ENDE DES SPIELS

Das Spiel kann auf 2 Arten enden:

- **Der Fiaskomarker erreicht das Bombenfeld mit der 0 auf der Fiaskoleiste:**
  Die Bombe explodiert! Ihr habt verloren! Was für ein Fiasko ... Probiert es nochmal oder passt die Schwierigkeit an.



- **Alle Personen haben einmal Wortkarten erraten und der Fiaskomarker hat das Bombenfeld mit der 0 nicht erreicht:**
  Ihr habt gewonnen und dürft euch auf die Schultern klopfen. Glückwunsch! Spielt doch noch einmal, versucht einen Highscore zu erreichen oder erhöht die Schwierigkeit.



SCHWIERIGKEIT ANPASSEN

Um das Spiel **leichter** oder **schwerer** zu machen, könnt ihr Folgendes tun:

- Verteilt **weniger** oder **mehr** Wortkarten an jede Person.

  UND/ODER

- Dreht die Einschränkungsplättchen auf die **leichte** oder **schwere** Seite. Ihr dürft auch nur einzelne Plättchen umdrehen.



Beispiel: Spielrunde mit 4 Personen

IMPRESSUM

Spieldesign: Valery Fourcade

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Jessy Töpfer
Übersetzung und Redaktion: Simon Vierke

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Blue Orange International.

© 2026 Blue Orange Edition.
© der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

FORGENEXT

blue orange

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Pegasus Spiele

SHOUT THE CLUE

SPIELMATERIAL

- 250 Wortkarten
- 8 Einschränkungsplättchen
  (gelbe Seite: einfach | rote Seite: schwer)
- 1 Fiaskoleiste (besteht aus 2 Hälften)
- 1 Fiaskomarker
- 1 Sanduhr



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team

SPIELIDEE

Arbeitet als Team zusammen, um euch gegenseitig Wörter zu erklären, während die Sanduhr läuft. Jede Runde muss eine Person raten, während die anderen ihr alle gleichzeitig Hinweise geben. Doch dabei müsst ihr euch an eure Einschränkungen halten!
Während Markennamen, Geräusche und Zahlen durcheinander gerufen werden, solltet ihr beim Raten einen kühlen Kopf bewahren – sonst endet das Spiel in einem Fiasko!

SPIELVORBEREITUNG

1. Baut die Fiaskoleiste zusammen und legt sie in der Mitte der Spielfläche aus. Sie zeigt eine Bombe samt Zündschnur.

2. Legt den Fiaskomarker hinter die weiße Linie auf der Fiaskoleiste, die eurer Gruppengröße entspricht. Er zeigt das brennende Ende der Zündschnur.



Beispiel: Bei 4 Personen legt ihr den Fiaskomarker hinter die weiße Linie zwischen der 8 und 9, markiert durch 4.

3. Mischt alle Wortkarten verdeckt und gebt jeder Person einen verdeckten Stapel mit:

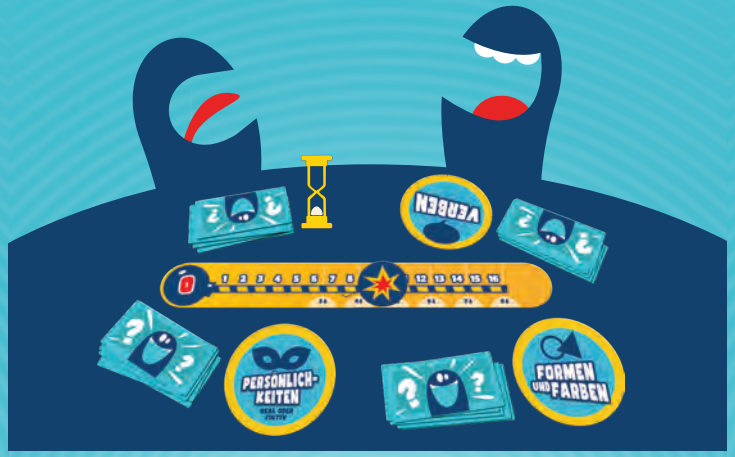
3-4 Personen	5-6 Personen	7-8 Personen
5 Wortkarten	6 Wortkarten	7 Wortkarten

Legt alle übrigen Karten zurück in die Schachtel.

4. Gebt die Sanduhr an die Person mit dem längsten Vornamen. Diese Person muss in der ersten Runde ihre **Wortkarten erraten**.

5. Alle anderen Personen müssen in der ersten Runde **Hinweise geben**. Teilt jeweils 1 Einschränkungsplättchen an sie aus. Legt die übrigen Plättchen zurück in die Schachtel.
Spiel mit 3 Personen: Teilt stattdessen 2 Einschränkungsplättchen pro Person aus.

Empfehlung: *Nutzt für eure erste Partie die gelben Seiten der Einschränkungsplättchen.*



Beispiel: Spielvorbereitung für 4 Personen

SPIELABLAUF

In einer Partie *Shout the Clue* spielt ihr so viele Runden, wie Personen mitspielen. Eine Runde läuft folgendermaßen ab:

1. **Wortkarte zeigen**
Warte bis alle bereit sind und drehe dann die Sanduhr um. Zeige den anderen deine erste Wortkarte, ohne sie dir selbst anzusehen.

2. **Hinweise geben**
Gebt alle gleichzeitig Hinweise, um das Wort auf der Karte zu erklären. Dabei müsst ihr euch jeweils an die Einschränkung auf eurem Plättchen halten. Ihr entscheidet selbst, ob ein Verstoß gegen eine Einschränkung bedeutet, dass die Wortkarte als „nicht erraten" zählt oder ob ihr das einfach ignoriert. Hauptsache ihr habt Spaß!

Wichtig: *Eure Hinweise dürfen nicht denselben Wortstamm wie das Wort auf der Karte haben (z.B. Waschmaschine und Wäsche).*

3. **Wortkarte erraten**
Errate mithilfe der Hinweise das Wort auf deiner Karte. Du hast dafür unbegrenzt viele Versuche. Hast du das Wort richtig erraten, lege die Karte zur Seite und zeige deinem Team sofort die nächste Wortkarte.
Dein Team entscheidet, ob dein geratener Begriff nah genug am Wort auf der Karte ist.

Tipp: *Wenn du bei einer Wortkarte nicht weiterkommst, darfst du sie unter deinen Stapel legen, um es später nochmal zu versuchen. Zeige deinem Team stattdessen die nächste Karte vom Stapel.*

ENDE DER RUNDE

Sobald die Sanduhr einmal durchgelaufen ist, endet die Runde.



Schiebt dann für jede **nicht erratene** Wortkarte den Fiaskomarker um 1 Zahl nach links, in Richtung des Bombenfelds mit der 0 auf der Fiaskoleiste. Wenn der Fiaskomarker dort ankommt, verliert ihr das Spiel!

NÄCHSTE RUNDE

Gebt die Sanduhr und alle Einschränkungsplättchen jeweils an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter. Wer jetzt die Sanduhr hat, muss in der nächsten Runde Wortkarten erraten. Alle anderen haben jetzt ein neues Einschränkungsplättchen vor sich liegen.