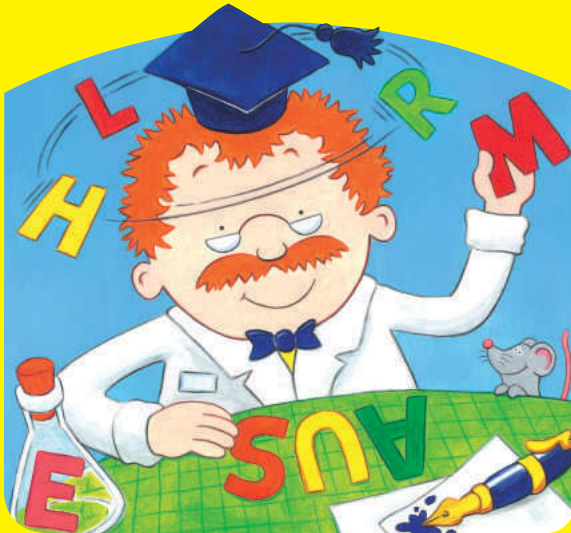


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Worttüftler

Word Scrambler

Trouve le bon mot !

Woordenknutselen

Revuelveletras

Sputaparola



Habermaab-Spiel Nr. 4721

# Worttüftler



Ein Kartenspiel für 2 - 4 Worttüftler von 8 - 99 Jahren.

**Spielidee:** Wolfgang Dirscherl  
**Illustration:** Charlotte Wagner  
**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

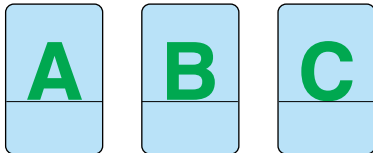
Professor Worttüftler ist ein berühmter Erfinder von ziemlich schrägen Dingen. Seine neueste Erfindung ist eine Maschine, die Wörter erzeugen kann, wenn sie mit einzelnen Buchstaben gefüttert wird. Leider funktioniert die Maschine noch nicht richtig, denn oft wirft sie nur Buchstaben-Wirrwarr aus. Könnt ihr dem verrückten Professor helfen und aus den Buchstaben richtige Wörter bilden?



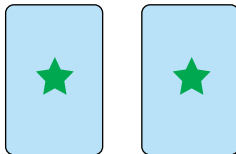
## Spielinhalt

- 56 Buchstabenkarten (davon 2 Joker)
- 9 Holzmünzen
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

56 Buchstabenkarten



davon 2 Joker





## Spielidee

Jeder Spieler versucht aus den eigenen Buchstabenkarten ein Wort zu legen, das zur gewürfelten Kategorie (z.B. Tier) passt. Am Anfang hat jeder drei Buchstaben. Runde für Runde ziehen die Spieler einen weiteren Buchstaben. Sobald ein Spieler ein passendes Wort legen kann, endet die Runde und er erhält zur Belohnung eine Holzmünze. Das Ziel des Spiels ist es, als Erster drei Holzmünzen zu sammeln.

## Spielvorbereitung

Mischt die Buchstabenkarten und legt sie verdeckt gestapelt in die Tischmitte. Jeder Spieler zieht drei Karten und legt sie verdeckt vor sich ab. Haltet den Würfel und die Holzmünzen bereit.

## Spielablauf

Es beginnt der Spieler mit dem längsten Vornamen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler und würfelt.

Der Würfel zeigt eine von sechs Kategorien:



Tier



Vorname



Sache



Pflanze/Baum



Wort aus genau  
3 Buchstaben



Wort aus genau  
4 Buchstaben

Jetzt spielen alle gleichzeitig: Jeder deckt seine drei Buchstabenkarten auf und versucht mithilfe seiner Buchstaben ein Wort zu finden, das zur gewürfelten Kategorie passt. Ein Joker kann für jeden Buchstaben eingesetzt werden.



## Hat ein Spieler ein passendes Wort gefunden?

- **Nein?**

Schade! Alle Spieler ziehen eine weitere Buchstabenkarte vom Stapel und legen sie verdeckt neben ihre anderen Karten. Sobald jeder eine neue Karte vor sich liegen hat, decken alle Spieler ihre Karte gleichzeitig auf und versuchen wieder, ein passendes Wort zu finden.

- **Ja?**

Super getüfelt! Wer als Erster ein passendes Wort ruft, legt es mit seinen Buchstabenkarten nach. Beim Legen des Wortes muss der Spieler nicht alle Buchstabenkarten verwenden!

→ Ist das Wort richtig, erhält er zur Belohnung eine Holzmünze. Die Münze legt er vor sich ab und eine neue Runde beginnt.

→ Wurde das Wort falsch gelegt oder passt es nicht zur Kategorie, muss der Spieler zur Strafe alle Buchstabenkarten abgeben. Anschließend zieht jeder eine weitere Karte vom Stapel.

### **Neue Runde**

Nachdem ein Spieler ein passendes Wort gelegt hat, beginnt eine neue Runde. Mischt alle Buchstabenkarten und stapelt sie in der Tischmitte. Anschließend zieht jeder Spieler wieder drei Karten vom Stapel und legt sie verdeckt vor sich.

### **Spielende**

Das Spiel endet, sobald ein Spieler drei Holzmünzen vor sich liegen hat und damit das Spiel gewinnt.

Habermaab game nr. 4721

# Word Scrambler



ENGLISH

A game of cards for 2 - 4 word scramblers ages 8 - 99.

**Author:** Wolfgang Dirscherl  
**Illustrations:** Charlotte Wagner  
**Length of the game:** approx. 10 minutes

Professor Word-scramble is a famous inventor of rather curious things. His newest invention is a machine which when fed with letters it produces words. Unfortunately the machine is not yet working perfectly as it often spits out just a jumble of letters. Can you help the eccentric professor and sort out the letters to form intelligible words?



## Contents

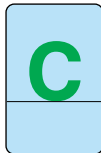
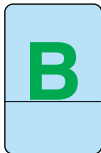
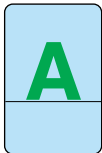
56 letter cards (including 2 jokers)

9 wooden coins

Die

Set of game instructions

**56 letter cards**



**including 2 jokers**





## Idea of the Game

Each player uses his letter cards to try to form a word that matches the group on the die (animals, for example). You begin with three letters. Then on each player's turn a new card is drawn until a player can compose a matching word. When a word is formed, the round ends and the player who formed a word is rewarded with a wooden coin. The aim of the game is to be the first to collect three wooden coins.

## Preparation of the Game

Shuffle the letter cards and place them face-down in a pile in the center of the table. Each player draws three cards and places them face-down in front of him. Get the die and the wooden coins ready.

## How to Play

The player with the longest name starts. If you cannot agree the oldest player starts rolling the die.

The die shows the symbol for one of the six groups:



Animal



Name



Object



Plant/tree



Word with  
3 letters



Word with  
4 letters

Simultaneously uncover your letter cards and try to compose a word that matches the group indicated on the die. A joker can replace any letter.



## A player has found a suitable word with his letter cards?

- **No?**  
Pity! All the players draw another card from the pile and place it face-down next to the cards already in front of them. Once again they all simultaneously uncover their cards and try to compose a matching word.
- **Yes?**  
Great scrambler! The first to announce a matching word has to show his letter cards in the right order. He does not have to use all his letter cards.
  - If the word is correct he gets a wooden coin as a reward and puts it in front of him. Then a new round starts.
  - If the word has been written incorrectly or if it does not fit the group the player has to turn in all the letter cards from this round. Then each player draws another card from the pile.

### **New Round**

Each time a word has been found, a new round starts. Shuffle all the letter cards and place them in a pile in the center of the table. Then the players once again receive three cards and place them face-down in front of them.

### **End of the Game**

The game ends as soon as a player has collected three wooden coins thus winning the game.

Jeu Habermass n° 4721

## Trouve le bon mot !



Un jeu de cartes pour 2 à 4 inventeurs de mots de 8 à 99 ans.

**Idée :** Wolfgang Dirscherl  
**Illustration :** Charlotte Wagner  
**Durée de la partie :** env. 10 minutes

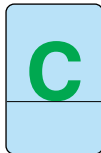
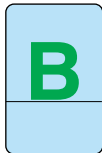
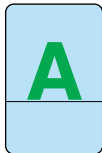
Le professeur Inventetout doit sa célébrité aux nombreux objets bizarres qu'il a inventés. Sa dernière invention est une machine qui peut former des mots quand on y met des lettres de l'alphabet. Mais elle n'est encore pas au point, car souvent, elle crache des mots incompréhensibles. Pouvez-vous aider le professeur et former de vrais mots en mettant les lettres dans le bon ordre ?



