

Spielanleitung | Instruction | Istruzioni

B... BL... BLURBLE



7+



B... BL... BLURBLE

von Grant Bernard

Das superschnelle Spiel für 2-12
clevere Blitzmerker ab 7 Jahren.
Spieldauer ca. 30 min.



Inhalt

- 250 Bildkarten
- Spielanleitung

Ziel des Spiels

Wer als Erster ein gültiges Wort sagt, das mit dem gleichen Anfangsbuchstaben wie das Bild auf der Karte anfängt, darf sich die Karte nehmen. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt.

Spielvorbereitung

Mischt die Bildkarten gut durch und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte.

Spielablauf

1. Der jüngste Spieler ist als Erster „Blurbler“ - er deckt im ersten Duell die Karte auf.
2. Zunächst spielt er gegen seinen linken Nachbarn ein Duell.
3. Er nimmt die oberste Karte vom Stapel und legt sie offen daneben - ungefähr gleich weit von beiden Spielern entfernt.
4. Duell: Beide versuchen gleichzeitig, möglichst schnell ein gültiges Wort zu sagen (für eine Definition siehe den Abschnitt „Gültige Wörter“ weiter unten), das mit dem gleichen Anfangsbuchstaben anfängt wie das Bild auf der Karte.
5. Wer als Erster von beiden ein gültiges Wort sagt, gewinnt das Duell und darf die Karte nehmen.
6. Der Blurbler tritt dann so lange gegen die weiteren Spieler in ihrer Sitzreihenfolge in Duellen an, bis er ein Duell verliert.
7. Sobald der Blurbler ein Duell verliert, wechselt die Rolle des Blurbler zum Gewinner dieses Duells.
8. Der neue Blurbler tritt dann wiederum als Erster gegen seinen linken Nachbarn an, usw.

Hinweis:

Manchmal ist es schwierig, ein Bild zu erkennen, das auf dem Kopf steht. Die beteiligten Spieler dürfen die Karte beliebig drehen, um das Bild gut zu sehen.



SONNE!

Wertung

1. Nach jedem Duell nimmt der Gewinner die betreffende Karte und legt sie vor sich ab.
2. Sind sich die beiden Spieler des Duells nicht einig, wer zuerst ein gültiges Wort gesagt hat, stimmen die Mitspieler darüber ab. Ergibt die Abstimmung ein Unentschieden, erhält kein Spieler die Karte. Sie wird unter den Stapel gelegt und das Duell mit einer neuen Karte wiederholt.
3. Der Spieler mit den meisten Karten bei Spielende gewinnt.

Spielende

Ihr könnt das Spiel auf verschiedene Arten beenden. Entscheidet euch am besten vor Spielbeginn für eine der drei folgenden Möglichkeiten. In allen Versionen behält der Gewinner des Duells jeweils die Karte. Mit der Wahl des Spielendes könnt ihr aber z. B. die Spieldauer bestimmen:

1. Sobald ein Spieler die vorher festgelegte Anzahl an Karten gesammelt hat, gewinnt er. 20 Karten ist eine gute Anzahl bei 4-6 Spielern. Je mehr Spieler mitspielen, desto geringer sollte die Anzahl für den Sieg sein.
2. Stellt einen Timer auf eine bestimmte Zeit ein. Sobald er abgelaufen ist, zählt jeder seine Karten zusammen.
3. Nehmt nur eine bestimmte Gesamtzahl an Karten. Dafür könnt ihr einfach beliebig nur einen Teil des Stapels nehmen oder ihr zählt eine bestimmte Anzahl an Karten ab. Dann spielt ihr bis zur letzten Karte des Stapels. Eine Partie mit z. B. 75-100 Karten dauert bei 4 Spielern ungefähr 20-30 Minuten.

Gültige Wörter für Blurble

Gültige Wörter müssen den folgenden Regeln entsprechen. Weitere Regeln findet ihr weiter unten im Abschnitt „Tiefer einsteigen“.

1. Eigennamen, Zahlen und Abkürzungen sind nicht erlaubt. Wenn eine Karte z. B. eine Schnecke zeigt, sind die Wörter „Sarah“ (Name), „sieben“ (Zahl) oder „SPD“ nicht erlaubt. Wörter wie „Schuh“ oder „schmal“ sind hingegen erlaubt.
2. Wörter müssen deutsch sein und **mindestens eine Länge von drei Buchstaben haben**.
3. Ein Wort darf in einem Zusammenhang nur einmal gesagt werden, unabhängig davon, wie es geschrieben wird. Wenn z. B. das Mikrofon aufgedeckt wird, sind „Meer“ und „mehr“ erlaubt, aber beide Wörter dürfen ab sofort nicht mehr benutzt werden, auch nicht für eine andere Karte in einem anderen Zusammenhang.
4. Wird ein nicht gültiges Wort gesagt (z. B. ein Eigename, eine Zahl, eine Abkürzung, ein Wort mit nur zwei Buchstaben, ein bereits benutztes Wort oder ein Wort mit dem falschen Anfangsbuchstaben), rufen die Spieler einfach weitere Wörter, bis einer von beiden ein gültiges Wort sagt. Alle Spieler am Tisch können Bescheid sagen, wenn ein ungültiges Wort benutzt wurde. Es gibt keine Strafe für ungültige Wörter. Es geht nur darum, wer als Erster ein gültiges Wort sagt.
5. Ein Wort darf nicht benutzt werden, wenn es schon in genau dieser Schreibweise im aufgedeckten Bild enthalten ist. Z. B. darf „Regen“ nicht beim Bild „Regenbogen“ benutzt werden oder „schmetter“ beim Bild „Schmetterling“. Auch darf das gezeigte Bild kein Teil des Wortes sein, das ein Spieler sagt (Beispiele: Bild „Katze“ / Wort „Katzenfutter“, Bild „Ball“ / Wort „Handball“). Eine andere Schreibweise des Wortes ändert an dieser Regel nichts, wie z. B. bei „Föhnwind“ zum Bild „Fön“.

