

ONE WORD AWAY



4-8 Personen können gegeneinander spielen!

Seid ihr 6-8 Personen, empfehlen wir euch, in Teams gegeneinander zu spielen.
Bei 5 oder weniger Personen empfehlen wir euch, miteinander zu spielen.
Nehmt dafür bitte die andere Anleitung zur Hand.

Spielidee

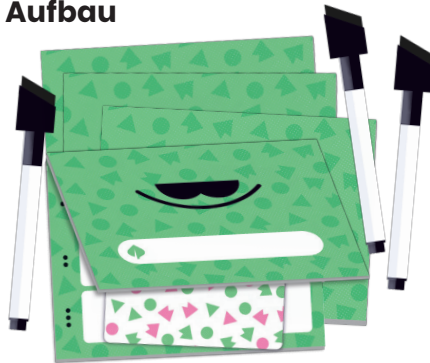
Bildet 2 Teams und versucht, möglichst viele geheime Wörter zu erraten. Schreibt 3 Tipps auf, die helfen, das geheime Wort zu erraten. Doch bevor ihr raten dürft, löscht das andere Team einen Tipp bis auf den Anfangsbuchstaben. Ist eure Antwort falsch, darf das andere Team euer geheimes Wort raten.

Material

110 Karten - 8 abwischbare Tafeln - 8 Stifte - 8 Plättchen - 1 Dreieck - 1 Würfel - 2 Anleitungen

Aufbau

Ihr braucht ein Handy oder eine Uhr als Timer.



- 1 Mischt die Karten mit **weißer Kartentrückseite**. Legt genau **1 Karte**, **ohne** sie anzusehen, in jede Tafel. Verwendet immer alle 8 Tafeln, egal wie viele Personen mitspielen.
- 2 Nehmt euch jeweils einen Stift. Legt die übrigen Stifte, die übrigen Karten, das **Dreieck** und den **Würfel** zurück in die Schachtel.

- 3 Bildet 2 **gleich große** Teams. Jedes Team nimmt sich die **4 Tafeln** einer Teamfarbe. Es ist okay, wenn ein Team eine Person mehr hat.

- 4 Legt die **8 Plättchen** mit der Zahlenseite nach oben aufsteigend aufeinander. Die 5er-Plättchen liegen also ganz unten und die 2er-Plättchen obenauf. Die Reihenfolge der Farben bei Plättchen mit der gleichen Zahl ist **zufällig**.



Beispiel für eine Partie zu sechst

Ablauf

Spielt die **Einleitung** und danach abwechselnd Lösch- und Rate-Runden. Auf **jede Lösch-Runde** folgen **2 Rate-Runden**. Nach der achten Rate-Runde endet die Partie.

Einleitung

Die jüngste Person nennt eine Zahl zwischen 1 und 6.
Für die erste Partie empfehlen wir, die Zahl 1 zu nennen.

EINS!

Jede Person führt jetzt gleichzeitig und **ohne Zeitdruck** die folgenden 3 Schritte aus:

1 Nimm dir eine **unbeschriftete Tafel** in deiner **Teamfarbe** und schreib deinen Namen auf die Außenseite. Die Pünktchen im Inneren der Tafeln haben im Spiel gegeneinander keine Bedeutung.



2 Nimm **die Karte** aus deiner Tafel an dich. Die anfangs genannte Zahl bestimmt dein geheimes Wort.

Die geheimen Wörter neben der Zahl 1 sind ideal für eure erste Partie. Aber auch für Personen, die sich mit Worten etwas schwerer tun.

3 Schreibe nun geheim in **jede Zeile** deiner Tafel genau einen Tipp. **Niemand** außer dir darf dein geheimes Wort oder deine Tipps sehen!



! Die Regeln für Tipps findest du auf Seite 4 dieser Anleitung. Deine 3 Tipps sollen deinem Team in den Rate-Runden helfen, dein geheimes Wort zu erraten. !

Wenn es noch **unbeschriftete** Tafeln in deiner Teamfarbe gibt, wiederhole die Schritte 1-3. Sobald **alle** 8 Tafeln beschriftet und mit Tipps gefüllt sind, beginnt die erste **Lösch-Runde**.

Lösch-Runde

Beide Teams führen **gleichzeitig** und **ohne Zeitdruck** die folgenden 3 Schritte aus:

- 1 Wählt* eine **eurer Tafeln** und gebt sie dem **anderen** Team.
Diese Tafel wird bis zur **nächsten** Lösch-Runde zu eurer **VIP-Tafel**.
- 2 Lest die 3 Tipps in der VIP-Tafel, die ihr vom **anderen** Team bekommen habt. Ihr **dürft** leise darüber diskutieren, was das geheime Wort dieser Tafel sein könnte. Das andere Team darf die Tipps **weder** sehen **noch** hören.
- 3 **Löscht*** genau 1 Tipp. Den Anfangsbuchstaben dieses Tipps müsst ihr aber **stehen lassen**. Wenn beide Teams ihre VIP-Tafel wiederhaben, beginnt die Rate-Runde.

