

SPIELREGEL • RULES • RÈGLES

HASTE WÖRTER?

DAS WÜRFELSPIEL



HUCH!



HASTE WÖRTE?

DAS WÜRFELSPIEL

EIN WORTREICHES SPIEL FÜR 2 BIS 6 SPIELER

Wer findet 3 Begriffe, die zu einem bestimmten Symbol passen? Und wer hat gleichzeitig noch ein Auge auf die Aufgaben der Mitspieler, um diese auszubremsen?

INHALT

21 Buchstabenkärtchen
6 Würfel mit Symbolen
99 Chips
6 Sichtschirme
1 Sanduhr
1 Block

Ihr benötigt zusätzlich noch Stifte.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält einen Sichtschirm, den er vor sich aufstellt, ein Blatt vom Block und einen Stift. Mischt die Buchstabenkärtchen und legt sie als verdeckten Stapel neben die Spielfläche. Legt Würfel und Chips bereit und stellt die Sanduhr in die Tischmitte.

DAS SPIEL

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Bist du an der Reihe, würfelst du mit allen 6 Würfeln. Entscheide dich für einen Würfel bzw. ein Symbol und lege den Würfel vor dir ab. Ab jetzt darfst du den Würfel nicht mehr auf eine andere Seite drehen. Dein linker Nachbar entscheidet sich für einen anderen

Würfel usw., bis jeder Spieler einen Würfel vor sich liegen hat. Seid ihr weniger als 6 Spieler, legt ihr die übrigen Würfel zur Seite. Sie werden erst in der nächsten Runde wieder benötigt. Die Bedeutung der Symbole findet ihr auf euren Sichtschirmen und am Ende dieser Anleitung.

Sobald jeder Spieler einen Würfel vor sich liegen hat, drehst du die oberste Buchstabenkarte und die Sanduhr um.

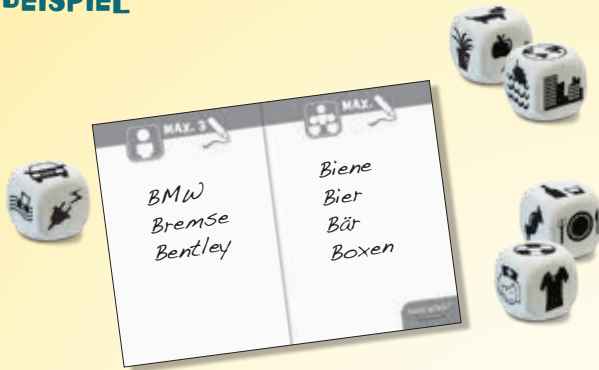
Ihr habt jetzt alle 90 Sekunden Zeit, um zu eurem Würfelsymbol Wörter zu finden, die mit dem aufgedeckten Buchstaben beginnen. Gleichzeitig habt ihr alle die Möglichkeit, Begriffe zu den Würfelsymbolen eurer Mitspieler zu notieren.

WIE VIELE BEGRIFFE DÜRFEN AUFGESCHRIEBEN WERDEN?

Für das eigene Symbol dürft ihr immer maximal 3 Begriffe notieren.

Für die Symbole eurer Mitspieler dürft ihr maximal so viele Begriffe notieren, wie Leute mitspielen. Spielt ihr also zum Beispiel zu viert, dürft ihr insgesamt höchstens 4 fremde Begriffe notieren. Dabei dürft ihr selber entscheiden, ob ihr die fremden Begriffe zum Symbol eines oder mehrerer Mitspieler notiert.

BEISPIEL



Leo hat zu seinem Symbol „Auto“ die maximale Anzahl, nämlich 3 Begriffe, notiert. Zu den Symbolen seiner drei Mitspieler hat er ebenfalls die maximale Anzahl von 4 Begriffen notiert.

DIE ZEIT IST UM

Ist die Sanduhr abgelaufen, beginnt wieder der Startspieler. Wenn du an der Reihe bist, liest du nacheinander nur die Begriffe vor, die du zu deinem Symbol notiert hast. Hat ein Mitspieler dasselbe Wort zu deinem Symbol notiert, muss er dies sofort sagen und du musst dieses Wort von deinem Blatt streichen. Du erhältst dafür **keinen** Punkt. Für jeden Begriff, den **kein** anderer Spieler notiert hat, erhältst du einen Punkt. Dafür nimmst du dir einen Chip aus dem allgemeinen Vorrat.

Anschließend liest dein linker Nachbar seine Begriffe vor usw., bis jeder Spieler seine Begriffe vorgelesen und evtl. Chips erhalten hat.

Du kannst nur für die Begriffe deines eigenen Symbols punkten und auch nur dann, wenn **kein** Mitspieler diese Begriffe notiert hat!

ES GEHT WEITER

Nachdem alle Spieler ihre Begriffe vorgelesen haben, beginnt eine neue Runde. Startspieler ist nun der linke Nachbar des vorherigen Startspielers. Spielt nun wie unter „Das Spiel“ beschrieben weiter.

SPIELLENDE

Sobald mindestens ein Spieler 15 Chips hat, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Chips hat gewonnen. Haben mehrere Spieler die meisten Chips, gibt es mehrere Gewinner.

KATEGORIEN

Die am Ende der Spielregel aufgeführten Kategorien und ihre Bedeutung sind nur Vorschläge. Wollt ihr eine Kategorie enger oder weiter definieren, dürft ihr das natürlich gerne machen.

VARIANTEN

Bist du an der Reihe, deckst du zuerst eine Buchstabenkarte auf und würfelst anschließend. Beginnend mit dir, nimmt sich reihum jeder einen Würfel. Dann spielt ihr wie oben beschrieben weiter.

Ihr könnt auch gleichzeitig nach den Würfeln greifen. Wer reagiert am schnellsten und sichert sich den vermeintlich besten Würfel?





GOT ANY WORDS?

THE DICE GAME

A GAME FOR 2 TO 6 CREATIVE WORD WIZZES

Who can think of 3 words that go with a given symbol? And who can simultaneously keep an eye on the other players' symbols and slow them down?

CONTENTS

21 alphabet cards
6 dice with symbols
99 chips
6 screens (view blockers)
1 hourglass
1 pad of paper

You will also need something to write with.

GAME SETUP

Each player receives a screen that he sets up in front of him, a sheet of paper from the supplied pad, and something to write with.

Shuffle the alphabet cards and put them into a pile face down next to the playing area. Have the dice and chips ready, and put the hourglass in the middle of the table.

HOW TO PLAY

The youngest player goes first with play continuing in a clockwise direction.

On your turn, roll all 6 dice. Decide which symbol you want and put the respective die in front of you on the table. From now on, you are not allowed to turn over the die onto another side. The player to your left now chooses one of the other symbols, followed by the

player to his left, etc., until everyone has a die in front of them. If you are playing with less than 6 players, put the remaining dice off to the side. You will not need them again until the next round. The meaning of the symbols is illustrated on your screens and at the end of these game instructions.

Once everyone has a die in front of them, turn over the first alphabet card and the hourglass.

Everyone now has 90 seconds to think of words that go with his respective die symbol that begin with the letter showing on the turned-over alphabet card. Simultaneously, you can also write down words that go with the die symbols of the other players.

HOW MANY WORDS ARE YOU ALLOWED TO WRITE DOWN?

For your own symbol, you are always allowed to write down a maximum of 3 words.

For the symbols of the other players, you are allowed to write down as many words as there are players. If, for example, there are four players, you are allowed to write down no more than 4 words for the other players' die symbols in total. You get to decide if you want to write down words for only one other player or for multiple players.

EXAMPLE



Leo wrote down the maximum number of words for his symbol "Car": 3.

For the other players' symbols, he also wrote down the maximum number of words: 4.

TIME IS UP

Once the hourglass has run out, the start player begins again. On your turn, read out only the words that you recorded for your symbol. If one of the other players also wrote down the same word for your symbol, he has to say so immediately, and you have to strike out this word on your sheet of paper. You **do not** receive a point for this word. For each word that **none** of the other players has written down you receive one point. Take one chip for each point. The player to your left now reads out his words, followed by the player to his left, etc., until everyone has read out the words on his list and collected chips for the earned points, if any.

You can receive points only for words that go with your own symbol, and only if **no one else** has written down the same words for your symbol!

PLAY CONTINUES

Once everyone has read out his words, a new round begins. The new start player is the player to the left of the previous round's start player. Play as described above under "How to play".

END OF GAME

As soon as at least one player has at least 15 chips, the game is over. The player with the most chips wins. If it's a tie, there are multiple winners.

SUBJECTS

The recommended definitions of the symbols below are only suggestions; you can, of course, expand or limit the definitions as you wish.

GAME VARIATIONS

On your turn, first turn over an alphabet card, and then roll the dice. You begin by choosing one of the dice, followed by the player to your left, etc. Play then continues as described above.

Or, you can all choose your respective die simultaneously. Who will be the first to get the symbol thought to be the easiest?





FLASH-BAC

LE JEU DE DÉS

LE JEU POUR 2 À 6 JOUEURS OÙ IL FAUT AVOIR LE DERNIER MOT

Qui trouvera 3 mots correspondant à un symbole, tout en gardant un œil sur celui de ses adversaires pour les freiner ?

CONTENU

21 cartes Lettre
6 dés avec des symboles
99 jetons
6 paravents
1 sablier
1 bloc

Prévoir également des crayons.

MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit un paravent qu'il installe devant lui, une feuille du bloc et un crayon.

Mélanger les cartes Lettre et les empiler, face cachée, près de la surface de jeu.

Garder les dés et les jetons à portée de main et placer le sablier au centre de la table.

LE JEU

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.

Quand vient son tour, le joueur lance les 6 dés. Il choisit un des symboles obtenus et place le dé devant lui. Il n'a désormais plus le droit de le tourner sur une autre face. Puis c'est au tour de son voisin de gauche de choisir un dé..., jusqu'à ce que chaque joueur en ait un. À moins de 6 joueurs, les dés non utilisés sont

mis de côté ; ils ne serviront qu'au prochain tour. La signification des symboles est expliquée sur les paravents, ainsi qu'à la fin de cette règle.

Dès que tous les joueurs ont un dé devant eux, le premier joueur retourne la carte supérieure de la pile et le sablier.

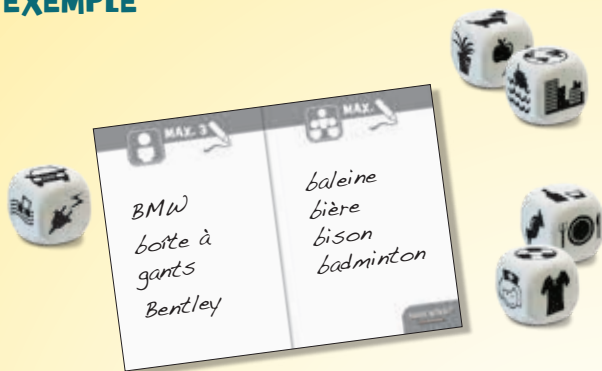
Chacun dispose alors de 90 secondes pour trouver des mots en rapport avec son symbole et la lettre retournée comme initiale. Parallèlement, chaque joueur peut aussi noter des mots correspondant aux symboles de ses adversaires.

COMBIEN DE MOTS PEUT-ON ÉCRIRE ?

Un joueur ne peut noter au maximum que 3 mots pour son propre symbole.

Concernant les symboles adverses, il est permis de noter au total autant de mots qu'il y a de joueurs. À 4 joueurs, par exemple, il est permis d'écrire au plus 4 mots se rapportant aux symboles adverses. Chacun est libre de choisir si ces mots se rapportent au symbole d'un seul ou de plusieurs adversaires.

EXEMPLE



Pour son symbole « Voiture », Léo a noté le maximum de mots autorisés, soit 3. De même pour les symboles de ses adversaires, à savoir un maximum de 4 mots.

TERMINÉ !

Lorsque le temps est écoulé, c'est de nouveau au Premier joueur de commencer. Quand vient son tour, le joueur lit, l'un après l'autre, tous les mots notés concernant uniquement son symbole. Si un adversaire a noté le même mot, il l'annonce immédiatement et le joueur doit le barrer sur sa feuille ; il ne lui rapporte **aucun** point. Pour chaque mot **non barré**, le joueur marque 1 point et prend donc 1 jeton de la réserve. C'est ensuite à son voisin de gauche de lire les mots correspondant à son symbole... jusqu'à ce que tout le monde ait lu ses mots et éventuellement gagné des jetons.

Un joueur ne peut gagner des points que pour les mots de son propre symbole, à condition que **personne d'autre** ne les ait également notés !

ET LA PARTIE CONTINUE

Une fois que tous les joueurs ont lu leurs mots, le tour suivant commence. Le nouveau Premier joueur devient celui assis à gauche du précédent. Et la partie continue comme expliqué au chapitre « Le jeu ».

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'au moins un joueur possède 15 jetons, la partie s'arrête. Celui qui en possède le plus l'emporte. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

THÈMES

Les propositions ci-dessous limitant l'interprétation des thèmes ne sont que des propositions. Les joueurs sont parfaitement libres de limiter encore plus le thème ou au contraire de l'élargir.

VARIANTES

Quand vient son tour, le joueur retourne d'abord une lettre, puis lance les dés. En commençant par lui, chacun choisit un dé à tour de rôle. Puis la partie se déroule de la même façon que décrite précédemment.

Il est également possible de se précipiter sur les dés juste après le lancer. Qui sera le plus rapide et s'emparera du dé qu'il juge le meilleur ?





Speisen aus dem Kochbuch
Dishes from the cookbook
Plat



Sportarten
Sports
Sport



Bestandteile eines Autos und
Automarken
Car parts and car makes
Pièce ou marque de voiture



Getränke und Getränkemarken
Drinks and drink brands
Boisson ou marque de boisson



Spielzeugarten und Spielnamen
Toys and game names
Nom de jouet ou de jeu



Musikinstrumente, Musiker,
Bands, Liedtitel und Interpreten
Music instruments, musicians,
bands, song titles and performers
Instrument de musique, musicien,
groupe, titre de chanson ou
interprète



Tierarten
Animal species
Animal



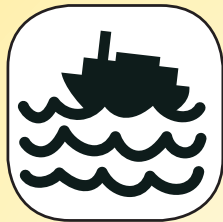
Buchtitel und Autoren
Book titles and authors
Titre de livre ou auteur



Städtenamen
City names
Ville



Obst- und Gemüsearten
Fruits and vegetables
Fruit ou légume



Namen von Meeren, Flüssen, Seen
Names of oceans, rivers and lakes
Mer, rivière, fleuve ou lac



Elektrogeräte und Marken
Electronics and brands
Appareil électrique ou marque



Bekleidungsstücke, Designer und
Kleidermarken
Clothing articles, designers and
labels
Vêtement, créateur ou marque



Filme, Schauspieler,
Fernsehsendungen und
Moderatoren
Movies, actors, TV shows
and talk show hosts
Film, acteur, émission télé
ou animateur



Süßigkeiten und
Süßigkeitenmarken
Sweets and sweet brands
Sucrerie ou marque de bonbons



Pflanzenarten
Plants
Plante



Ländernamen
Country names
Pays



Berufsbezeichnungen
Professions and occupations
Métier



SEE ALSO ...



10 - 99



3 - 8



30 - 45 min



SEE ALSO ...



8 - 99



2



15 min



TWIDDLE
- let's play! -

The Community-App
for Boardgamers.

Free Download!



Author: Hartwig Jakubik
Inventors: Wolfgang Kramer,
Michael Kiesling
Illustration: kinetic
Design: kinetic, HUCH!
Product manager: Cornelia Rist

© 2018 HUCH!
www.hutter-trade.com

Translations:
English: Birgit Irgang
French: Eric Bouret

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY



Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

HUCH!