



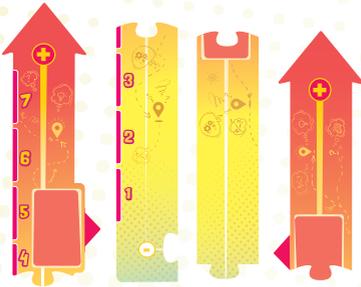
ORTE FÜR WORTE

Normaler Modus
für 4 bis 7 Personen

Team-Modus für
8 bis 14 Personen

Spielmaterial

4 Achsen-Plättchen



100 Wortkarten (doppelseitig)



50 Kriteriumkarten (doppelseitig)



7 Farbkarten



7 Ortsmarker



7 Zahlenkarten



49 Tipplättchen (7 pro Farbe)



1 Wertungstafel



7 Wertungsmarker



Material für den Team-Modus:

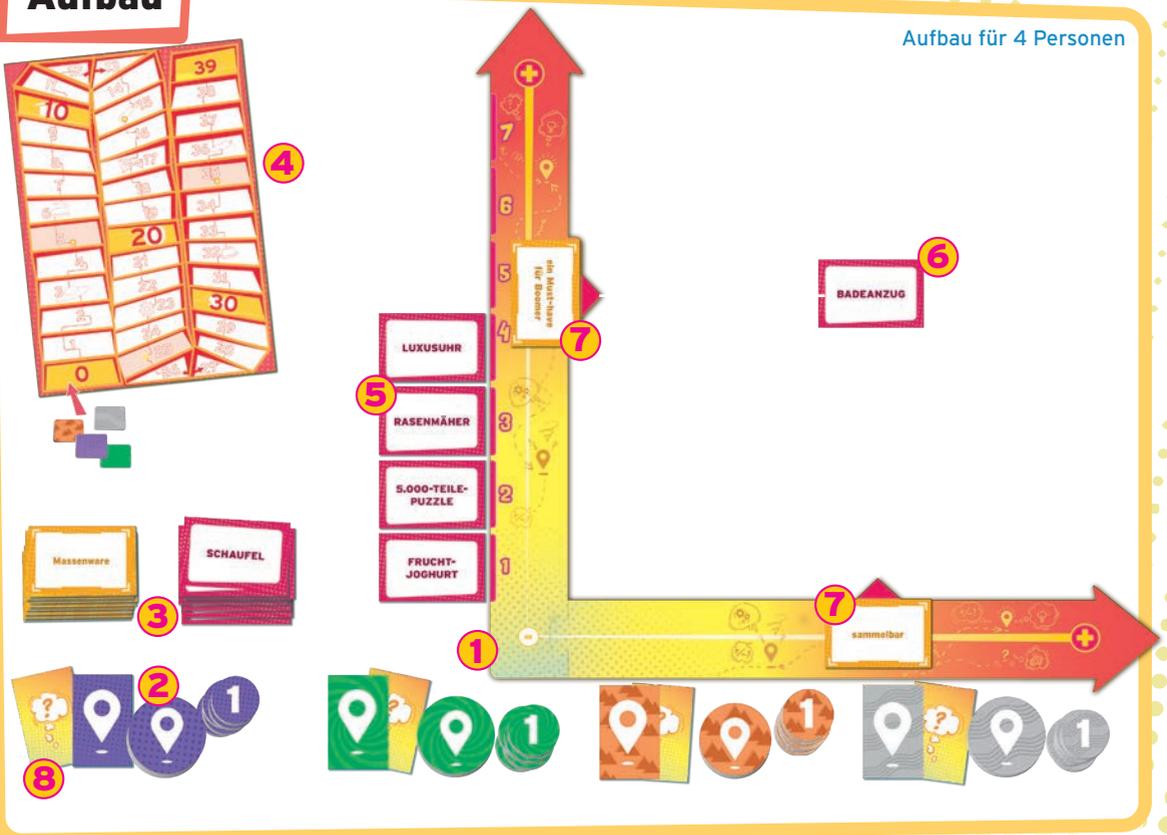
- 7 Team-Tipplättchen 
- 2 Team-Wertungsmarker 
- 2 40/80-Plättchen 

NORMALER MODUS für 4 bis 7 Personen

Im normalen Modus bekommt ihr alle geheim ein Wort zugeteilt, das ihr unter der Beachtung der **Kriterien** an den Achsen in einem Koordinatensystem einordnen müsst. Dann müsst ihr raten, welches die Wörter der anderen sind und erhaltet dafür Punkte. Wer nach 3 Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.