JETZT KENNST DU DIE GRUNDREGELN VON BLURBLE UND KANNST LOSSPIELEN! IN DEN NÄCHSTEN ABSCHNITTEN BESCHREIBEN WIR DIE REGELN NOCH ETWAS GENAUER UND STELLEN BLURBLE-VARIANTEN VOR.



Details und Varianten

Es wird nicht ausbleiben, dass zwei Spieler im aufgedeckten Bild zwei unterschiedliche Dinge erkennen. Z. B. sieht ein Spieler im Bild einen „Fotoapparat“, während der andere denkt, die Vorgabe für sein Wort sei „Kamera“ (siehe Bemerkung unten auf der Seite). Ein Spieler wird also ein Wort mit „F“ suchen, der andere ein Wort mit „K“. Die übrigen Spieler am Tisch dürfen in diesem Fall über die Gültigkeit eines ausgedachten Wortes entscheiden.



Im Kamera-Beispiel scheinen beide Begriffe nachvollziehbar und können als Basis benutzt werden. Die Grenze ist allerdings überschritten, wenn auf dem Bild z. B. ein Auto abgebildet ist und ein Spieler ein Wort mit „M“ sagt mit der Begründung, auf dem Bild sei doch ein „motorisiertes Fahrzeug“. In so einem Fall wird die Runde wohl für den anderen Spieler entscheiden, wenn dieser ein Wort mit „A“ sagt.

Für eine Beschreibung von Blurple als Lernspiel - nach Altersgruppen sortiert - besucht www.hcm-kinzel.de oder scannt den QR-Code auf der Rückseite der Verpackung.

Ihr fragt euch wahrscheinlich, warum wir nicht jeweils einen bestimmten Begriff auf die Karten geschrieben haben, den alle Spieler verwenden müssen. Der Grund liegt darin, dass wir die schnellen Reaktionen bei Blurple lieben! Müssten beide Spieler erst mühsam ein Wort auf der Karte lesen, würde das Spiel langsamer werden. Freut euch ruhig an den lustigen Interpretationen der Mitspieler, erklärt eure Sichtweise und lasst im Zweifelsfall die Mehrheit am Tisch euer Richter sein.



Weitere Varianten:

1. Alle dürfen mal Blurbler sein

Der Blurbler spielt im Uhrzeigersinn einzeln gegen die Mitspieler, bis er besiegt wird. Sobald er ein Duell verliert, wird sein linker Nachbar neuer Blurbler. Das Spiel geht weiter mit einem Duell zwischen dem neuen Blurbler und dem linken Nachbarn des Gewinners des letzten Duells. So sind die Spieler auf jeden Fall alle gleich oft als Blurbler an der Reihe. Es gibt weiterhin drei Möglichkeiten für das Spielende (siehe „Spielende“).

2. Allein gegen alle

Ein Spieler spielt als Blurbler gegen alle Mitspieler der Runde, unabhängig davon, ob er die Duelle gewinnt oder verliert (bei 6 Spielern gibt es also z. B. 6 Spielrunden mit jeweils 5 Duellen). Danach spielt sein linker Nachbar als Blurbler gegen alle Mitspieler usw. Vor Spielbeginn legen die Spieler fest, aus wie vielen Runden das Spiel bestehen soll. Die erste Runde ist vorüber, wenn jeder Spieler einmal Blurbler war und je ein Duell gegen jeden Mitspieler gespielt hat. Nach der vereinbarten Rundenanzahl zählen alle Spieler ihre Karten zusammen, um den Sieger zu ermitteln. Auch bei dieser Variante spielen alle Spieler auf jeden Fall gegen alle Mitspieler.



3. Karten loswerden

Jeder Spieler beginnt mit einem gleich großen verdeckten Stapel an Karten (z. B. 20 Karten für eine Spieldauer von 20-30 Minuten mit 4 Spielern). Je mehr Spieler teilnehmen, desto kleiner sollte der Stapel sein. Das erste Duell findet zwischen dem Blurbler und seinem linken Nachbarn statt, und zwar mit der obersten Karte des Kartenstapels vom Blurbler. Unabhängig vom Ausgang des Duells legt der Blurbler die Karte auf den Ablagestapel in der Tischmitte. Gewinnt der Blurbler, darf er mit seiner nächsten Karte ein Duell gegen den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn austragen.

Verliert der Blurbler, muss er eine unbenutzte Karte vom Nachziehstapel nehmen, sein Zug ist damit beendet. Der Sieger dieses Duells ist der neue Blurbler und tritt mit der obersten Karte seines Stapels im Duell gegen seinen linken Nachbarn an.

Bei einem Unentschieden wird die benutzte Karte auch auf den Ablagestapel gelegt. Der Blurbler nimmt dann eine unbenutzte Karte vom Nachziehstapel und macht damit ein Entscheidungs-Duell mit dem anderen Spieler. Wer als erster Spieler keine Karten mehr hat, gewinnt!