## Contenu du jeu

- 56 cartes « lettre » de l'alphabet (dont 2 jokers)
- 9 pièces de monnaie en bois
- 1 dé
- 1 règle du jeu

56 cartes « lettre »



dont 2 jokers





## Idée

Chaque joueur essaye avec ses lettres de former un mot de la catégorie indiquée par le dé (par ex. animaux). Au début, chaque joueur a trois cartes « lettre ». Chacun à leur tour, les joueurs tirent une autre lettre jusqu'à ce qu'un joueur puisse former un mot correspondant. Le tour est alors terminé et ce joueur récupère une pièce en bois. Le but du jeu est de récupérer trois pièces en premier.

## Préparatifs

Mélanger les cartes « lettre » et les empiler au milieu de la table, faces cachées. Chaque joueur tire trois cartes et les pose devant lui, faces cachées. Préparer le dé et les pièces de monnaie en bois.

## Déroulement de la partie

Le joueur dont le prénom est le plus long commence. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence en lançant le dé.



Le dé indique six catégories :



Animal



Prénom



Objet



Plante/arbre



Un mot de  
3 lettres



Un mot de  
4 lettres

Maintenant tous les joueurs jouent en même temps. Chacun retourne ses trois cartes et cherche un mot qui corresponde à la catégorie indiquée par le dé. On peut utiliser un joker pour chaque lettre.



## Un joueur a-t-il trouvé un mot correspondant ?

- **Non ?**

Domage ! Les joueurs tirent chacun une autre carte et la posent devant eux, face cachée, à côté des autres. Les joueurs retournent leurs cartes tous en même temps et essaient de nouveau de trouver un mot qui convienne.

- **Oui ?**

Très bien ! Le premier à avoir trouvé un mot correspondant le forme en posant ses cartes les unes à côté des autres. Le joueur n'est pas obligé d'utiliser toutes ses cartes !

- Si le mot convient, le joueur prend une pièce en bois en récompense. Il la pose devant lui et un nouveau tour commence.
- Si le mot est mal écrit ou s'il ne correspond pas à la catégorie demandée, le joueur doit redonner toutes les cartes qu'il a tirées pendant ce tour. Ensuite, chacun tire une autre carte de la pile.

**Nouveau tour**

Une fois qu'un joueur a formé un bon mot, un nouveau tour commence. Mélanger toutes les cartes et les empiler au milieu de la table. Chaque joueur tire trois cartes de la pile et les pose devant lui, faces cachées.

**Fin de la partie**

La partie est terminée lorsqu'un joueur a récupéré trois pièces en bois : il est le gagnant.

Habermaaf-spel Nr. 4721

# Woordenknutselen



Een kaartspel voor 2 - 4 woordenknutselaars van 8 - 99 jaar.

**Spelidee:** Wolfgang Dirscherl  
**Illustraties:** Charlotte Wagner  
**Speelduur:** ca. 10 minuten

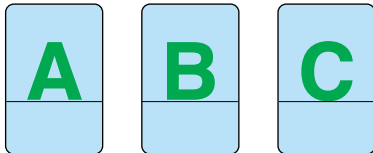
Professor Woordenknutselaar is een beroemde uitvinder van heel merkwaardige dingen. Zijn laatste uitvinding is een machine die woorden kan produceren als ze afzonderlijke letters geleverd krijgt. Jammer genoeg werkt de machine nog niet zoals het moet, want vaak brengt ze alleen wartaal voort. Kunnen jullie de malle professor helpen en met de letters bestaande woorden vormen?



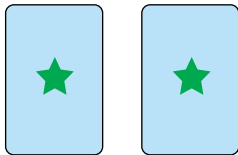
## Spelinhoud

- 56 letterkaarten (waarvan 2 jokers)
- 9 houten munten
- 1 dobbelsteen
- spelregels

56 letterkaarten



waarvan 2 jokers



## Spelidee

Iedere speler probeert met zijn/haar letters een woord te vormen dat bij de gegooide groep (bv. dieren) hoort. Aan het begin heeft iedereen drie letterkaarten. Daarna trekken de spelers om de beurt nog een letter tot één van de spelers een passend woord kan leggen. Hiermee eindigt de ronde en de speler krijgt als beloning een houten munt. Het doel van het spel is om als eerste drie houten munten te verzamelen.

## Spelvoorbereiding

Schud de letterkaarten en leg ze verdekt op een stapel in het midden van de tafel. Iedere speler trekt drie kaarten en legt ze verdekt voor zich neer. Leg de dobbelsteen en de houten munten klaar.

## Spelverloop

De speler met de langste voornaam begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler en gooit met de dobbelsteen.



De dobbelsteen laat één van de zes groepen zien:



Dier



Voornaam



Voorwerp



Plant/boom



Woord met  
3 letters



Woord met  
4 letters

Nu speelt iedereen tegelijk. Iedereen draait zijn/haar letterkaarten om en zoekt een woord dat bij de gegooide groep past. Een joker kan in plaats van iedere letter worden gebruikt.

## Heeft een speler een passend woord gevonden?

- **Nee?**

Helaas! Alle spelers pakken nog een letterkaart en leggen hem verdekt naast hun andere kaarten. Daarna draait iedereen de nieuwe kaart tegelijk om en probeert opnieuw een passend woord te vinden.

- **Ja?**

Goed geknutseld! Wie als eerste een passend woord roept, legt het met zijn/haar letterkaarten op de tafel. De speler hoeft niet al zijn/haar letters te gebruiken om het woord te vormen!

→ Is het woord juist, dan krijgt de speler als beloning een houten munt. De munt legt hij/zij voor zich neer en er begint een nieuwe ronde.

→ Is het woord verkeerd gespeld of hoort het niet bij de gegooide groep, dan moet de speler voor straf alle letterkaarten van deze ronde terugleggen. Daarna trekt iedereen de volgende kaart van de stapel.





### **Nieuwe ronde**

Nadat de speler een passend woord heeft neergelegd, begint een nieuwe ronde. Schud alle letterkaarten en leg ze op een stapel in het midden van de tafel. Vervolgens pakt iedere speler opnieuw drie kaarten van de stapel en legt ze verdekt voor zich.

### **Einde van het spel**

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers drie houten munten voor zich heeft liggen en zo het spel wint.

Juego Habermasb núm. 4721

## Revuelvetras



Un juego de cartas para 2 - 4 revuelvetras de 8 a 99 años.

**Autor:** Wolfgang Dirscherl

**Ilustraciones:** Charlotte Wagner

**Duración de una partida:** aprox. 10 minutos

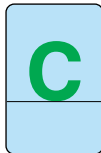
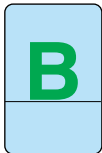
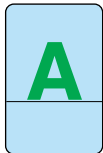
El profesor Caviloso es un famoso inventor de cosas bastante estrambóticas. Su invento más reciente es una máquina que genera palabras con las letras que se le suministran. Desgraciadamente la máquina no funciona del todo bien pues con frecuencia sólo arroja un lío de letras sin sentido. ¿Podéis ayudar a este profesor loco a formar palabras válidas con las letras?



## Contenido del juego

- 56 cartas de letras (2 de ellas, comodines)
- 9 monedas de madera
- 1 dado
- instrucciones del juego

56 cartas de letras



2 de ellas, comodines



## El juego

Con las letras que le han tocado en suerte, cada jugador intenta formar una palabra que pertenezca al grupo que marca el dado (por ejemplo: "animal"). Al comienzo cada jugador recibe tres cartas. Los jugadores van añadiendo una letra más por turnos hasta que un jugador pueda formar una palabra válida. En ese instante termina la ronda y ese jugador obtiene de premio una moneda de madera. El objetivo del juego es ser el primero en reunir tres monedas de madera.

## Preparativos

Barajad las cartas y ponedlas boca abajo en un montón en el centro de la mesa. Cada jugador coge tres cartas y las coloca boca abajo delante suyo. Tened preparados el dado y las monedas de madera.

## Cómo se juega

Comienza el jugador con el nombre de pila más largo. Si no os podéis poner de acuerdo, comienza el jugador de más edad tirando el dado.



El dado muestra uno de estos seis grupos:



Animal



Nombre de pila



Cosa



Planta/árbol



Palabra de  
tres letras



Palabra de  
cuatro letras

Ahora todos juegan a la vez: cada uno descubre sus tres cartas y busca una palabra que se corresponda con el grupo que ha salido en el dado. Se puede emplear un comodín para cada letra.

## ¿Un jugador ha encontrado una palabra válida?

- **¿No?**

¡Lástima! Todos los jugadores cogen una carta más y la colocan boca abajo junto a sus otras cartas. A continuación, todos los jugadores descubren a la vez esta carta y vuelven a intentar formar una palabra válida.

- **¿Sí?**

¡Perfecto! El primero en exclamar una palabra válida tiene que demostrarlo con sus cartas. Para componer una palabra no es necesario que el jugador utilice todas sus cartas de letras.

→ Si la palabra es válida, el jugador recibe de premio una moneda de madera que colocará delante suyo. Comienza una nueva ronda.

→ Si la palabra está mal escrita o no corresponde a la categoría señalada, el jugador tiene que entregar todas sus cartas de esa ronda como penalización. A continuación, todos cogen otra carta del montón.



### **Nueva ronda**

Comienza una ronda nueva después de que un jugador haya conseguido formar una palabra válida. Mezclad todas las cartas de letras y colocad el montón boca abajo en el centro de la mesa. A continuación, todos los jugadores sacan tres cartas del montón y las colocan delante suyo.

### **Final del juego**

La partida acaba cuando un jugador ha conseguido tres monedas de madera convirtiéndose así en el ganador.

Gioco Habermas nr.4721

# Sputaparola



Un gioco di carte per 2 - 4 sputaparole da 8 a 99 anni

**Ideazione:** Wolfgang Dirscherl  
**Illustrazioni:** Charlotte Wagner  
**Durata del gioco:** circa 10 minuti

Il professor Ingarbuglia è famoso per le sue invenzioni bislacche. L'ultima è una macchina fabbrica-parole: si infilano le lettere dell'alfabeto e ne esce una parola. Però non funziona granchè bene, perché spesso sputa fuori solo una gran confusione di lettere. Volete aiutare il professore a formare con le lettere dell'alfabeto delle parole corrette?





## Contenuto del gioco

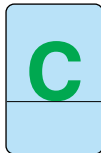
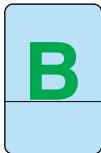
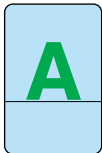
56 carte delle lettere dell'alfabeto (tra cui 2 jolly)

9 monete in legno

Dado

Istruzioni per giocare

56 carte delle lettere  
dell'alfabeto



tra cui 2 jolly



## Ideazione

Ogni giocatore cerca di formare con le sue lettere una parola consona alla categoria uscita al lancio del dado (ad es. animale).

All'inizio del gioco tutti hanno tre carte. A turno i giocatori prendono un'altra lettera finchè uno trova la parola adatta: si conclude il turno e il giocatore riceve in premio una moneta. Scopo del gioco è raccogliere per primi tre monete in legno.

## Preparativi del gioco

Mescolate le carte delle lettere e mettetele coperte al centro del tavolo.

Ogni giocatore prende tre carte e le mette coperte davanti a sé.

Preparate il dado e le monete.

## Svolgimento del gioco

Inizia il bambino con il nome più lungo: se non riuscite ad accordarvi inizia il più grande e tira il dado.



Il dado mostrerà una delle sei categorie:



**Animale**



**Nome**



**Oggetto**



**Pianta/albero**



**Parola di  
3 lettere**



**Parola di  
4 lettere**

Giocherete tutti contemporaneamente: ognuno scopre le proprie 3 carte e cerca una parola adatta al gruppo uscito al lancio del dado. Si può usare un jolly al posto della lettera.

## Un giocatore ha trovato la parola?

- **No?**  
Peccato! Tutti prendono un'altra carta e la mettono coperta accanto alle loro carte. La scoprono poi tutti contemporaneamente e cercano ancora una volta la parola adatta.
- **Sì?**  
Brillante trovata! Il primo a chiamare una parola la compone con le proprie carte; non è obbligatorio usare tutte le carte per scartare la parola adatta!
  - Se la parola è corretta, il giocatore riceve in premio una moneta che metterà davanti a sé. Ha inizio un nuovo giro.
  - Se la parola è composta in modo scorretto o non corrisponde alla categoria, il giocatore dovrà restituire tutte le carte di questo giro. Tutti prendono poi una carta dal mazzo.



### **Nuovo giro**

Una volta composta una parola corretta inizia un nuovo giro. Mescolate tutte le carte e formate un mazzo al centro del tavolo. Ogni giocatore prenderà poi tre carte e le metterà coperte davanti a sé.

### **Conclusione del gioco**

Il gioco finisce non appena un giocatore ha raccolto tre monete e vince così il gioco.



Bitte alle Informationen aufbewahren!  
Please keep all the information!  
Veuillez conserver toutes les notices !  
A.u.b. alle gegevens bewaren!  
¡Por favor, conserve todo el material informativo!  
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaab GmbH  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany

[www.haba.de](http://www.haba.de)

Made in Germany

1/09

TL 73654