Aufbau

Aufbau für 4 Personen



- 1 Steckt die Achsen-Plättchen ineinander und legt sie in die Mitte zwischen euch. Das ist das Koordinatensystem.
- 2 Nehmt euch alle jeweils eine Farbkarte in der gewünschten Farbe und dazu den farblich passenden Ortsmarker, den Wertungsmarker sowie die 7 Tipplättchen. Legt die übrigen Farbkarten, Wertungs- und Tipplättchen zurück in die Schachtel.
- 3 Mischt die **Wort**karten und die **Kriterium**karten getrennt voneinander und legt sie als Stapel neben dem Koordinatensystem bereit.
- 4 Legt die Wertungstafel in die Mitte und platziert eure Wertungsmarker auf Feld 0.

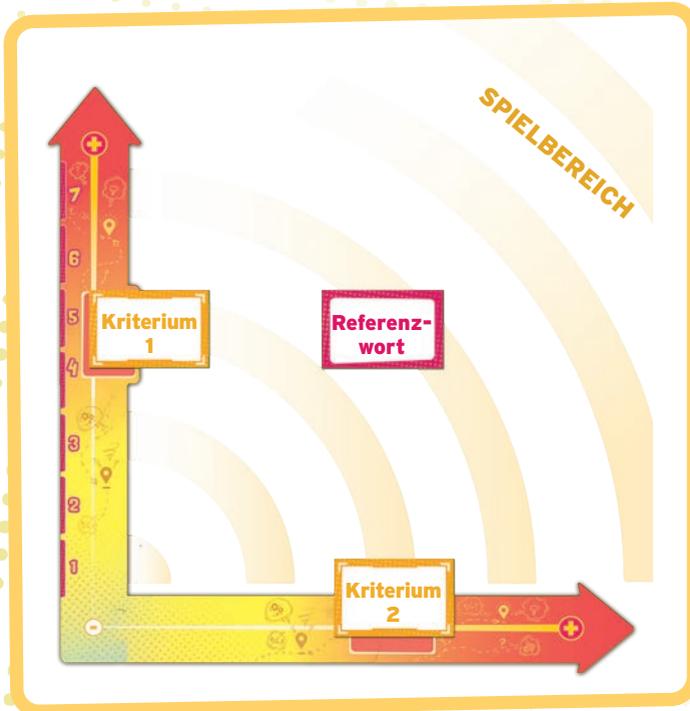
Diese Aufbauschritte führt ihr zu Beginn jeder Runde aus:

- 5 Zieht so viele **Wort**karten vom Stapel, wie Personen mitspielen, und legt sie mit einer zufälligen Seite nach oben neben die vertikale Achse, beginnend bei 1.
- 6 Zieht eine weitere **Wort**karte und legt sie ins Koordinatensystem auf den Schnittpunkt der beiden pinken Pfeile auf den Achsen. Das ist das **Referenzwort**, das den Maßstab für eure Einschätzungen setzt.
- 7 Zieht zwei **Kriterium**karten vom Stapel und legt sie auf die beiden Felder der Achsen.
- 8 Nehmt die Zahlenkarten und legt alle Zahlen, die höher sind als eure Personenanzahl, zurück in die Schachtel. Mischt die übrigen Karten und gebt allen jeweils eine Karte. Schaut euch eure Zahlenkarten im Geheimen an. Legt sie dann verdeckt vor euch neben eure Farbkarten. Die Zahlen ordnen euch jeweils eins der Wörter an der vertikalen Achse zu. Zeigt deine Karte die 1, ist dein Wort das Wort an der Achse neben der 1 usw.

Platzieren

In der ersten Phase der Runde legt ihr alle gleichzeitig eure Ortsmarker ins Koordinatensystem. **Achtet dabei auf die beiden Kriterien an den Achsen, um zu bestimmen, wo der Ortsmarker am besten hinpasst. Beachtet außerdem das Referenzwort.**

Der Spielbereich ist nicht begrenzt. Ihr dürft eure Ortsmarker auch jenseits der Achsen platzieren, wenn ihr wollt, solange der Marker auf dem Tisch liegt.



- Je höher du deinen Marker platzierst (in Richtung **+** auf der vertikalen Achse), desto mehr trifft das Kriterium dieser Achse auf dein Wort zu. Je niedriger du ihn platzierst (in Richtung **-**), desto weniger trifft das Kriterium auf dein Wort zu.

- Je weiter rechts du deinen Marker platzierst (in Richtung **+** auf der horizontalen Achse), desto mehr trifft das Kriterium dieser Achse auf dein Wort zu. Je weiter links du ihn platzierst (in Richtung **-**), desto weniger trifft das Kriterium auf dein Wort zu.

Aber Achtung! In der Mitte liegt das REFERENZWORT, an dem du dich beim Platzieren orientieren musst.

- Platzierst du deinen Ortsmarker über dem Referenzwort, heißt das, dass das Kriterium der vertikalen Achse mehr auf dein Wort zutrifft als auf das Referenzwort. Legst du ihn darunter, trifft es weniger auf dein Wort zu als auf das Referenzwort.

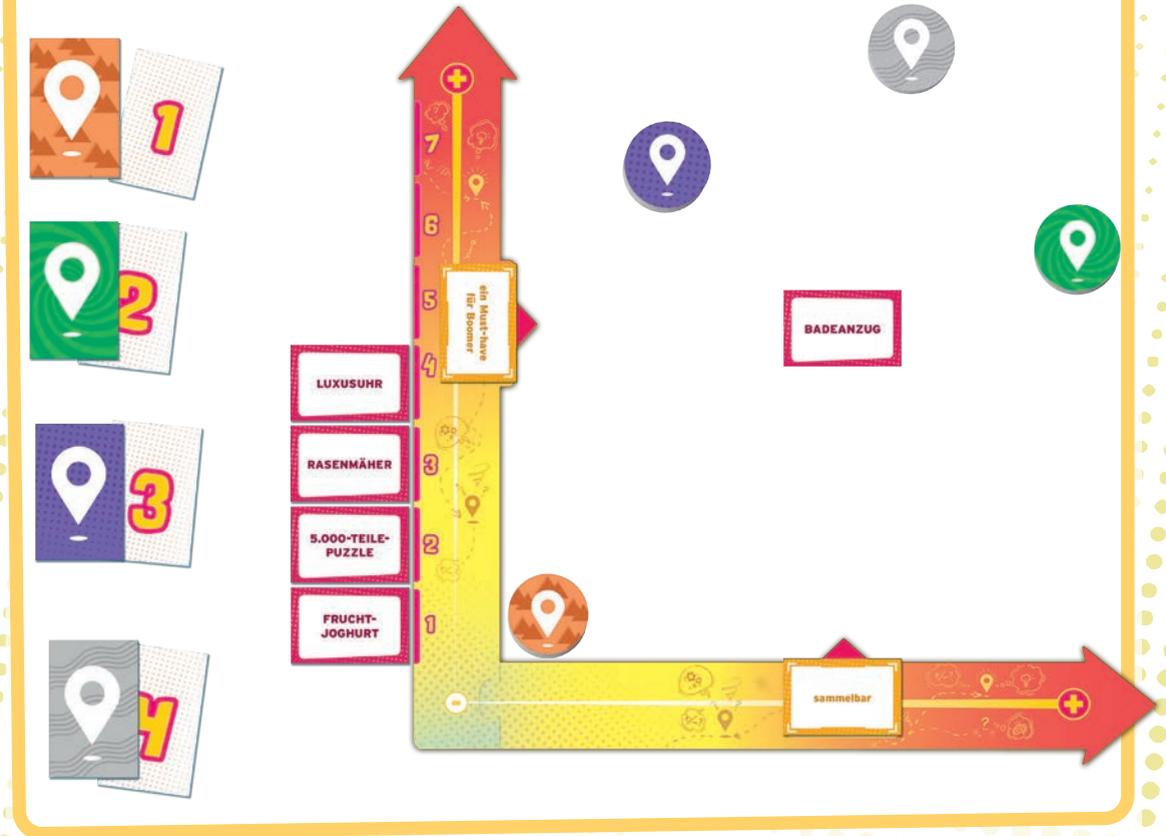
- Platzierst du deinen Ortsmarker rechts vom Referenzwort, heißt das, dass das Kriterium der horizontalen Achse mehr auf dein Wort zutrifft als auf das Referenzwort. Legst du ihn links davon, trifft es weniger auf dein Wort zu als auf das Referenzwort.