4. Die Blitzrunde

Diese Variante ist super für 2 oder 3 Spieler! Bestimmt einen Spieler, der während des gesamten Spiels Blurbler ist, oder wechselt euch nach jeder Karte in dieser Rolle ab. Egal wie viele Spieler ihr seid, **ALLE** versuchen nach dem Aufdecken der Karte als Erstes ein gültiges Wort zu sagen. Der Schnellste nimmt die Karte und die nächste Karte wird aufgedeckt. Zu den drei Arten für ein Spielende siehe den Abschnitt „Spielende“.

Diese Variante ist für große Gruppen nicht zu empfehlen, weil bei vielen gleichzeitig rufenden Mitspielern die Ermittlung des Schnellsten schwierig sein kann.

Profi-Varianten

1. Ändert die Kriterien für die erlaubten Wörter. Erlaubt z. B. nur Substantive oder Verben. Oder nur Wörter mit mindestens vier Buchstaben oder zwei Silben.
2. Anstelle des Anfangsbuchstabens müssen die Spieler ein Wort sagen, das mit dem zweiten (oder dritten) Buchstaben des Bildes anfängt. Wenn z.B. ein Känguru aufgedeckt wird, sucht ihr nach einem Wort, das mit einem „Ä“ (oder mit einem „N“) anfängt.
3. Anstelle des Anfangsbuchstabens müssen die Spieler ein Wort sagen, das mit einem Buchstaben anfängt, der im Alphabet genau vor oder genau hinter dem Anfangsbuchstaben steht. Wenn also z.B. ein „Eisbär“ aufgedeckt wurde, suchen die Spieler jeweils nach einem Wort mit „D“ (im Alphabet direkt vor dem „E“) oder „F“ (im Alphabet direkt hinter dem „E“) am Anfang.

B... BL... BLURBLE

By Grant Bernard

The fast-paced game for quick-thinkers.
For 2-12 players aged 7 years and up.
Playtime approx. 30 minutes.



Contents

- 250 picture cards
- Game instructions

Aim of the game

The first player to say a valid word starting with the same letter as the picture on the card gets to keep the card. The player with the most cards at the end of the game wins.

Setup

Shuffle the cards well and place the pile face down in the centre of the table.

Playing the game

1. The youngest player is the first "Blurbler" - he flips the top card in the first head-to-head.
2. He starts with a head-to-head against the player to his left.
3. He takes the top card from the pile and places it face up next to the pile, at an equal distance between both players.
4. Head-to-head: both players try to say a valid word starting with the same letter as the image on the card as quickly as possible (see section "Valid words" below for more details).
5. The first player to call out a valid word wins the head-to-head and keeps the card.
6. The Blurbler then challenges the next player clockwise in a head-to-head until he loses.
7. If the Blurbler loses a head-to-head, the winner becomes the new Blurbler.
8. The new Blurbler then repeats the process, starting with a head-to-head against the player to his left.

Note:

it is sometimes difficult to recognise a picture that is upside down. Participating players may turn the card to get a good look at the picture



BEAR!

Scoring

1. After each head-to-head, the winning player takes the card and places it in front of them.
2. If the players cannot agree on who said a valid word first, the other players will take a vote.
If the round is deemed a tie, neither player is awarded the card.
It is placed at the bottom of the pile and the head-to-head is repeated with a new card.
3. The player with the most cards at the end of the game wins.

End of the game

There are several ways to win the game. Players should choose one of the three options before starting the game. In all three versions, the player that wins the head-to-head keeps the card. The different options allow you to determine how long game play will last:

1. The first player to accumulate a set number of cards wins. 20 cards is a good number for 4 to 6 players. If there are more than 6 players, reduce the winning number accordingly.
2. Decide on how long to play and set a timer. When the timer sounds, players add up their cards to determine the winner.
3. Only use a certain number of cards for the game. Simply pick up part of the pile or count out an exact number of cards. Play until all the cards are gone. The player with the most cards is the winner. If four players play with 75-100 cards, the game will last around 20-30 minutes.

Valid Blurble words

Valid words must comply with the following rules. Other rules can be found in the "Advanced" section

1. Proper nouns, numbers, contractions and abbreviations are **not allowed**. For example, if you turn over a card picturing a snail, the words "Sarah" (name), "seven" (number), "shan't" (contraction) and "SNP" are not accepted. However, you can use words such as "shoe" or "shiny".
2. All words must be English words and **at least three letters long**.
3. A word may only be said once, regardless of its spelling. For example, if the card shows a microphone, players can shout "maid" and "made" but both words are then excluded for the rest of the game, even for a different card.
4. All stated words must represent the object's full name. For instance, if the fire hydrant card appears, the word must start with the letter F, not H.
5. A word may not be used if it forms part of the word in the picture in that same spelling. For example, "rain" cannot be used for a card showing a "rainbow" and "butter" cannot be used for the card "butterfly". Players may also not use the word in the picture to form a new word (example: picture "cat" / word "catfish", picture "ball" / word "football"). This rule also applies to words with a different spelling, for example "barefoot" is not accepted for the picture of a "bear".
6. If an invalid word is used (for example a proper noun, a number, a contraction, an abbreviation, a two-letter word, a word that has already been used or a word starting with the wrong first letter), players just continue to shout words until one of them says a correct one. All players may judge whether or not a word is valid. There is no penalty for invalid words. Only the first person to say a valid word wins.

NOW YOU KNOW THE BASIC RULES OF RLURBLE
SO PLAY CAN BEGIN!
THE NEXT SECTIONS DESCRIBE ADVANCED RLURBLE
RULES AND PRESENT DIFFERENT GAME VARIATIONS.



