicht macht sich ja gerade ein anderer Spaßvogel an derselben Aufgabe zu schaffen? Es geht also darum, unter Zeitdruck die verrücktesten und abgedrehtesten Aufgaben zu lösen.
Wer am Ende die meisten geschafft hat, ist Sieger.

Spielmaterial



110 Spielkarten:
- 92 Aufgabenkarten
- 18 Farbkarten (je 3 in sechs Farben)

1 Pfeifenreiniger
1 Wollfaden
1 Schwein

Zusätzlich werden noch pro Spieler ein Stift und mehrere leere Zettel benötigt.

Spielvorbereitung

Bei *TOHUWABOHU* geht´s hoch her!
Vergewissert euch also, dass ihr ausreichend Platz um den Spieltisch herum habt.

Mischt alle 92 Aufgabenkarten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte.

Legt die drei Gegenstände auch in die Tischmitte. Zusätzlich solltet ihr noch **zwei bis drei weitere beliebige Gegenstände pro Spieler** zusammensuchen und ebenfalls in der Tischmitte bereitlegen. Diese Gegenstände sollten möglichst verschieden sein, klein wie groß, leicht wie schwer, rund wie eckig, weich wie hart usw. *Besonders geeignet sind z.B. Münzen, Klammern, Löffel, Ringe, Gummis, Taschentücher, Pinsel, Strohhalme und noch vieles mehr. Vermieden werden sollten gefährliche oder zerbrechliche Gegenstände.*

Dann nimmt sich jeder die **drei Karten einer Farbe** und legt sie vor sich bereit. Zudem erhält jeder **einen Stift und mehrere leere Zettel**.

Spielverlauf

Das Spiel verläuft über sechs Runden. Der Ablauf jeder Runde ist dabei gleich:

1. Als erstes zieht ihr zwei Aufgabenkarten mehr vom Stapel als ihr Spieler seid (bei drei Spielern z.B. 5, bei sechs Spielern 8 Karten). Breitet diese Karten **verdeckt** kreisförmig um die Gegenstände in der Tischmitte herum aus.

2. Wenn alle bereit sind, geht´s los! Jeder schnappt sich eine beliebige ausliegende Aufgabenkarte und dreht sie auf die Vorderseite, so dass er sie lesen kann.
Achtung: Die Aufgabenkarten werden **nie** auf die Hand genommen, sondern bleiben stets bis zum Rundenende an Ort und Stelle auf dem Tisch liegen. Außerdem müssen sie jederzeit von allen Spielern gelesen werden können, d.h. sie dürfen weder von Händen noch Gegenständen etc. abgedeckt werden.



Rundenaufbau bei 5 Spielern



2 Farbkarten neben Aufgabenkarte abgelegt

3a. Sagt dir eine Aufgabe zu, versuche sie so schnell wie möglich zu lösen. Hast du sie vollständig gelöst (und erst dann!), legst du eine deiner Farbkarten neben der Aufgabenkarte ab und wendest dich einer anderen Aufgabe zu. Liegt neben einer Aufgabenkarte bereits eine Farbkarte, legst du deine Karte einfach, leicht nach außen versetzt, darauf (s. kl. Abb. oben rechts).

3b. Gefällt dir eine Aufgabe nicht, versuche dich schnell an einer anderen.

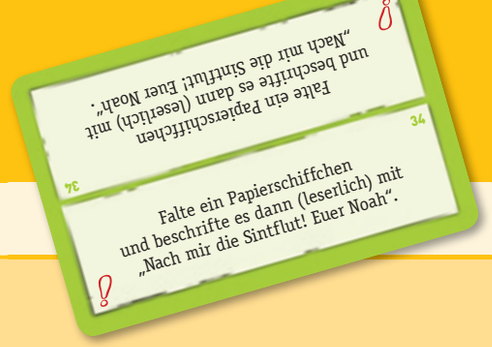
4. Das Tohuwabohu am und um den Tisch herum geht so lange, bis neben jeder Aufgabenkarte mindestens eine Farbkarte liegt. In diesem Moment endet die Runde sofort (laufende Aufgaben dürfen noch beendet, neue aber nicht mehr begonnen werden!).

5. Nach dem Rundenende schaut ihr, ob die Aufgaben korrekt erfüllt wurden (auf der Rückseite werden die Aufgaben näher erläutert). Beginnt mit einer beliebigen Aufgabenkarte. Der Spieler, der seine Farbkarte dort als Erster abgelegt hat (sie liegt am nächsten an der Aufgabenkarte; s. Abb. oben, Spieler Blau), muss nun zeigen, dass er die Aufgabe richtig gelöst hat. Ist das der Fall, erhält er die Aufgabenkarte und legt sie als Gewinn bis zum Spielende verdeckt vor sich ab.
Dann wird die nächste Aufgabe betrachtet usw.
Hat ein Spieler eine Aufgabe nicht korrekt erfüllt, muss nun der Spieler, der dort als nächster seine Farbkarte abgelegt hat, zeigen, dass er die Aufgabe korrekt gelöst hat usw. Sollte eine Aufgabe von keinem von euch korrekt gelöst worden sein, erhält niemand die Karte und sie wird zur Seite gelegt.

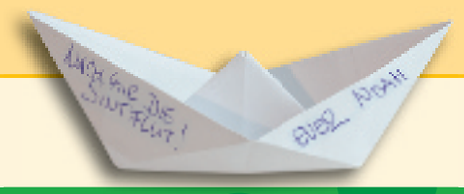
6. Wurden alle Aufgabenkarten vergeben (bzw. zur Seite gelegt), beginnt eine neue Runde. Legt dazu alle benutzten Gegenstände zurück in die Tischmitte.

