MASTER Word

FOLGT DER RICHTIGEN SPUR

Ein Spiel von **Gérald Cattiaux**
Illustrationen von **NILS**

In 1 Minute erlernt!
asmodee.de

15' 12+ 2–6

ZIEL DES SPIELS

***Master Word* ist ein rein kooperatives Spiel. Ihr gewinnt (oder verliert!) alle gemeinsam. Ihr habt 3 Versuche, den gesuchten Begriff zu finden und auf eine Lösungskarte zu schreiben.**

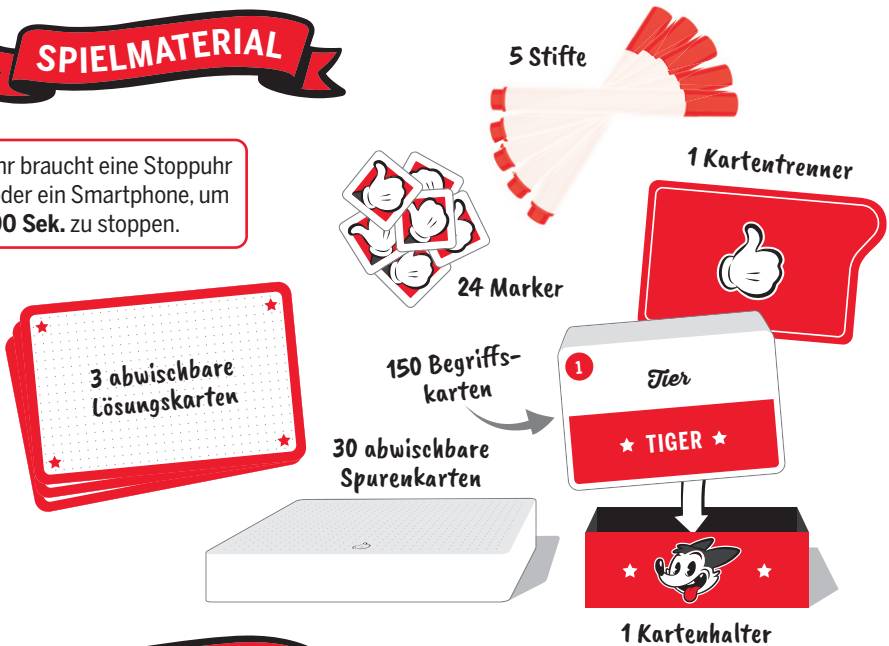
Ein Spieler, der **„Leitwolf“**, kennt als Einziger den gesuchten Begriff und versucht den anderen, den **„Spürnasen“**, zu helfen, ihn zu finden. Jede Runde schreiben die Spürnasen Spuren auf und der Leitwolf verrät, ob sie mit ihnen richtig liegen.

Diese Hinweise helfen den Spürnasen dabei, durch geschicktes Eingrenzen und Schlussfolgern den gesuchten Begriff zu finden.

Scorpion Masqué

SPIELMATERIAL

Ihr braucht eine Stoppuhr oder ein Smartphone, um **90 Sek.** zu stoppen.



SPIELAUFBAU

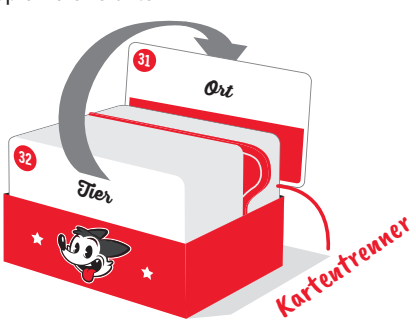
Bestimmt, wer der Leitwolf ist.

- Der Leitwolf nimmt sich den Kartenhalter mit dem Stapel aus Begriffskarten und **sieht sich verdeckt den gesuchten Begriff** auf der vordersten Karte an. (Er steht auf dem versteckten, roten Teil der Karte.) Der Leitwolf darf eine andere Karte nehmen, falls ihm diese nicht gefällt.

- Der Leitwolf sagt den anderen laut den Hinweis, steckt die Karte zurück (sodass der gesuchte Begriff wieder versteckt ist!), und dreht den Kartenhalter um, damit die anderen den Hinweis gut sehen können.
- Alle Spürnasen nehmen sich jeweils **6 Spurenkarten** und **1 Stift**.
- Legt die **3 Lösungskarten** in Reichweite der Spürnasen.

Am Spielende **steckt ihr die gespielte Karte hinter den Kartentrenner**. So könnt ihr die Karten 1–150 der Reihe nach durchspielen.