Details and variations

It is possible that two players see a different thing when they look at a card. For example, one player sees a "diamond" in the picture, while the other sees a "gemstone" (see note at the bottom of the page). One player will be looking for a word starting with "D", and the other a word with "G". The other players round the table may judge whether or not the letter used is valid. In the diamond/gemstone example, both terms are perfectly correct and can be used.



However, this is taken too far, for example, if the card shows a car and a player calls out a word beginning with "M", saying that the picture shows a "motor vehicle". In this head-to-head, the player who calls out a word beginning with "C" wins.

For instructions on how to use Blurble as an educational game - according to age category -, visit www.hcm-kinzel.de or scan the QR code on the back of the box.

You are probably wondering why we didn't write a word on the cards that all players have to use. It's simply because Blurble is all about fast reactions and this is what we love most! If both players first had to read a word on the card, this would slow the game down. Enjoy the other players' hilarious interpretations, explain what you saw and if in doubt consult the rest of the players.



Other variations:

1. Everyone can be a Blurbler

The Blurbler challenges each player individually clockwise until he loses.

Once he loses a head-to-head, the player to his left becomes the next Blurbler.

The game continues with a head-to-head between the new Blurbler and the player to the left of the last winner. This means that each player takes it in turn to be the Blurbler. There are still three possible options of how to end the game (see "End of the game").

2. Everybody against everybody

The Blurbler plays against each of the players consecutively, regardless of whether or not he wins or loses each head-to-head (if there are 6 players, there are 6 rounds of 5 head-to-heads). At the end of the round, the player to the left becomes the new Blurbler and challenges each player individually clockwise. The number of sets in the game should be defined before play begins. The first set ends once every player has taken it in turns to be Blurbler and has played a head-to-head against each of the other players. At the end of the given number of sets, players count their cards and the player with the most cards wins. With this version, every player gets to challenge all the other players.



3. Get rid of cards

Each player starts with the same number of cards in a pile in front of them (if 4 players have 20 cards each, the game will last approx. 20-30 minutes). The more players in the game, the smaller the pile should be. The first head-to-head is held between the Blurbler and the player to his left, using the top card on the Blurbler's pile. Whatever the outcome of the head-to-head, the Blurbler places the card on the discard pile in the centre of the table.

If the Blurbler wins, he then challenges the next player clockwise using the top card of his pile. If the Blurbler loses, he takes an unused card from the draw pile. His turn is then over. The winner of the head-to-head becomes the new Blurbler and challenges the player to his left using the top card of his pile.

Should there be a tie, the used card is placed on the discard pile. The Blurbler then takes an unused card from the draw pile and holds a tie-break with the other player.

The first player to run out of cards wins!

4. The lightning round

This version is great for 2 or 3 players! Appoint a player as Blurbler for the entire game or take it in turns to be the Blurbler. ALL the players play at the same time. The Blurbler turns over the top card on the pile and the first to shout out a valid word wins. The quickest player keeps the card and the next card is turned over. There are three possible options of how to end the game (see "End of the game").

This version is not recommended for a large group of players as it can be difficult to judge who the winner is when lots of players are shouting at the same time.

Advanced version for experts

1. Change the criteria for valid words. Only accept, for example, nouns or verbs. Or only allow words with at least four letters or two syllables.
2. Instead of using the first letter of the word, players must say a word starting with the second (or third) letter of the word in the picture. For example, if the picture is a kangaroo, look for a word beginning with "A" (or "N").
3. Instead of using the first letter of the word, players must say a word starting with the letter just before it or just after it in the alphabet. For example, if the picture shows a polar bear, players have to look for a word beginning with "O" (the letter before "P" in the alphabet) or "Q" (the letter after "P" in the alphabet).



BLURBLE

De Grant Bernard

Un jeu de rapidité qui titillera les esprits vifs. De 2 à 12 joueurs âgés de 7 ans ou plus. Durée approximative d'une partie : 30 minutes.

Contenu

- 250 cartes illustrées
- Règles du jeu

But du jeu

Trouver un mot valide commençant par la même lettre que le mot représenté sur la carte en jeu pour remporter la carte. Le joueur détenant le plus de cartes à la fin du jeu gagne la partie.

Mise en place du jeu

Battez les cartes et placez-les au centre de la table, face cachée, pour former la pioche.

Déroulement du jeu

1. Le joueur le plus jeune est le premier « Blurbler ». Il est donc le premier à retourner la première carte de la pioche et à entrer en duel.
2. Le Blurbler s'affronte en duel avec le joueur à sa gauche.
3. La carte que le Blurbler a piochée doit être placée au centre des deux joueurs, face visible.
4. Duel : tout se joue sur la rapidité. Au cours du duel, il faut être le premier joueur à prononcer un mot valide commençant par la même lettre que celui de l'image représentée (se référer au paragraphe « Mots Blurble valides » pour en savoir plus).
5. Le joueur qui prononcera un mot valide en premier, remportera le duel et gardera la carte.
6. Le Blurbler, s'il gagne, continue alors à jouer et défie ensuite le joueur se trouvant à la gauche du perdant (les tours se déroulent dans le sens horaire) et ainsi de suite, jusqu'à ce que le Blurbler perde un duel.
7. Si le Blurbler est battu en duel, le vainqueur deviendra automatiquement le nouveau Blurbler.
8. Le nouveau Blurbler reprendra ainsi le flambeau en s'affrontant en duel contre le joueur se trouvant à sa gauche.

Remarque : il est parfois difficile de reconnaître une image si celle-ci est à l'envers. Les joueurs s'affrontant en duel peuvent bien entendu tourner la carte de manière à mieux comprendre ce qu'elle représente.

