

BÜCHER- WURM



Ein schnelles Wortspiel für 2-8 Spieler ab 8 Jahren von Lukas Zach und Michael Palm

SPIELMATERIAL

96 Karten, davon



Vorderseite

Rückseite

45 Themenkarten

3 Themen je Sprache
(links englisch, rechts deutsch)



Vorderseite

Rückseite

51 Buchstabenkarten

je 3x A, C/K, M, P und S,
je 2x B, D, E, F, G, H, I, J/Q, L, N, O, R, T, U,
V, W, X/Y/Z und
2x Joker (A-Z)

SPIELZIEL

Ihr versucht, alle Buchstabenkarten aus eurer Hand auszuspielen. Dazu müsst ihr Worte nennen, die mit dem Buchstaben einer eurer Karten beginnen und zum aktuellen Thema passen. Wem nichts Passendes einfällt, spielt keine Karte und wechselt stattdessen das Thema. Derjenige von euch, der zuerst alle Karten von seiner Hand gespielt hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Buchstabenkarten und teilt an jeden Spieler 6 Karten aus. Nehmt die Buchstabenkarten auf die Hand und haltet sie geheim vor euren Mitspielern. Legt nicht verteilte Buchstabenkarten zurück in die Schachtel, ihr braucht sie in dieser Partie nicht.

Mischt die Themenkarten und platziert sie als Bücherstapel verdeckt in der Tischmitte. Lasst den Belesensten von euch die oberste Karte aufdecken und das aktuelle Thema bestimmen. Dazu wählt er 1 der 3 aufgedruckten Themen aus. Sein linker Nachbar beginnt die Partie.



Hinweis:

Spielen Kinder mit, kann Folgendes berücksichtigt werden: Das oberste, in Grün geschriebene Wort ist jeweils das Thema der Karte, zu dem sich am leichtesten Worte finden lassen, nach unten wird es zunehmend anspruchsvoller.

SPIELABLAUF

Ihr seid reihum im Uhrzeigersinn an der Reihe. Bist du an der Reihe, musst du entweder:

- 1 Buchstabenkarte ausspielen

ODER

- das Thema wechseln.

Buchstabenkarte ausspielen

Möchtest du 1 Buchstabenkarte von deiner Hand ausspielen, musst du ein Wort nennen, das

- mit dem Buchstaben einer deiner Karten beginnt und
- zum aktuellen Thema passt (und bei diesem noch nicht genannt wurde).

Treffen beide Voraussetzungen zu, lege die Buchstabenkarte offen in der Tischmitte ab. Dein linker Nachbar ist nun an der Reihe.

Thema wechseln

Will dir partout kein passendes Wort einfallen, darfst du keine Buchstabenkarte ausspielen, sondern musst stattdessen das Thema wechseln. Decke dafür die oberste Karte vom Stapel der Themenkarten auf, wähle 1 der 3 Themen aus und teile es laut und deutlich deinen Mitspielern mit. Dein linker Nachbar ist nun an der Reihe.

Sollte der Bücherstapel

einmal aufgebraucht sein, mischt alle Themenkarten und bildet einen neuen Bücherstapel.



Hinweis:

Das Spiel macht am meisten Spaß, wenn man es zügig spielt. Trotzdem sollte jedem ein kurzer Moment zum Nachdenken gegönnt werden (wir empfehlen eine Zeitspanne von etwa

10 Sekunden). Überlegt ein Spieler aber zu lang, weil er offensichtlich kein passendes Wort mehr findet, dürft ihr ihn „anzählen“, indem ihr gemeinsam von 5 rückwärts auf 0 zählt. Bei 0 **muss** der Spieler dann das Thema wechseln.

SPIELLENDE

Das Spiel endet sofort, wenn einer von euch seine letzte Buchstabenkarte von der Hand ausspielen konnte. Er gewinnt die Partie.

VARIANTEN

Quizvariante ab 3 Spielern

Bereitet das Spiel nach den Regeln des Grundspiels vor. Spielt nach den folgenden Regeln:

Nachdem der Belesenste ein Thema genannt hat, versuchen **alle anderen** Spieler gleichzeitig möglichst schnell, 1 ihrer Buchstabenkarten auszuspielen.

Nur der Schnellste von euch darf sie ablegen. Er muss danach die oberste Karte des Bücherstapels ziehen und das nächste Thema nennen. Somit darf der Spieler, der das aktuelle Thema ausgewählt hat, bei dieser Themenkarte nie mitspielen.

Es gewinnt, wer als Erster alle seine Handkarten spielen konnte.

Schnelle Variante ab 3 Spielern

Spielt nach den Regeln des Grundspiels mit folgenden Ausnahmen:
Bist du an der Reihe, darfst du so lange Buchstabenkarten spielen, bis dein linker Nachbar dich mit dem Ausspielen einer Buchstabenkarte unterbricht. Nun darf dieser weitere Buchstabenkarten spielen, bis auch er wiederum von seinem linken Nachbarn unterbrochen wird.

Anstatt einer Buchstabenkarte darf der linke Nachbar auch eine neue Themenkarte aufdecken. Sobald er das neue Thema laut und deutlich genannt hat, darf er Buchstabenkarten zu diesem Thema ausspielen, bis er von seinem linken Nachbarn durch eine Buchstaben- oder Themenkarte unterbrochen wird.
Es gewinnt, wer als Erster alle seine Handkarten spielen konnte.

ANMERKUNGEN

C/K, J/Q und X/Y/Z-Karten

Bei diesen Buchstabenkarten dürft ihr den Buchstaben auswählen, mit dem das zum Thema passende Wort beginnen soll.

A-Z-Karten

Bei diesen Buchstabenkarten darf euer zum Thema passendes Wort mit einem Buchstaben eurer Wahl beginnen.

IMPRESSUM

Autoren: Lukas Zach und Michael Palm · **Illustrationen:** Christian Fiore
Schachtellayout basierend auf dem Grunddesign von Hans-Georg Schneider
Grafikdesign: Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de · **Realisation:** Klaus Ottmaier

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.

Ein dickes Dankeschön von den Autoren an: Babs, Demian, Laura, Mara, Nathan, Sebastian, Silas und Thilini.
Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele