

# ONE WORD

WÜRFELN · RÄTSELN · GEWINNEN



 ECONOMICUS  
games

 noris

## Inhalt:

9 Bilderwürfel

36 Aufgabenkarten

1 Anleitung

## Spielvorbereitung:

- Würfelt die 9 Würfel und legt sie in beliebiger Anordnung in das Raster in die Box.
- Mischt die 36 Aufgabenkarten.
- Verteilt an jeden Spieler 8 Karten, die er als eigenen Nachziehstapel verdeckt vor sich legt.
- Falls ihr fünf oder mehr Spieler seid, verteilt die Aufgabenkarten gleichmäßig und legt übrige Karten zur Seite.

## Wie wird gespielt?

Auf deiner Aufgabenkarte sind **drei Farbfelder** abgebildet, die zum Raster in der Box passen. Sie zeigen dir an, mit **welchen Würfeln du spielst**. Ein Farbfeld auf deiner Aufgabenkarte ist mit einem **Stern** markiert. Er zeigt an, dass der **Würfel** im Raster **optional** verwendet werden kann.

Dein **Ziel** ist es, dir nun **ein einziges Wort auszudenken**, welches die zwei bzw. drei Würfelsymbole gemeinsam umschreibt, die durch deine Aufgabenkarte vorgegeben sind.

Du glaubst ein gutes Wort gefunden zu haben? Lege deine Aufgabenkarte verdeckt in die Mitte und sage laut das Wort, und die Anzahl der Würfel, die dieses Wort umschreibt.

**Wichtig:** Um ein Wort zu nennen, musst du immer die beiden Farbfelder ohne Stern nutzen. Das optionale Feld mit dem Stern darfst du nur verwenden, wenn du die anderen beiden Farbfelder auch nutzt.

### **Beispiel:**

Deine Aufgabenkarte zeigt die Farben Gelb, Hellgrün und Dunkelgrün (mit Stern). Auf dem gelben Feld liegt der Würfel „Sonne“, auf dem hellgrünen Feld liegt der Würfel „Flugzeug“. Zu diesen beiden Würfeln passt das Wort „Urlaub“ wunderbar. Du legst deine Aufgabenkarte verdeckt in die Mitte und sagst „Urlaub, 2“. Die Zahl nach deinem Wort gibt an, zu wie vielen Würfeln das Wort passt.



## **Teamspiel (für 2 oder mehr Spieler)**

Alle spielen als Team und gewinnen oder verlieren zusammen. Hierfür wird im Verlauf des Spiels ein Punkte- und ein Minus-Stapel mit Karten gebildet.

**Ein Spieler** beginnt als **Hinweisgeber** und beschreibt die Würfel, die von seiner Karte vorgegeben sind mit einem Wort. Dann dürfen die **anderen Spieler gemeinsam** diskutieren, welche Symbole passen würden. Zusammen einigen sie sich und geben ihren  **Tipp** ab, indem sie auf die entsprechenden Würfel zeigen.

Dann wird die Karte aufgedeckt und verglichen.

**Das Team liegt richtig!** Die **Karte** wird auf einen separaten **Punkte-Stapel** gelegt. Die Würfel, die verwendet wurden werden neu gewürfelt und kommen wieder in das Raster.

Wurde aus **drei Würfeln ein Wort gebildet**, darf als Belohnung eine **Minus-Karte auf den Punkte-Stapel** gelegt werden. Ist der Minus-Stapel leer, dürft ihr statt dessen eine Aufgabenkarte von einem eurer Nachziehstapel auf den Punkte-Stapel legen.

**Liegt das Team falsch?** Die Würfel werden nicht neu gewürfelt und die Aufgabenkarte kommt verdeckt auf den Minus-Stapel.

Dann ist der **nächste Spieler** im Uhrzeigersinn als **Hinweisgeber** dran. Auch „passen“ ist erlaubt, wenn man z.B. kein Wort findet. Dann wird der Zug an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn abgegeben.

**Spielende:** Sind **drei Karten** auf dem **Minus-Stapel** oder wurden alle **Nachziehstapel** der Spieler **aufgebraucht** endet das Spiel sofort.

Anhand der Kartenanzahl im Punkte-Stapel könnt ihr erkennen, wie gut ihr wart. Schafft ihr es, euren Highscore zu knacken?

## Kompetitives Spiel (für 3 oder mehr Spieler)

Ihr spielt alle gegeneinander.

Schaut euch **gleichzeitig** eure oberste **Aufgabenkarte** an. Wer **zuerst** ein **passendes Wort** findet, legt seine **Karte verdeckt in die Mitte**. Dann **nennt** er das **Wort** und wird damit zum **Hinweisgeber**.

**Alle Raten!** Die **anderen Spieler** versuchen nun so schnell wie möglich – jeder für sich alleine – die passenden **Würfel** zu **finden**. Wer denkt, die **Lösung** zu haben, **berührt die Aufgabenkarte** in der Mitte mit der Hand und gibt dann seinen **Tipp** ab.

**Ist der Tipp falsch?** Der Hinweisgeber sagt die **Anzahl**, wie viele der Würfel **richtig getippt** wurden. Die **restlichen Spieler** dürfen jetzt noch **je einen Tipp** abgeben.

Schafft es keiner, die richtigen Würfel zu tippen, nimmt der Hinweisgeber seine Aufgabenkarte zurück und legt sie unter den eigenen Nachziehstapel.

**Ist der Tipp richtig?** Wer zuerst **alle Würfel** zum gesuchten Wort des Hinweisgebers **richtig tippt**, darf die oberste **Aufgabenkarte** vom eigenen Nachziehstapel **entfernen**.

Auch der **Hinweisgeber** darf bei einem **richtigen Tipp** die genutzte Aufgabenkarte **zur Seite legen**.

Die Würfel, die verwendet wurden werden neu gewürfelt und kommen wieder in das Raster.

Wurde aus **drei Würfeln ein Wort gebildet**, z.B. „Pirat, 3“, und jemand tippt **beim ersten Versuch** alle Würfel **richtig**, dürfen sowohl der **Hinweisgeber** als auch der **Tipp-Geber** eine **Aufgabenkarte zusätzlich** entfernen.

Dann ist der **nächste Spieler** im Uhrzeigersinn der neue **Hinweisgeber**. Auch „passen“ ist erlaubt, wenn man z.B. kein Wort findet. Dann wird der Zug an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn abgegeben.

**Spielende:** Wer zuerst alle seine Karten losgeworden ist, hat gewonnen.

## Solo Spiel

Nimm dir **9 verdeckte Aufgabenkarten**, und platziere die Würfel im Raster. Du brauchst zusätzlich noch einen **Zettel und Stift**, um Notizen zu machen.

Nimm die erste **Aufgabenkarte** und **überlege** dir ein einziges Wort und ob du damit 2 oder 3 Würfel umschreibst. **Notiere** dann dein **Wort** auf den Zettel und dahinter die **Zahl**, für wie viele Würfel es steht. Danach legst du die Aufgabenkarte offen zur Seite.

Mit der nächsten Karte machst du das gleiche. Notierst dir Wort und Zahl und legst diese Karte ebenfalls offen auf die vorherige um so einen **Stapel** zu bilden.

**Bist du fertig?** Jetzt **drehst** du den **Stapel** mit den Aufgabenkarten wieder **um**. Lies jetzt das erste Wort auf deiner Liste und versuche dich daran zu **erinnern**, für welche **Würfel** es stand.

**Kontrolliere deinen Tipp!** Dazu drehst du die oberste Aufgabenkarte vom Stapel um. Für **zwei richtige Würfel** bekommst du **1 Punkt**, für **drei richtige Würfel** gibt es **2 Punkte**. Dies wiederholst du mit allen Aufgabenkarten.

Am Ende zählst du deine Punkte zusammen und vergleichst, wie gut du warst.

- **Bis 5 Punkte:** Versuche es doch gleich noch einmal.
- **6 bis 10 Punkte:** Du wirst immer besser.
- **11 bis 16 Punkte:** Top! Kannst du deinen eigenen Highscore knacken?
- **Mehr als 16 Punkte:** Du bist ein echter Profi in One Word!

**D: ACHTUNG!**

**F: ATTENTION!**

**I: AVVERTENZA!**



**D:** Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Erstickungsgefahr. Verschluckbare Kleinteile! Informationen bitte aufbewahren.

**F:** Ne convient pas aux enfants de moins

de trois ans. Danger d'étouffement. Présence de pièces de petite taille susceptibles d'être avalées! Veuillez conserver les informations. **I:** Non adatto a bambini di età inferiore a tre anni. Rischio di soffocamento. Piccole parti! Conservare le informazioni.