Score

1. Après chaque duel, le vainqueur du duel garde la carte jouée et la place devant lui.
2. En cas de doute concernant le vainqueur d'un duel, les autres joueurs doivent alors débattre pour juger lequel des deux joueurs a été le plus rapide. Si les joueurs considèrent le duel comme nul, aucun des deux joueurs ne remportera la carte. La carte sera alors remise dans la pioche en la plaçant en dessous du talon, et le duel est répété en utilisant une nouvelle carte.
3. Le joueur détenant le plus de cartes à la fin du jeu remporte la victoire.

Fin du jeu

Il existe plusieurs manières de remporter la partie. Tout d'abord, choisissez ensemble un des trois modes de jeu avant de commencer. Dans les trois versions du jeu, le joueur qui gagne le duel remporte la carte en jeu. Les différentes versions du jeu influent uniquement sur la durée de la partie :

1. Fixez le nombre de cartes à remporter pour gagner la partie. Si vous jouez à 4 ou 6 joueurs, remporter 20 cartes serait l'idéal. Si vous êtes plus de 6 joueurs, choisissez un nombre de cartes inférieur à remporter.
2. Utilisez une minuterie pour établir la durée totale de la partie. Lorsque la minuterie sonne, les joueurs comptent le nombre de cartes qu'ils détiennent pour déterminer le vainqueur.
3. Réduisez le nombre de cartes dans la pioche. Vous pouvez éliminer une partie de la pioche ou bien choisir un nombre précis de cartes pour former la pioche. Jouez jusqu'à ce que la dernière carte de la pioche ait été remportée. Le joueur avec le plus de cartes gagne la partie. Si vous êtes 4 joueurs et que vous jouez avec 75-100 cartes, le jeu durera en moyenne 20 à 30 minutes.

Mots Blurbles valides

Un mot est considéré comme valide s'il respecte les règles suivantes. Des règles supplémentaires sont disponibles au paragraphe « Version Pro ».

1. Les noms propres, les nombres et les abréviations seront refusés. Par exemple, si la carte en jeu représente un serpent, les mots « Sarah » (nom propre), « sept » (nombre) et « SAV » ne sont pas acceptés. Cependant les mots comme « soleil » ou « souriant » sont valides.
2. Tous les mots doivent être français et contenir au moins trois lettres.

3. Un mot valide peut être utilisé une seule fois uniquement. En effet, ses homonymes ne pourront pas être considérés comme valides dans les duels successifs. Par exemple, si l'image sur la carte est un microphone, les joueurs qui s'affrontent pourront proposer « mer » et « maire », mais ces deux mots ne pourront plus être utilisés, ni même tout autre homonyme (« mère »), tout au long de la partie, même si la carte en jeu est différente.

4. En présence de mots composés ou de locutions nominales, telles que raton-laveur ou caisse à outils, un mot sera considéré valide s'il commence par « R » (pour la carte raton-laveur) ou par « C » (pour la carte caisse à outils).

5. Un mot ne peut être utilisé s'il forme une partie du mot illustré sur la carte. Par exemple, vous ne pourrez pas utiliser le mot « arc » lorsque la carte « arc-en-ciel » sera en jeu, ou le mot « caisse » pour la carte « caisse à outils ». En outre, les joueurs ne peuvent utiliser le mot représenté sur la carte pour en former un autre (exemple : image « lit » / mot « literie », image « tortue » / mot « torture »). Cette règle s'applique également pour les mots s'écrivant différemment de celui représenté sur l'image. Par exemple le mot « paumelle » ne peut être accepté pour la carte « pomme ».

6. Si un mot non valide est proposé au cours du duel (par exemple un nom propre, un nombre, une abréviation, un mot de deux lettres, un mot ayant déjà été utilisé au cours de la partie ou encore un mot qui ne commence pas par la même lettre que le mot de l'image), le duel continue jusqu'à ce que l'un des deux joueurs prononce un mot valide. Ce sont les joueurs assistant au duel qui jugeront de la validité du mot mis en jeu. Si le mot n'est pas valide, vous ne risquez aucune pénalité. Le joueur qui trouvera en premier un mot valide remportera le duel.

Maintenant que vous maîtrisez les règles de base de Blurple, n'attendez plus et commencez à jouer ! Dans les paragraphes suivants, vous trouverez les règles de la version Pro de Blurple et d'autres variantes du jeu.

Détails et variantes

Il est possible que les deux joueurs n'interprètent pas l'image de la même manière. Par exemple, un joueur peut voir une « chaise » alors que l'autre joueur voit un « siège » (voir la note à la fin de la page). Un joueur se lancera donc à la recherche d'un mot commençant par « C », alors que l'autre cherchera un mot commençant par « S ». Les autres joueurs assistant au duel doivent alors décider quel mot

désigne l'image pour définir ainsi la première lettre du mot en jeu. Quel que soit le verdict des autres joueurs, pour l'exemple chaise/siège, les deux termes sont parfaitement corrects et l'un ou l'autre peut être utilisé. Attention : ne poussez pas trop loin avec cette règle. Si la carte représente un Coq et l'un des joueurs propose un mot commençant par V pour « Volaille », la personne qui remportera le duel sera celle qui proposera un mot valide commençant par un « C ».