Habt ihr alle Vorderseiten der Karten gespielt, **wendet den Stapel**, sodass die Karten 151–300 sichtbar sind. Der Schwierigkeitsgrad steigt, je höher die Nummer ist. Ihr dürft jederzeit Karten mit höheren Nummern spielen, wenn ihr denkt, dass ihr der Herausforderung gewachsen seid! Die ersten 3 Karten im Stapel sind etwas einfacher, um euch den Einstieg ins Spiel zu erleichtern.



SPIELABLAUF

Gespielt wird über mehrere Runden (maximal 7). Jede Runde läuft wie folgt ab:

1. Spürnasen-Phase

Der Leitwolf stellt die Stoppuhr auf **90 Sekunden**. In dieser Zeit besprechen die Spürnasen laut, welche SPUREN sie jeweils aufschreiben. Jede Spürnase schreibt ihre Spur auf eine ihrer Spurenkarten und legt sie offen in eine Reihe in der Mitte aus. Der Leitwolf schreibt nichts auf und beteiligt sich nicht an der Diskussion.

Mit einer Spur versucht ihr herauszufinden, ob der gesuchte Begriff ein bestimmtes Merkmal aufweist. Eine Spur darf aus mehreren Wörtern bestehen, aber nur nach EINER Sache fragen, z. B. „Wiegt mehr als 50 Kilo“. Eine Spur darf sich nur auf die **Bedeutung** von Wörtern beziehen, nicht auf die Schreibweise, Aussprache usw.

Spuren dürfen beliebig oft wiederholt werden, auch innerhalb einer Reihe (Runde).

Wer nach 90 Sekunden keine Spur aufgeschrieben hat, muss eine leere Karte in die Reihe legen.

Die 90 Sekunden sind kein striktes Zeitlimit. Ist die Zeit vorbei, sollten die Spürnasen noch ein paar Sekunden Zeit haben, fertig zu schreiben.

Vorsicht!
Schreibt ihr den gesuchten Begriff auf eine **Spurenkarte**, beendet der Leitwolf sofort das Spiel und alle haben verloren! Um zu gewinnen, müsst ihr den gesuchten Begriff auf eine Lösungskarte schreiben (wird später erklärt).

Eine gute Spur ...
grenzt die Suche ein, bevor ihr versucht, den gesuchten Begriff zu lösen. Lautet der Hinweis auf der Karte zum Beispiel „Tier“, wären „Säugetier“ oder „Fell“ gute erste Spuren.

SPIEL ZU DRITT
Spielt ihr zu dritt (mit 2 Spürnasen und 1 Leitwolf), legt jede Spürnase 2 Karten pro Runde aus (Spuren und/oder Lösungen).

2. Leitwolf-Phase

Steht der gesuchte Begriff nicht auf einer Spurenkarte, liest sich der Leitwolf alle Karten durch und fragt falls nötig nach, was mit ihnen gemeint ist, etwa „Was meinst du mit ‚alt'?" oder „Meinst du mit ‚zwei Mal' mindestens oder genau zwei Mal?"

a) Der Leitwolf zählt im Stillen, mit wie vielen Spuren die Spürnasen richtig liegen, um ihnen zu helfen, den gesuchten Begriff zu finden.

b) Danach legt der Leitwolf so viele Marker neben die Kartenreihe, wie richtige Spuren darin sind – ohne zu verraten, welche Spuren das sind. Alle Marker müssen gleichzeitig gelegt werden, nicht einer nach dem anderen.

Neue Runde

Es beginnt sofort eine neue Runde. Spielt wie zuvor beschrieben und stellt die Stoppuhr wieder auf 90 Sekunden.

Legt die neuen Spurenkarten wieder in einer Reihe aus, unter den Karten der vorherigen Runde. Die Spürnasen wissen, mit wie vielen Spuren aus der vorherigen Runde sie richtig lagen, und können so Schlüsse ziehen, weiter diskutieren und die Suche weiter eingrenzen.

Denkt daran: Ihr habt nur 7 Runden Zeit, den gesuchten Begriff zu finden!

Lösungsversuch und Sieg!

Ab der 2. Runde darf eine Spürnase, die glaubt, den gesuchten Begriff gefunden zu haben, den Begriff auf eine der **3 Lösungskarten** (mit rotem Rand) schreiben, statt eine Spur aufzuschreiben. Sie legt diese Karte zu den anderen Karten in der Reihe für diese Runde. Ihr habt pro Spiel insgesamt nur 3 Lösungsversuche, denn es gibt nur 3 Lösungskarten. Nutzt sie überlegt!

Sobald eine Spürnase eine Lösungskarte mit dem gesuchten Begriff auslegt, beendet der Leitwolf sofort das Spiel und deckt die Begriffskarte auf. **Ihr gewinnt!**

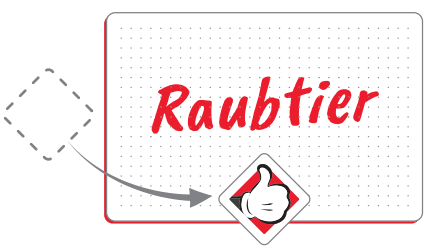
Steht auf einer **Lösungskarte** nicht der gesuchte Begriff, spielt ihr einfach weiter. Der Leitwolf behandelt diese Lösungskarte einfach wie eine Spur.

Denkt daran: Steht der gesuchte Begriff auf einer Spurenkarte, habt ihr alle verloren!

Joker

Der Leitwolf darf jederzeit einen Marker nehmen, den er neben die Reihe einer **beliebigen** Runde gelegt hat (auch von der aktuellen Runde), und ihn direkt **auf** eine der richtigen Karten jener Runde legen. So haben die Spürnasen mehr Informationen – etwa, dass es um ein Raubtier geht, wie im Beispiel unten.

Das geht aber nur 1 Mal pro Spiel!



Denkt daran: Steht auf einer Lösungskarte nicht der gesuchte Begriff, behandelt ihr sie einfach wie eine Spur.

Familien-Variante
Falls ihr zusammen als Familie spielt oder das Spiel etwas einfacher gestalten wollt, darf der Leitwolf jede Runde einen Joker einsetzen. Ihr dürft dann bis zu 6 Joker im Spiel verwenden, aber nur einen pro Runde.

BEISPIEL

1 Tier

Säugetier | Land | Wasser

ES IST ENTWEDER EIN LAND- ODER WASSERSÄUGETIER, ODER ABER EIN TIER, DAS AN LAND ODER IM WASSER LEBT, ABER KEIN SÄUGETIER IST.

Amphibie ✕ | Reptil ✕ | legt Eier ✕

KEINE MARKER! ALSO KEIN TIER, DAS AN LAND UND IM WASSER LEBT. ICH MARKIERE DIESE KARTEN MIT EINEM ✕.

lebt im Wasser ✕ | kann schwimmen | kleiner als ein Hund

EIN TIER, DAS IM WASSER LEBT, MUSS SCHWIMMEN KÖNNEN. DA HIER ABER NUR EIN MARKER LIEGT, KANN ES KEIN MEERESSÄUGETIER SEIN.

Eisbär | Raubtier | Europa ✕

Joker

ES IST ALSO EIN RAUBTIER UND LAND-SÄUGETIER, DAS ABER NICHTS MIT EISBÄREN GEMEINSAM HAT, NICHT IN EUROPA LEBT, UND ENTWEDER SCHWIMMEN KANN ODER KLEINER IST ALS EIN HUND.

Katze | Punkte / Streifen | Dschungel

SUPER! ALLE DREI!

Jaguar | Tiger

GEWONNEN!

Wischt die Spuren- und Lösungskarten nach dem Spielen am besten mit Papiertüchern oder dem beiliegenden Stofftuch ab.

Filzradierer hinterlassen auf weißen Karten oftmals Schmierflecken.

SPIELENDE

Gewonnen!

Ihr gewinnt sofort, sobald eine Spürnase eine Lösungskarte mit dem gesuchten Begriff auslegt – auch wenn noch nicht alle Spürnasen ihre Spuren aufgeschrieben haben.

Verloren …

In den folgenden Fällen verliert ihr sofort:

- Ihr habt alle Lösungskarten verbraucht, ohne den gesuchten Begriff zu finden.
- Ihr habt den gesuchten Begriff auf eine Spurenkarte geschrieben.
- Runde 7 endet, ohne dass ihr den gesuchten Begriff gefunden habt.

TIPPS

Internet

Nur der Leitwolf darf im Internet etwas nachschauen, die Spürnasen nicht.

Für die Spürnasen

Redet miteinander. Versucht, Spuren zu kombinieren, um Schlüsse ziehen zu können. Wenn ihr zum Beispiel nach dem Ort eines Bauwerks sucht, und alle 5 Kontinente aufschreibt, legt der Leitwolf wahrscheinlich genau einen Marker. Dann wisst ihr nur, dass ihr einen Ort auf dem Planeten Erde sucht, und seid sonst keinen Schritt weiter.

