SILVESTER · SPIEL 01

DIE LETZTE RUNDE

Das Mitternachts-Duell

Pantomime · Zeichnen · Erklären



42 KARTEN. 3 DISZIPLINEN. 1 SIEGERTEAM.

Für 4–12 Personen · ca. 30–45 Minuten

Ausschneiden, Teams bilden und losspielen. Jedes Rätsel ist sofort einsetzbar.

DRUCKVORLAGE · A4 HOCHFORMAT

SPIELANLEITUNG

In drei Arten denken.
In einem Team gewinnen.

Dieses Set enthält 14 Erklären-, 14 Zeichnen- und 14 Pantomimekarten. Die Karten 13 und 14 jeder Kategorie bleiben als Reserve für den Gleichstand.

01

VOR DEM START

Karten entlang der feinen Schnittlinien ausschneiden und nach den drei Kategorien sortieren. Zwei möglichst gleich große Teams bilden. Stift, Papier und eine Uhr oder einen 45-Sekunden-Timer bereitlegen.

02

SO LÄUFT EINE RUNDE

Team A und Team B erhalten nacheinander je eine Karte aus jeder Kategorie. Der aktive Spieler sieht die Karte; das eigene Team rät. Pro Karte gibt es 45 Sekunden Zeit.

03

DIE DREI SPIELARTEN

ERKLÄREN: ohne das Lösungswort, Wortteile oder die vier Tabuwörter. ZEICHNEN: ohne Zahlen, Buchstaben oder Sprechen. PANTOMIME: ohne Worte, Geräusche oder Gegenstände.

04

PUNKTE & GEWINN

Jede rechtzeitig erratene Karte zählt 1 Punkt, sonst 0. Nach 6 Runden hat jedes Team 18 Karten gespielt. Bei Gleichstand nutzen beide Teams nacheinander je eine Reservekarte aus derselben Kategorie.

ERKLÄREN

01

Neujahrsvorsatz



NICHT SAGEN

Januar · Plan · ändern · Ziel

ZEICHNEN

01

Sternenhimmel



Ohne Buchstaben und Zahlen.

PANTOMIME

01

Einen Sektkorken öffnen



Ohne Worte und Geräusche.

ERKLÄREN

02

Countdown

NICHT SAGEN

zehn · zählen · Mitternacht · Sekunden

ZEICHNEN

02

Partyhut

Ohne Buchstaben und Zahlen.

PANTOMIME

02

Mit einer Wunderkerze schreiben

Ohne Worte und Geräusche.

ERKLÄREN

03

Feuerwerk

NICHT SAGEN

Rakete · Himmel · knallen · bunt

ZEICHNEN

03

Feuerwerk □ber H□usern

Ohne Buchstaben und Zahlen.

PANTOMIME

03

Auf Glatteis ausrutschen

Ohne Worte und Geräusche.

ERKLÄREN

04

Gl□cksbringer

NICHT SAGEN

Schwein · Klee · Hufeisen · Glück

ZEICHNEN

04

Sektglas

Ohne Buchstaben und Zahlen.

PANTOMIME

04

Vom Feuerwerk erschrecken

Ohne Worte und Geräusche.

ERKLÄREN

05

Wachsgie□en

NICHT SAGEN

Kerze · flüssig · Zukunft · Formen

ZEICHNEN

05

Discokugel

Ohne Buchstaben und Zahlen.

PANTOMIME

05

Mitternacht verschlafen

Ohne Worte und Geräusche.

ERKLÄREN

06

Jahresr□ckblick

NICHT SAGEN

Fotos · Erinnerung · vergangen · Jahr

ZEICHNEN

06

Kamin mit Kerzen

Ohne Buchstaben und Zahlen.

PANTOMIME

06

Drei Luftballons aufblasen

Ohne Worte und Geräusche.

ERKLÄREN

07

Konfettikanone



NICHT SAGEN

Papier · schießen · bunt · Party

ZEICHNEN

07

Schneemann mit Schal



Ohne Buchstaben und Zahlen.

PANTOMIME

07

Eine Girlande entwirren



Ohne Worte und Geräusche.

ERKLÄREN

08

Sekt



NICHT SAGEN

Glas · anstoßen · Blasen · Flasche

ZEICHNEN

08

Kalenderblatt



Ohne Buchstaben und Zahlen.

PANTOMIME

08

Konfetti aus den Haaren schütteln



Ohne Worte und Geräusche.

ERKLÄREN

09

Mitternacht



NICHT SAGEN

zwölf · Uhr · Nacht · Punkt

ZEICHNEN

09

Silvesterbuffet



Ohne Buchstaben und Zahlen.

PANTOMIME

09

Zehn Sekunden herunterz□hlen



Ohne Worte und Geräusche.

ERKLÄREN

10

Neujahrskuss



NICHT SAGEN

Lippen · küssen · Null · Paar

ZEICHNEN

10

Wunderkerze



Ohne Buchstaben und Zahlen.

PANTOMIME

10

Mit einer Partytr□te k□mpfen



Ohne Worte und Geräusche.

ERKLÄREN

II

Tischfeuerwerk



NICHT SAGEN

Tisch · Funken · zünden · Feier

ZEICHNEN

II

Wanduhr kurz vor zw□lf



Ohne Buchstaben und Zahlen.

PANTOMIME

II

Ein festliches Gruppenfoto machen



Ohne Worte und Geräusche.

ERKLÄREN

12

Katerfr□hst□ck

NICHT SAGEN

Morgen · müde · Essen · spät

ZEICHNEN

12

Gl□cksklee

Ohne Buchstaben und Zahlen.

PANTOMIME

12

Den letzten Keks ergattern

Ohne Worte und Geräusche.

ERKLÄREN

13

Glücksklee

NICHT SAGEN

vier · Blatt · Pflanze · Glück

RESERVE

ZEICHNEN

13

Tisch voller Konfetti

Ohne Buchstaben und Zahlen.

RESERVE

PANTOMIME

13

Eine riesige Uhr aufziehen

Ohne Worte und Geräusche.

RESERVE

ERKLÄREN

14

Wunderkerze



NICHT SAGEN

brennen · Funken · Hand · Stab

RESERVE

ZEICHNEN

14

Ein gro□es Geschenk



Ohne Buchstaben und Zahlen.

RESERVE

PANTOMIME

14

Am Neujahrsmorgen aufwachen



Ohne Worte und Geräusche.

RESERVE

FINALE

Wer gewinnt die letzte Runde?

Pro gewonnenem Begriff gibt es einen Punkt. Tragt nach jeder Runde die drei Teilpunkte (0 bis 3) ein.

TEAM A NAME: _____

RUNDE	ERKLÄREN	ZEICHNEN	PANTOMIME	SUMME
1				
2				
3				
4				
5				
6				

TEAM B NAME: _____

RUNDE	ERKLÄREN	ZEICHNEN	PANTOMIME	SUMME
1				
2				
3				
4				
5				
6				

GESAMT _____

Gleichstand? Spielt die Reservekarten 13 oder 14. Bleibt es erneut gleich, gewinnen beide Teams.