Vous vous demandez sûrement pourquoi nous n'avons pas écrit le nom de l'illustration représentée sur la carte. Cette décision a été prise pour vous induire à réagir rapidement et c'est ce que vous apprécierez le plus dans ce jeu ! Si les deux joueurs avaient sous les yeux le mot écrit sous l'illustration, le jeu aurait été bien moins palpitant. Les fous rires sont ainsi assurés : écoutez les justifications hilarantes de vos adversaires concernant les mots qu'ils choisissent et n'hésitez pas à consulter les autres joueurs en cas de doute.

Pour savoir comment utiliser Blurple comme jeu éducatif - en fonction de la tranche d'âge des joueurs -, consultez le site www.hcm-kinzel.de ou scannez le code QR présent au dos des règles du jeu.

Autres variantes du jeu :

1. Toute le monde peut être le Blurple

Le Blurple affronte chaque joueur individuellement jusqu'à ce qu'il perde. Lorsque le Blurple a été battu en duel, le joueur à sa gauche devient le nouveau Blurple. Le jeu continue et le nouveau Blurple affronte en duel le joueur à gauche du vainqueur du dernier duel. De cette manière, chaque joueur pourra être le Blurple à un moment ou à un autre de la partie. Cette variante peut être combinée également à l'une des trois options possibles pour remporter la partie (voir le paragraphe « Fin du jeu »).

2. Tous contre tous

Le Blurple affronte en duel chaque joueur l'un après l'autre, qu'il soit battu ou non en duel (si vous êtes 6 joueurs, la partie se déroulera donc en 6 tours de 5 duels chacun). À la fin de chaque tour, le joueur à gauche du Blurple devient le nouveau Blurple et entreprendra à son tour les duels contre les autres joueurs, et ce, en suivant toujours le sens des aiguilles d'une montre.

Veillez décider au préalable le nombre de manches à jouer pour finir la partie. La première manche est

considérée comme terminée lorsque chaque joueur aura pris le rôle du Blurbler et aura affronté tous les autres joueurs en duel. Lorsque vous avez atteint le nombre de manches fixé, les joueurs comptent chacun les cartes gagnées et celui qui en détiendra le plus aura remporté la partie. Grâce à cette variante, chaque joueur a l'occasion d'affronter en duel tous les autres joueurs.

3. Débarassez-vous de vos cartes

Chaque joueur détient une quantité définie et égale de cartes dans sa pile (si vous jouez à 4 et que chaque joueur détient 20 cartes dans sa pile, la partie devrait durer en moyenne de 20 à 30 minutes). Formez une pioche avec le reste des cartes. Plus vous êtes de joueurs et plus la pile par joueur sera petite. Le Blurbler commence la partie et affronte en duel le joueur à sa gauche en retournant toujours la première carte de sa pile. Que le Blurbler remporte ou non le duel, la carte retournée doit ensuite être retirée du jeu et placée sur une pile de défausse au centre de la table.

Si le Blurbler gagne, il affronte le joueur à la gauche du joueur qui a perdu (sens horaire) et retourne une autre carte de sa pile pour lancer le duel.

Si le Blurbler perd, il devra tirer une carte de la pioche. Il passe ainsi son tour. Le joueur ayant remporté le duel devient alors le nouveau Blurbler et affronte le joueur à sa gauche en retournant la première carte de sa pile.

En cas de match nul, la carte utilisée devra automatiquement être exclue du jeu et placée sur la pile de défausse. Le Blurbler retourne alors la première carte de sa pioche et repart à l'attaque.

Le premier qui aura fini toutes ses cartes sera proclamé vainqueur !

4. La version allégée

Cette version a été idéalisée pour les parties à 2 ou 3 joueurs ! Désignez un Blurbler officiel pour toute la partie ou devenez à tour de rôle le Blurbler. TOUS les joueurs jouent en même temps. Le Blurbler retourne la première carte de la pioche et le premier à prononcer un mot valide gagne la manche. Le joueur le plus rapide remporte la carte et la prochaine carte sur la pile est alors retournée. Cette variante peut être combinée également à l'une des trois options possibles pour remporter la partie (voir le paragraphe « Fin du jeu »).

Nous vous recommandons de ne pas utiliser cette variante si vous êtes plus de trois joueurs, car il deviendra alors plus difficile d'élire la personne ayant remporté la manche si plusieurs personnes parlent en même temps.

Versión Pro pour les experts

1. Rendez le jeu plus difficile en changeant les critères à respecter pour les mots valides. Acceptez, par exemple, uniquement des verbes et les noms communs. Ou pourquoi pas des mots d'au moins quatre lettres ou de deux syllabes.

2. Ou plus difficile encore, vous devez trouver un mot qui ne commence plus par la première lettre du mot représenté sur la carte, mais bien par la deuxième lettre (ou même troisième) de ce mot. Par exemple, si l'image montre un kangourou, vous devez trouver un mot commençant par « A » (ou « N »).

3. Ou encore plus ardu, vous ne devez plus trouver un mot commençant par la même lettre que le mot représenté sur la carte, mais par la lettre de l'alphabet se trouvant juste avant ou après. Par exemple, si l'image représente un ours polaire, vous devez trouver un mot non plus commençant par « O », mais bien par « N » (la lettre avant le « O » dans l'alphabet) ou par « P » (la lettre après le « O » dans l'alphabet).





BLURBLE

Di Grant Bernard

Il gioco super veloce per gruppi da 2 a 12 furbi genietti, a partire da 7 anni. Durata del gioco: 30 minuti circa.

Contenuto

- 250 carte illustrate
- Istruzioni

Obiettivo del gioco

Aggiudicarsi una carta pronunciando per primo una parola valida che inizi con la stessa lettera con la quale inizia la parola raffigurata sulla carta. Il giocatore che alla fine avrà accumulato più carte vince.