Für den Leitwolf

Denke immer daran: Dein Ziel als Leitwolf ist es, den Spürnasen dabei zu helfen, den gesuchten Begriff zu finden. Wenn du deine Marker legst, musst du dich nicht immer an Fakten halten. Wichtig ist nur, wie du die Spürnasen zum gesuchten Begriff führen kannst. Es kann passieren, dass Spuren ausliegen, die an sich zwar stimmen, aber nicht hilfreich sind.

Ist der gesuchte Begriff zum Beispiel „Papst“ und der Hinweis „Persönlichkeit“, solltest du die Spur „Politik“ vielleicht lieber ignorieren, auch wenn Fakt ist, dass viele Päpste in der Politik eine wichtige Rolle gespielt haben. Denke daran, falls nötig nachzufragen, was mit einzelnen Spuren gemeint ist, bevor du deine Marker legst, damit ihr nicht aneinander vorbeiredet!

VARIANTE FÜR 2 SPIELER

ACHTUNG
Die Variante für 2 Spieler ist schwieriger als das normale Spiel. Seid ihr bereit dafür? Dieser Abschnitt erklärt nur die Unterschiede zum normalen Spiel. Ihr müsst die vorigen Seiten gelesen haben, um diese Regeln zu verstehen.

In dieser Variante verwendet der Leitwolf seinen Joker nicht. Stattdessen schreibt er Spuren auf, die der Spürnase jede Runde helfen sollen. Die Spürnase sieht diese Spuren allerdings erst, wenn sie dieselbe Spur auf eine ihrer Karten geschrieben hat. Der Leitwolf muss sich also Spuren einfallen lassen, die nicht nur dabei helfen, den gesuchten Begriff zu finden, sondern über die die Spürnase auch nachdenkt!

Spielaufbau

Zusätzlich zum normalen Spielaufbau nimmt sich der Leitwolf 6 Spurenkarten und einen Stift. Die Spürnase nimmt sich 18 Spurenkarten.

Spielablauf

In jeder Runde **schreibt die Spürnase** innerhalb von 90 Sekunden **3 Spuren auf**, die sie VERDECKT in eine Reihe legt. Zur gleichen Zeit schreibt der Leitwolf 1 Spur auf, die er dann verdeckt links neben die Spuren der Spürnase legt.

Kennzeichnet die Karte des Leitwolfs mit einem X auf der Rückseite, damit die Karten nicht durcheinander geraten.

Sobald der Leitwolf und die Spürnase ihre Spuren aufgeschrieben haben, dreht ihr NUR die Spurenkarten der Spürnase um.

Falls eine davon **identisch** mit oder **sehr ähnlich zu einer beliebigen** verdeckten Spur (auch aus einer früheren Runde) des Leitwolfs ist, deckt er diese Karte auf. Das zeigt der Spürnase, dass das eine sehr gute Spur ist. Hier einige Beispiele von Spuren, die ausreichend ähnlich sind: frisst Gras/Pflanzenfresser, Affe/Gorilla, leichter als eine Maus/wiegt weniger als 20 Gramm.

Danach legt der Leitwolf wie im normalen Spiel so viele Spuren neben die Kartenreihe, wie richtige Spuren darin sind. Er zählt dabei nur die Spuren der Spürnase, nicht seine eigenen aufgedeckten Spuren.

Der Leitwolf darf keine Spur aufschreiben, die die Spürnase bereits aufgeschrieben und aufgedeckt hat.

Denkt daran: Falls die Spürnase eine Spurenkarte aufdeckt, die zu einer der Spuren des Leitwolfs passt, deckt der Leitwolf diese Karte auf, auch wenn sie in einer früheren Runde gespielt wurde. Falls die Spürnase eine Lösungskarte auslegt, auf der nicht der gesuchte Begriff steht, behandelt der Leitwolf sie wie eine Spur. Dadurch kann auch eine Spur des Leitwolfs aufgedeckt werden.

Spielende

Diese Variante endet genauso wie das normale Spiel.

Herausgeber: Christian Lemay
Kreativdirektor: Manuel Sanchez
Grafik/Zusätzliche Illustration: Sébastien Bizos
Leitung der Testspiele: Matthew Legault
Zusätzliche Entwicklung: Matthew Legault, Carl Brière, Hélène Vigneault
Korrektorat: Tina Wayland

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany:
Max Breidenbach, Lisa Prohaska, Steffen Trzensky, Franziska Wolf

Wir fördern nachhaltige Forstwirtschaft.

© 2020 Le Scorpion masqué inc. Die Verwendung der Illustrationen, des Titels „Master Word“ sowie des Namens „Le Scorpion masqué“ und des „Le Scorpion masqué“-Logos ist nur mit schriftlicher Genehmigung von Le Scorpion masqué inc. gestattet.