

## CREDITS

### SPIELAUTOR

Jack Hanauer

### REDAKTION

Frank DiLorenzo

### ENTWICKLUNG

Frank DiLorenzo  
Dan DiLorenzo  
Matt DiLorenzo  
Annamaria Carrer

### GRAFISCHE GESTALTUNG

Jenn V. DiFranco

### ÜBERSETZUNG

Ferdinand Köther

### IDEE FÜR FORTGESCHRITTENES SPIEL

Sandra Brock Steffensen



Das Spielmaterial von Bite Your Tongue!™ (Beiß auf die Zunge!) benutzt Handelsnamen und Handelsmarken, die weitgehend bekannt sind. Die Nutzung des Spielmaterials ist von den Eigentümern dieser Handelsmarken nicht gesponsert oder genehmigt und das Material darf nur für Unterhaltungszwecke benutzt werden.

©2019 R&R GAMES, INC. Alle Rechte vorbehalten



*Diesch ischt dat Sptiel, tei dem tie Eute vaschten üssen, wat an agt.  
Eimpack, oter? Aber Stopp, da gibt's einen Haken! Eure Zunge ist  
im Weg ... und ihr werdet euch sehr lustig anhören! Wer die meisten  
Punkte durch richtiges Raten gewinnt, ist der Spielsieger.*

## SPIELMATERIAL



200 Karten



20 Chips



60-Sekunden-Sanduhr



Wertungsblock

## SPIELVORBEREITUNG

1. Der Kartenstapel und die Chips werden auf den Tisch gelegt.
2. Zufällig wird ein Startspieler gewählt. Er ist der ach-so-wichtige "Tipgeber".
3. Dem Tipgeber werden 6 Karten verdeckt zugeteilt.
4. Ein anderer Spieler kümmert sich um die Sanduhr. Er ist der Zeitnehmer, eine erlauchte Position mit gewissem Prestige und Gewicht.
5. Ein anderer Spieler kümmert sich um den Wertungsblock. Er ist der Buchhalter, eine geheiligte Position voll lästiger Arbeit, gemischt mit kurzen, aufregenden Momenten. Er muss sich noch einen Stift besorgen, falls er keinen hat.
6. Alle Spieler außer dem Tipgeber sind für diese Runde die Ratenden.

## AUF GEHT'S!

Der Zeitnehmer dreht die Sanduhr um und ruft "Los!" oder "Fang an zu murmeln!" oder was immer er als passenden Startruf möchte.

Der Tippgeber deckt seine oberste Karte auf und liest jeden der 3 Tipps laut vor, genau in dieser Reihenfolge auf diese Weise:



### 1. TIPP

Während er sich die Nase zukneift.



### 2. TIPP

Während er nicht zu fest auf seine Zunge beißt, sodass sie sich nicht bewegt.



### 3. TIPP

Während er sich die Nase zuhält und seine Zunge aus dem Mund hängen lässt.

Alle anderen Spieler versuchen, die Antwort zu erraten, aber jeder Spieler darf je Tipp nur EINE Antwort geben.

Sobald jemand die richtige Antwort rät, gibt der Tippgeber ihm die Karte. Falls mehrere Spieler die richtige Antwort geben, erhält der erste die Karte und die anderen nehmen je 1 Chip.

Der Tippgeber versucht weiterhin, Antworten zu erhalten, bis die Sanduhr abgelaufen ist.

Die Ratenden können den Tippgeber bitten, den Tipp so oft zu wiederholen, wie sie möchten. Der Tippgeber kann auf eine Karte, von der nichts geraten wurde, erst mal verzichten und sie verdeckt beiseite legen. Nachdem er alle 6 Karten durchgespielt hat, kann er mit den beiseite gelegten Karten fortfahren, falls er noch Zeit dazu hat.

## WERTUNG UND NEUE RUNDE

Der Buchhalter notiert nun die Punkte aller Spieler auf dem Wertungsblock. Die Ratenden erhalten 1 Punkt je Karte und/oder Chip, den sie erhalten haben, und der Tippgeber erhält 1 Punkt je Karte, die er abgegeben hat.

1. Die vom Tippgeber nicht benutzten Karten (falls zutreffend) werden wieder in den Stapel eingemischt
2. Benutzte Karten werden zurück in die Schachtel gelegt.
3. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird der neue Tippgeber und erhält 6 neue Karten.
4. Auch die Position des Zeitnehmers wechselt zum nächsten Spieler im Uhrzeigersinn.

## SPIELEND

Nachdem jeder Spieler ein Mal Tippgeber war, kann das Spiel beendet werden und der oder die Spieler mit den meisten Punkten ist bzw. sind Spielsieger! Falls die Spieler möchten, können sie eine weitere Runde spielen, um noch höhere Punktzahlen für den Sieg zu erzielen, usw.

Das gefällt euch nicht? Dann geht es bei einem Gleichstand für den Spielsieg in die Verlängerung, in der nur die am Gleichstand Beteiligten Tippgeber sind und NICHT raten, während alle anderen Ratende sind. Falls es einen eindeutigen Sieger gibt, nachdem jeder dieser Tippgeber ein Mal seine Tipps gegeben hat, ist das Spiel damit entschieden. Falls immer noch mehrere Spieler gleich viele Punkte für den Spielsieg haben, folgt eine weitere Verlängerung usw., bis es einen eindeutigen Sieger gibt. Dieser Spieler kann sich nun brüsten, der große Macker zu sein!

## FORTGESCHRITTENES SPIEL

Das Spiel wird noch herausfordernder, wenn die Spieler nicht die Tipps der Karten benutzen. Stattdessen denkt sich der Tippgeber immer 3 Tipps aus. Die Wertung wird nun geändert. Für die richtige Antwort erhalten die Ratenden und der Tippgeber je 1 Punkt beim 1. und 2. Tipp, aber je 3 Punkte beim 3. Tipp.