Preparazione

Mischiate bene le carte e posizionatele coperte al centro del tavolo.

Svolgimento

1. Il giocatore più giovane è il primo „blurpler“ e scopre la carta per il primo duello.
2. Il blurpler inizia un duello con il giocatore alla sua sinistra.
3. Prende la carta in cima al mazzo e la scopre posizionandola accanto al mazzo di pesca ad una distanza più o meno uguale tra i due sfidanti.
4. Duello: entrambi cercano di dire una parola valida che inizi con la stessa lettera con la quale inizia la parola raffigurata sulla carta (per la definizione di „parola valida“ vedi il paragrafo „Parole valide“ sotto).
5. Chi dice per primo una parola valida vince il duello e può prendere la carta utilizzata.
6. Il blurpler continua il duello contro tutti gli altri giocatori finché non perde.
7. Se il blurpler vince un duello, il giocatore che ha vinto quel duello sarà il nuovo blurpler.
8. Il nuovo blurpler continua a giocare contro il giocatore alla sua sinistra e così via.

Attenzione: a volte è difficile riconoscere un'immagine se è capovolta. Durante il duello, i due giocatori possono girare la carta come preferiscono per vedere meglio l'immagine.

Punteggio

1. Dopo ogni duello il vincitore prende la carta in questione e la posiziona davanti a sé.
2. Se i due giocatori non sono d'accordo su chi sia il primo ad aver detto una parola valida, saranno gli altri giocatori a decidere. Se gli altri giocatori non sono

d'accordo, nessuno dei due giocatori si aggiudica la carta. A questo punto, la carta appena utilizzata sarà messa sotto al mazzo e il duello sarà ripetuto con una nuova carta.

3. Vince il giocatore che alla fine della partita avrà accumulato più carte.

Conclusione del gioco

Potete terminare il gioco in diversi modi. Scegliete una delle tre seguenti opzioni, preferibilmente prima di iniziare a giocare. In tutti i casi il vincitore del duello tiene la carta utilizzata nel duello. Le varie opzioni vi permettono di stabilire in anticipo la durata della partita:

1. Vince chi ottiene il numero di carte prestabilito. Per 4-6 giocatori si consigliano 20 carte ma se il numero di giocatori aumenta, il numero di carte stabilito per vincere deve essere minore.
2. Impostate un timer e cronometrate i tempi di gioco. Appena finisce il tempo prestabilito, i giocatori contano le carte che hanno in mano.
3. Non usate tutte le carte. Prendete solo una parte del mazzo oppure contate un determinato numero di carte. Dopodiché giocate finché non avete terminato le carte. Se giocherete in 4 con 75-100 carte, per esempio, la partita durerà circa 20-30 minuti.

Parole valide per Blurple

Per essere valide, le parole devono rispettare le seguenti regole. Trovate ulteriori regole nei paragrafi di approfondimento.

1. Nomi propri, numeri e abbreviazioni o acronimi non sono ammessi. Se la carta raffigura, per esempio, un serpente, le parole „Sara“ (nome), „sedici“ (numero) o „SOS“ non sono ammesse. Parole come „scarpa“ o „scaltro“, invece, sono ammesse.
2. Le parole devono essere in italiano e devono essere di almeno tre lettere.
3. Una parola può essere usata solo una volta. Per esempio, se viene scoperta una carta che raffigura un microfono, le parole „mare“ o „molto“ sono ammesse, ma nessuna delle due può più essere utilizzata, nemmeno nel caso in cui esca una carta che inizia con la „m“ e che non ha nulla a che vedere col contesto del microfono.
4. Se viene pronunciata una parola non valida (per esempio, un nome proprio, un numero o un acronimo, una parola con sole due lettere, una parola già detta prima o una parola che inizia con la lettera sbagliata), i giocatori del duello continuano a pronunciare altre parole, finché uno dei due non ne dice una valida. Tutti i giocatori presenti possono avvisare il gruppo quando viene pronunciata una parola non valida. Non

ci sono penalità per le parole non valide. L'importante è battere gli altri sul tempo e dire la parola valida per primi.

5. Una parola non è valida quando è contenuta nella parola che descrive l'immagine raffigurata sulla carta. Per esempio, „cane“ riferito alla carta che mostra un canestro. Allo stesso modo, la parola che descrive l'immagine sulla carta non può essere usata per creare una nuova parola (esempi: immagine „cane“ / parola „canestro“, immagine „palla“ / parola „pallamano“).

Ora conoscete le regole di base di Blurple e potete iniziare a giocare!

Nei seguenti paragrafi le regole verranno descritte in modo più preciso e verranno presentate delle varianti.

Dettagli e varianti

Non è escluso che i due giocatori del duello, guardando la carta, vedano due cose diverse. Per esempio, un giocatore vede una „macchina fotografica“, mentre l'altro pensa che la parola giusta sia „fotocamera“ (leggere le note alla fine della pagina). In questo caso un giocatore cercherebbe una parola con la „m“, mentre l'altro una parola con la „f“. Gli altri giocatori in questo caso possono decidere quale delle parole a cui hanno pensato i due giocatori sia valida. Nell'esempio della macchina fotografica, entrambe le alternative sono comprensibili e sono, quindi, un buon esempio. Quando, invece, un'immagine raffigura una macchina e un giocatore dice una parola con la „v“, con la giustificazione che sulla carta vede un „veicolo a motore“, la questione è diversa. In un caso del genere, gli altri giocatori daranno ragione all'altro giocatore nel duello, se quest'ultimo dice una parola con la „m“ di „macchina“.