**Treffs alle Entscheidungen in der Lösch-Runde als Team.
Könnt ihr euch nicht einigen, entscheidet eure jüngste Person.*

VIP
Verspielte
Ideenreiche
Person



Rate-Runde

Die Farbe **des obersten** Plättchens auf dem Stapel bestimmt, welches Team **aktiv** ist. Die Person aus dem aktiven Team – **deren Namen** auf der **VIP-Tafel steht** – wird zur **VIP** für diese Rate-Runde.



Die **VIP** startet einen **2-Minuten-Timer** und legt ihre **Tafel** offen in die Tischmitte.

Das **aktive Team** diskutiert, was das geheime Wort oder der gelöschte Tipp sein könnte. Die VIP darf sich **NICHT** an der Diskussion beteiligen. Selbst dann **nicht**, wenn das geheime Wort genannt wird.

Sobald sich das **aktive** Team auf das geheime Wort geeinigt hat, aber **spätestens** sobald der Timer abgelaufen ist, sagt es „Das geheime Wort ist ...“.

Die VIP muss dem aktiven Team mit **„Richtig!“** oder **„Falsch!“** antworten.

Richtig: Legt das oberste Plättchen vom Stapel **verdeckt vor** das aktive Team.

Falsch: Die VIP startet einen **1-Minuten-Timer**. So lange hat das **andere** Team Zeit, zu diskutieren und dann „Das geheime Wort ist ...“ zu sagen.

Die VIP muss dem anderen Team mit **„Richtig!“** oder **„Falsch!“** antworten.

Richtig: Legt das oberste Plättchen vom Stapel verdeckt vor das andere Team.

Falsch: Legt das oberste Plättchen vom Stapel in **die Schachtel**.

Legt danach die **VIP-Tafel des aktiven** Teams in die Schachtel. Wenn das **andere** Team noch eine VIP-Tafel hat, beginnt ihr eine neue Rate-Runde. Sonst beginnt ihr eine neue **Lösch-Runde**.

Wertung und Spielende

Nach der **achten Rate-Runde** endet die Partie. Beide Teams drehen alle gesammelten Plättchen der **eigenen Teamfarbe** auf die Zahlenseite.

Jedes Plättchen in **eurer Teamfarbe** ist so viele Sterne wert, wie die **Zahl zeigt**.

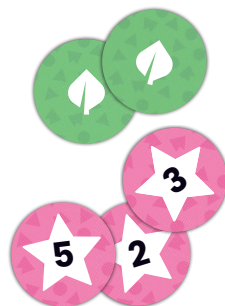
Jedes Plättchen in der **Farbe des anderen Teams** ist **1 Stern** wert.

Das Team mit den **meisten Sternen** gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt das Team mit mehr Plättchen. Ist jetzt immer noch Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

Schwarze Kartenrückseiten

Haben beide Teams am Spielende jeweils 14 Sterne, seid ihr bereit für die **komplexen Wörter**. Verwendet ab der nächsten Partie die Karten mit der **schwarzen Kartenrückseite** für **Punkt 1** des Aufbaus.

Beispiel Wertung:



Das pinke Team hat insgesamt 12 Sterne.

Tipp-Regeln

Jeder Tipp **darf ausschließlich** in Großbuchstaben geschrieben werden und darf nur aus einem **deutschsprachigen** Wort bestehen (schaut im Zweifelsfall im Wörterbuch nach). **Alle Wortarten** (Nomen, Verben etc.), **Anglizismen** und **Eigennamen** (auch fremdsprachige) sind erlaubt.

Achtet bei euren Tipps darauf, respektvoll und wertschätzend mit sensiblen Themen umzugehen.

Folgende Tipps sind verboten:

- **Synonyme** für das geheime Wort (z. B. Müll als Tipp für Abfall)
- Tipps, die **ähnlich klingen** wie das geheime Wort (z. B. Lamm als Tipp für Kamm)
- Tipps mit **demselben Wortstamm** wie das geheime Wort (z. B. Spiel als Tipp für Spielbrett)
- Mehrere Tipps mit **demselben Wortstamm** auf deiner Tafel (z. B. Feuerzeug und Feuerwehr)

In der Rate-Runde liest die VIP laut und deutlich die beiden vollständigen Tipps und den Anfangsbuchstaben des gelöschten Tipps vor, nachdem die VIP ihre Tafel offen in die Mitte gelegt hat.

Impressum:

Game-Design: Markus Slawitscheck
Illustrationen & Grafikdesign: Rory Muldoon
Layout: atelier198 | Producer: Julian Steindorfer
Sensitivity Reading: Lahya Aukongo & Alex M. Gastel
Videos: Tobias Lamp
Besonderer Dank gilt: Roman, July, Peter, Julia, Nikoleta, Hasan, Merched, Habibur, der 1 More Feedback Gruppe, dem Paradise Spielverein und allen anderen Playtester*innen.

Die Inhalte dieses Spiels dürfen ausschließlich zu rein privaten Zwecken verwendet werden.

Hergestellt von:
© 2026 - 1 More Time Games OG
Nobilegasse 26/13 | AT-1150 Wien
www.1moretimegames.com



Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:
Asmodee GmbH
Friedrichstr. 47 | DE-45128 Essen
www.asmodee.de