Außerdem solltest du einen Blick auf die anderen Wörter werfen, und wie die anderen ihre Marker im Koordinatensystem platzieren.

Hinweis: Du darfst deinen Ortsmarker so oft umplatzieren, bis du mit der Position zufrieden bist. Du darfst ihn auch umplatzieren, wenn du siehst, wie andere ihren Marker platzieren.

Seid ihr alle zufrieden mit der Position eurer Marker, geht es mit dem Tippen weiter.

BEISPIEL



Die zwei Kriterien in dieser Runde lauten **ein Must-have für Boomer** und **sammelbar**. Das Referenzwort lautet **Badeanzug**.

Alle legen ihren Marker in das Koordinatensystem:

-  denkt, dass **Fruchtjoghurt** ziemlich gewöhnlich ist und kein Gegenstand, den man als Boomer haben muss. Daher schiebt er seinen Ortsmarker auf der vertikalen Achse ganz nach unten in Richtung . Er hält Fruchtjoghurt auch für weitaus weniger sammelns wert als Badeanzüge, an denen sich Schwimmenthusiasten sicherlich erfreuen, und auch als die anderen Wörter. Deshalb legt er seinen Marker auf der horizontalen Achse ganz nach links in Richtung .
-  hat das Wort **5.000-Teile-Puzzle**. Sie schaut sich die anderen Wörter an und denkt, dass daran gemessen Puzzles ein guter Gegenstand zum Sammeln sind: günstiger als Luxusuhren oder Rasenmäher und spannender als Badeanzüge. Deshalb legt sie ihren Marker auf der horizontalen Achse ganz nach rechts in Richtung , damit alle wissen, dass ihr Wort sehr sammelbar ist. Außerdem denkt sie, dass Boomer Puzzles einigermaßen interessant finden, im Gegensatz zu

Badeanzügen und Fruchtojoghurt, aber vielleicht weniger interessant als Luxusuhren. Deshalb legt sie den Marker auf der vertikalen Achse nach oben in Richtung , über den Badeanzug, aber nicht ganz nach oben, damit darüber noch Platz für die Luxusuhren bleibt.

-  hat den **Rasenmäher**. Er denkt, dass man eigentlich nur einen Rasenmäher besitzt, wenn man ein Haus mit Garten hat, etwas, das sich viele Boomer leisten können. Und wenn man einen Garten hat, braucht man zwangsläufig einen Rasenmäher, ganz im Gegensatz zu einem Badeanzug. Daher hält er Rasenmäher mehr für ein Must-have für Boomer als Badeanzüge, aber weniger als Luxusuhren - ein absolutes Boomer-Must-have! Er legt seinen Marker auf der vertikalen Achse nach oben in Richtung , über den Badeanzug, aber nicht ganz nach oben, damit darüber noch Platz für die Luxusuhren bleibt. Bei der Sammelbarkeit hingegen ist er skeptisch. Eigentlich braucht man nicht mehr als einen Rasenmäher, aber von Badeanzügen könnte man schon mehr als einen besitzen. Also legt er seinen Marker auf der horizontalen Achse nach links in Richtung , links vom Badeanzug, aber er lässt noch etwas Platz für den Fruchtojoghurt, den er für unsammelbar hält.
-  hat das Wort **Luxusuhr**. Sie hält eine Luxusuhr für ein absolutes Boomer-Must-have, aber ist sich sehr unsicher, was die Sammelbarkeit angeht, da sich nur reiche Menschen Luxusuhren leisten können. Puzzles hingegen können sich viele Menschen leisten. Daher hält sie Luxusuhren für weniger sammelbar als Puzzles, aber sie sind definitiv ein spannenderer Sammelgegenstand als Badeanzüge. Sie legt ihren Marker auf der vertikalen Achse ganz nach oben in Richtung , auf der horizontalen Achse lässt sie noch etwas Luft nach rechts für die Puzzles.

Tippen



In der zweiten Phase der Runde versucht ihr zu tippen, wer welches Wort hatte.

Lasst euch von den Kriterien nicht in die Irre führen! Alle bewerten die Kriterien anders. Versucht euch also in die anderen hineinzusetzen, wenn ihr überlegt, welche Wörter sie haben!

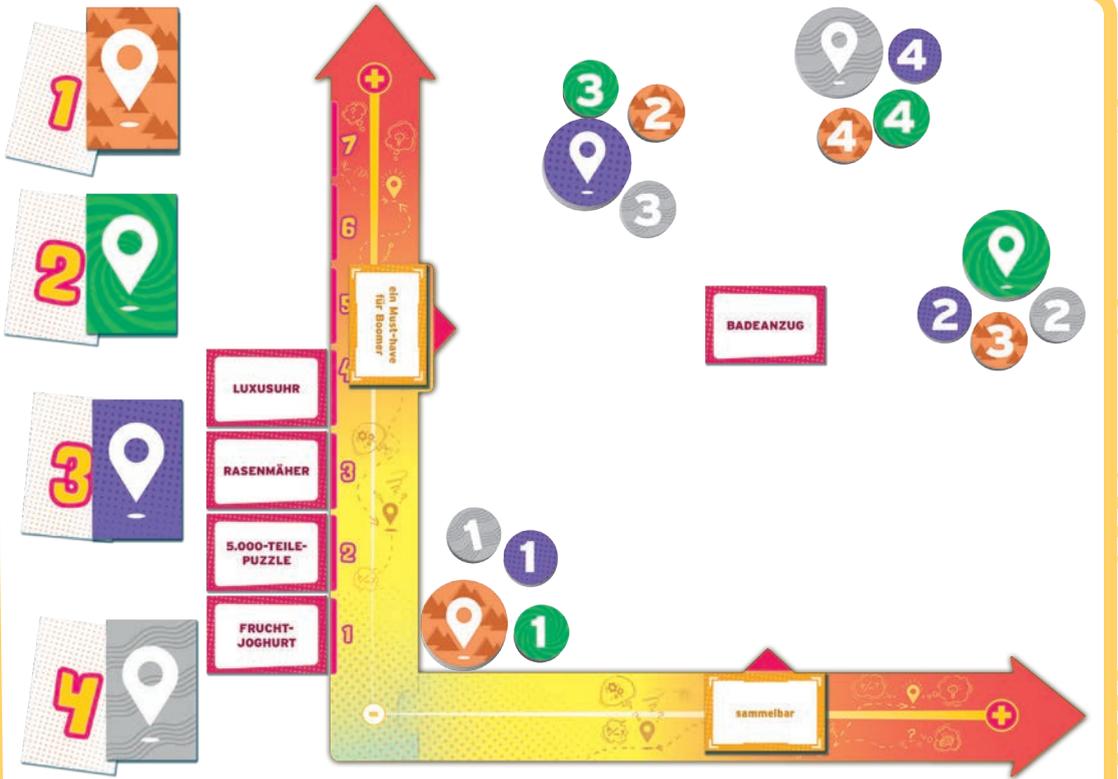
Überlege dir für jeden Ortsmarker, welches Wort dazu passen könnte, und lege dein Tipplättchen mit der passenden Nummer darauf. Das könnt ihr alle gleichzeitig tun:

Lege genau 1 deiner Tipplättchen verdeckt auf jeden Ortsmarker (außer auf deinen eigenen).