Forse vi starete chiedendo perché non abbiamo scritto sulle carte una parola che tutti i giocatori sono costretti ad usare. Preferiamo che il gioco sia più movimentato e che le risposte siano date in maniera istintiva. Se entrambi i giocatori dovessero prima leggere una parola sulla carta, il gioco diventerebbe più lento. Divertitevi con le esilaranti interpretazioni degli altri giocatori, spiegate quello che vedete sulla carta e lasciate che sia la maggioranza a decidere in caso di dubbi.

Per una descrizione di Blurple come gioco educativo - in base all'età - consultate www.hcm-kinzel.de oppure inquadrare il codice QR che trovate sul retro di questa confezione.

Altre varianti:

1. Tutti possono essere blurbler

Il blurbler gioca in senso orario contro gli altri giocatori finché non viene sconfitto. Quando perde un duello, il giocatore che sta alla sua sinistra diventa il nuovo blurbler. Il gioco prosegue con un duello tra il nuovo blurbler e il giocatore che sta alla sinistra del vincitore dell'ultimo duello. In questo modo tutti i giocatori avranno le stesse opportunità di essere blurbler. Ci sono, poi, tre altre possibilità per terminare il gioco (vedi la sezione „Conclusione del gioco“).

2. Tutti contro tutti

Un giocatore gioca come blurbler contro tutti gli altri giocatori, indipendentemente dal fatto che vinca o perda i duelli (se ci sono 6 giocatori ci saranno quindi 6 partite, ognuna con 5 duelli). Dopo sarà il giocatore alla sinistra del blurbler a diventare blurbler a sua volta e a giocare contro tutti gli altri, e così via. Prima di iniziare a giocare i giocatori decidono quante partite saranno effettuate. La prima partita termina quando tutti i giocatori saranno stati blurbler almeno una volta e avranno sfidato ogni singolo giocatore. Una volta terminate le partite concordate, tutti i giocatori contano le carte che hanno in mano e si stabilisce il vincitore. Anche in questa variante ogni giocatore sfida a turno tutti gli avversari.

3. Via le carte!

All'inizio della partita, i giocatori hanno un mazzo coperto con lo stesso numero di carte (per esempio, 4 giocatori con 20 carte ciascuno per una partita della durata di circa 20-30 minuti). Più giocatori ci sono, meno carte dovranno esserci nel mazzo. Il primo duello avviene tra il blurbler e il giocatore alla sua sinistra e la carta con cui giocheranno sarà quella in cima al mazzo del blurbler. Indipendentemente dall'esito del duello, il blurbler mette la carta sul mazzo di scarto.

Se il blurbler vince, può iniziare un duello contro il giocatore alla sua sinistra pescando la carta successiva dal suo mazzo. Se perde, invece, deve prendere dal mazzo di pesca una carta non utilizzata cedendo poi il turno. Il vincitore del duello diventa così il nuovo blurbler e inizia a sua volta un duello contro il giocatore alla sua sinistra utilizzando la carta in cima al proprio mazzo. Nel caso in cui non ci sia nessun vincitore, la carta utilizzata dovrà essere messa sul mazzo di scarto. Il blurbler, a questo punto, prende una carta non utilizzata dal mazzo di pesca e inizia un nuovo duello a mo' di spareggio. Il primo giocatore a restare senza carte sarà il vincitore!

4. Partita fulmine

Questa variante è perfetta per 2 o 3 giocatori! È necessario definire un blurbler per tutta la durata della partita oppure il ruolo di blurbler passa ad un altro giocatore ad ogni nuova carta. Non importa in quanti siate a giocare, TUTTI devono cercare di dire una parola valida, non appena viene scoperta la carta. Il più veloce a trovare la parola si aggiudica la carta e scopre quella per il turno successivo. Per le tre modalità di conclusione del gioco, consulta il paragrafo „Conclusione del gioco“.

Questa variante non è consigliata per gruppi molto grandi, perché se diversi giocatori fanno il loro tentativo contemporaneamente, risulterà complicato capire chi è stato il più veloce.

Variante per esperti

1. In questo caso cambiano i criteri per le parole valide. Per esempio, si può decidere di rendere validi solo i sostantivi o i verbi oppure, ancora, solo le parole composte da minimo quattro lettere o due sillabe.

2. Si può anche decidere che, al posto della lettera iniziale, i giocatori devono dire una parola che inizia con la seconda (o terza) lettera della parola che descrive l'immagine raffigurata. Se, per esempio, sulla carta è raffigurato un canguro dovete cercare una parola che inizia con la („a“ oppure con la „n“).

3. In alternativa, al posto della lettera iniziale, i giocatori devono trovare una parola che inizia con la lettera che nell'alfabeto precede o segue la lettera con la quale inizia la parola raffigurata. Se, per esempio, viene scoperta una carta raffigurante un „orso“, i giocatori devono cercare una parola che inizi con la „p“ (che nell'alfabeto segue la „o“) oppure con la „n“ (che, invece, la precede).



B... Bl...
BLURBLE



© 2017 HCM Kinzel GmbH
Felix-Wankel-Str. 9/1, D-74374 Zaberfeld
Tel 0049 7046 982-0, Fax 0049 7046 982-16
www.hcm-kinzel.eu, info@hcm-kinzel.eu

Illustration + Grafik: anoka DESIGNSTUDIO, anoka.de
Illustration Karten: Erin Koehler, **Autor:** Grant Bernard
Hersteller: HCM Kinzel GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.