228435





- Wichtigste Regel überhaupt: *TOHUWABOHU* ist ein skurriles, witziges und unterhaltsames Partyspiel. Ihr solltet das Spiel also nicht allzu bierernst nehmen und nicht jedes Wort bzw. jede Lösung einhundertprozentig analysieren und auf die Goldwaage legen. Lasst stattdessen lieber einmal fünfe gerade sein und urteilt im Zweifelsfall für den Angeklag... äh, Aufgabenlöser!
- Solltet ihr euch aber trotzdem einmal nicht einigen können, ob eine Aufgabe zufriedenstellend gelöst wurde, stimmt einfach darüber ab.
- Natürlich darf keiner von euch eine Aufgabe mehrfach lösen. Auch darf keiner eine Farbkarte „einfach so“ bei einer Aufgabe ablegen, ohne wirklich versucht zu haben, sie zu lösen.
- Sollte mal die eine oder andere Aufgabe von niemandem gelöst werden, könnt ihr euch zu gegebener Zeit auch darauf einigen, sie ersatzlos zur Seite zu legen (und dadurch evtl. auch die Runde zu beenden).
- Hat einer bereits vor Rundenende alle seine Farbkarten abgelegt, schaut er anschließend in aller Ruhe seinen Mitspielern bei ihrem wilden Treiben zu. Er darf seine Farbkarten nicht mehr umlegen und auch nicht mehr bei seinen bereits erfüllten Aufgaben „nachbessern“.
- Wird bei den Aufgaben von „Mitspielern“ gesprochen, sind damit immer nur die anderen Spieler gemeint, nie du selbst. Und selbstverständlich sind auch alle Mitspieler*innen* gemeint!
- Wird bei den Aufgaben von „Gegenständen“ oder „Dingen“ gesprochen, sind damit nicht nur die zu Beginn auf den Tisch gelegten Gegenstände, Stifte und Zettel gemeint, sondern alles, was zu finden ist (selbst in anderen Räumen), außer es steht ausdrücklich etwas anderes auf einer Aufgabenkarte.
- Steht bei den Aufgaben eine männliche Bezeichnung wie ‚Musiker’ oder ‚Schauspieler’ etc., können hier auch Frauen genannt werden, außer es steht ausdrücklich ‚männlich’ bzw. ‚weiblich’ dabei.
- Benötigt ihr für eine Aufgabe Gegenstände bis zum Rundenende, legt sie klar erkennbar vor eurem Sitzplatz auf den Tisch. Kein anderer Spieler darf sie euch nun wegnehmen. Benötigt ihr jedoch Gegenstände nur kurzzeitig, legt sie anschließend wieder in die Tischmitte zurück, damit sie dort dann wieder allen zur Verfügung stehen.
- Steht bei den Aufgaben „sammle“, bedeutet dies, dass die Gegenstände bei Rundenende vor eurem Sitzplatz auf dem Tisch liegen müssen.
- Steht bei den Aufgaben „schreibe auf“, bedeutet dies, dass die geforderten Angaben bei Rundenende – allgemein leserlich – auf einem Zettel stehen müssen. Dasselbe gilt für Aufgaben, in denen ihr schätzen, rechnen, zeichnen usw. müsst.
- Schätzaufgaben gelten auch dann noch als korrekt erfüllt, wenn das notierte Ergebnis nicht um mehr als ± 5 % abweicht.
- Beim größten Teil der Aufgaben dürft ihr eure Farbkarte erst dann neben der Karte ablegen, wenn sie wirklich komplett erfüllt (aufgeschrieben, gezeichnet, ausgerechnet ...) wurde. Es gibt aber auch einige wenige Aufgaben, bei denen ihr eure Farbkarte bereits, direkt nachdem ihr damit begonnen habt, neben der Karte ablegt (z.B. „Stehe wie ein Flamingo auf einem Bein“). Solltet ihr die Aufgabe dann, aus welchem Grund auch immer, nicht schaffen (weil ihr z.B. mit dem angezogenen Bein den Boden berührt), müsst ihr eure Farbkarte wieder zurücknehmen und es anschließend evtl. erneut versuchen, allerdings steht in der Zwischenzeit vielleicht schon ein anderer Spieler auf einem Bein und hat dementsprechend schon seine Farbkarte dort abgelegt ...
- Ihr dürft eure Mitspieler bei der Erfüllung ihrer Aufgaben weder absichtlich stören noch behindern. Sollte euch also z.B. jemand etwas fragen, gebt ihm eine wahrheitsgemäße Antwort. Oder sollte euch mal jemand „zu nahe kommen“, geht einfach davon aus, dass es zu seiner Aufgabe gehört und lasst ihn gewähren. Das nächste Mal ist es vielleicht umgekehrt ...



Spielende

Nach der sechsten Runde endet das Spiel. Wer nun die meisten erfüllten Aufgabenkarten besitzt, ist Sieger. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

***TOHUWABOHU* in Teams**

Seid ihr mehr als 6 Spieler, könnt ihr auch (möglichst gleichgroße) Teams bilden. Die Teammitglieder können sich jederzeit absprechen und sie dürfen auch gleichzeitig verschiedene Aufgaben zu lösen versuchen.



Weitere Infos zu den Spielen findest du auf www.ravensburger.com

© 2011 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60, D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com