Stapelt die Tipplättchen auf den Ortsmarkern einfach übereinander.

Sobald ihr alle eure Tipplättchen gelegt habt, beginnt die Wertung.

BEISPIEL



- Alle haben das geheime Wort von 📍 richtig geraten. 📍 bekommt 3 Punkte und alle anderen jeweils 1 Punkt.
- Das geheime Wort von 📍 hat 📍 nicht richtig geraten. Deshalb bekommt er dafür keinen Punkt. 📍 und 📍 haben das Wort hingegen richtig geraten und bekommen jeweils 1 Punkt. 📍 bekommt 2 Punkte.
- Alle haben das geheime Wort von 📍 richtig geraten. 📍 bekommt 3 Punkte und alle anderen jeweils 1 Punkt.
- Das geheime Wort von 📍 hat 📍 nicht richtig geraten. Deshalb bekommt er dafür keinen Punkt. 📍 und 📍 haben das Wort hingegen richtig geraten und bekommen jeweils 1 Punkt. 📍 bekommt 2 Punkte.

Spielende

Nach 3 Runden endet die Partie. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

TEAM-MODUS für 8 bis 14 Personen

Im Team-Modus teilt ihr euch in 2 Teams auf. In jeder Runde versucht ein Team, die Wörter passend ins Koordinatensystem zu legen, während das andere tippt. In der nächsten Runde wird getauscht. Nach vier Runden gewinnt das Team mit den meisten Punkten.

Aufbau

Baut das Spiel wie auf Seite 2 beschrieben auf. Dabei gelten folgende Ausnahmen:

- Lasst die 7 Wertungsmarker in der Schachtel.
- Legt die beiden Team-Wertungsmarker auf Feld 0 der Wertungstafel. 
- Teilt euch in zwei möglichst gleich große Teams auf.
- Legt fest, welches Team zuerst an der Reihe ist. Alle Mitglieder des aktiven Teams nehmen sich je eine Farbkarte, den farblich passenden Ortsmarker und die 7 Tipplättchen.
- Das inaktive Team nimmt sich die Team-Tipplättchen. 
- Legt so viele **Wort**karten wie Personen im aktiven Team an die vertikale Achse. Legt wie gewohnt ein Referenzwort und die beiden **Kriterium**karten aus.

Spielübersicht

Befolgt die Regeln des normalen Modus mit den folgenden Ausnahmen:

- Das **aktive Team** spielt wie gewohnt. Alle Mitglieder des Teams nehmen sich jeweils eine zufällige Zahlenkarte, markieren ihr Wort im Koordinatensystem mit ihren Ortsmarkern und stimmen wie gewohnt ab.
- Das **inaktive Team** stimmt nach dem aktiven Team ab. Zusammen entscheiden die Mitglieder, wie sie die Tipplättchen auf die Ortsmarker legen.

Das inaktive Team bekommt 2 Punkte für jedes richtige Team-Tipplättchen. Das aktive Team bekommt 1 Punkt für jedes richtige Tipplättchen von Teammitgliedern.

Für die nächste Runde tauscht ihr die Rollen. Nachdem jedes Team zwei Mal in der aktiven Rolle war, endet die Partie.

40/80

Überschreitet euer Team die 40 Punkte, nehmt ihr das 40/80-Plättchen und legt es mit der 40-Seite nach oben vor euch. Wenn ihr die 80 Punkte überschreitet, dreht ihr das Plättchen um.

Spielende

Das Team, das nach 4 Runden die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand teilen sich die Teams den Sieg.

Credits

Ein Spiel von: Gary Kim, Hope S. Hwang & Yohan Goh • Design von: Ulric Maes

Französische Regeln von: Calista Lemasson • Entwickelt von: Sorry We Are French & Funnyfox

Produziert von: Emmanuel Beltrando & Marine Nouvel

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany: Sophia Keßler,
Veronika Stallmann, Monika Planeta & Steffen Trzensky

©2024 Sorry We Are French & Funnyfox, Markenzeichen von Hachette Livre. Alle Rechte vorbehalten.
21 rue du Montparnasse, 75006 Paris, Frankreich



Folge uns auf

