



**Vor dem ersten Spiel entfernen Sie
folgenden Spielkarten:**

5A, 1C, 2E, 1I, 1L, 1 M, 4O, 1P, 2T, 1U, 1V.

VORBEREITUNG: Die 82 Karten mischen und 36 davon verdeckt auf dem Tisch in einen 6 x 6 Quadrat auslegen. Die übrigen 46 werden als verdeckter Stapel zur Seite gestellt. Vor Spiel-beginn darf sich jeder heimlich 3 der ausgelegten Karten anschauen.

SPIEL: Man bestimmt, wer beginnt und spielt dann der Reihe nach. Wer am Zug ist, muss nacheinander **mindestens 4 Karten** aufdecken (darf aber auch mehr aufdecken, wenn er will). Seine Aufgabe ist es, mit **allen** aufgedeckten Karten in beliebiger Reihenfolge ein gültiges Wort zu bilden.

- Gelingt es ihm, mit allen diesen Buchstaben ein Wort zu bilden, nimmt er sie

- vom Tisch, legt das Wort vor sich hin und ersetzt sofort die gebrauchten Karten aus dem Stapel. Der nächste Spieler ist dann an der Reihe.
- Gelingt es ihm nicht, ein Wort zu bilden, dreht er alle Karten wieder um und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn der Stapel aufgebraucht ist, spielt man weiter ohne die benutzten Karten zu ersetzen. Das Spiel ist beendet, wenn kein weiteres Wort mit den übrig gebliebenen Karten gebildet werden kann.

JOKER: die drei Karten mit den Masken gelten als Joker und können als beliebige Buchstabe eingesetzt werden.

GÜLTIGE WORTE: Es gelten alle Wörterbuchworte, in jeder grammatikalischen Form.

SIEG: Jedes Wort ist so viele Punkte wert, wie es Buchstaben enthält, **minus 3** (also 4 Buchstaben = 1, 5 Buchstaben = 2, 6 Buchstaben = 3, usw.). Die **Qu** Karte zählt als 2 Buchstaben. Wer die höchste Buchstabenanzahl erreicht, hat gewonnen.



Wat moet je doen alvorens je voor de eerste keer speelt

verwijderen uit de stapel kaarten:

4A, 2C, 1F, 2I, 1L, 2M, 2O, 2S, 2U, 1V, 1Ä, 1Ö, 1Ü.

VOORBEREIDING: Schud de 80 kaarten. Leg er 36 op tafel, volgens een vierkant van 6x6 kaarten, met de bovenzijde van de kaarten naar onder gericht. De overige 44 kaarten (die ook met hun bovenzijde naar onder zijn gericht) vormen het reservepotje. Voordat je begint te spelen, moet elke speler drie willekeurige kaarten die op de tafel liggen bekijken, zonder dat de tegenspelers deze kaarten kunnen zien.

HET SPEL: Beslis wie er begint met het spel en speel dan om de beurt. Wanneer het jou beurt is, draai je één voor één **ten minste vier kaarten** om (als je wil mag je er ook meer dan vier omdraaien). De bedoeling is nu dat je een woord vormt door **alle** omgedraaide letters te gebruiken in gelijk welke volgorde:

- Indien je een woord kan vormen met alle

- omgedraaide kaarten, kom je in het bezit van deze kaarten (je legt ze nu best op een hoopje voor je) en vervang je vervolgens deze kaarten met een gelijk aantal kaarten uit de reservehoop. Nu is het de beurt aan de volgende speler;
- Indien je geen woord kon vormen, moet je alle reeds omgedraaide kaarten terug omdraaien. Nu is het de beurt aan de volgende speler.

Wanneer de reservehoop op is, ga je gewoon verder zonder de weggenomen kaarten te vervangen. Het spel wordt beëindigd wanneer er niet meer voldoende kaarten zijn om een woord mee te vormen.

JOLLY: Dit zijn de kaarten waarop de drie gemaskerde karakters. Deze kaarten kan je gebruiken voor gelijk welke letter.

GELDIGE WOORDEN: Neem een woordenboek. Alle woorden die hierin staan in alle vormen en vervoegingen zijn geldig.

OVERWINNING: Elke woord geeft je het volgende aantal punten: het aantal letters van het woord - 3 (4 letters = 1 punt; 5 letters = 2 punten; 6 letters = 3 punten, enz.). De kaart met de letter, **Qu** heeft de waarde van 2 letters. De winnaar is degene met het hoogste puntenaantal.



Avant de jouer pour la première fois vous retirez de la pioche ces cartes-là:

2A, 2C, 2D, 1E, 1I, 1L, 2M, 2N, 2O,
1R, 1S, 1T, 1V, 1Ä, 1Ö, 1Ü.

PRÉPARATIONS: Mélangez les 80 cartes et disposez-en 36 couvertes sur la table de façon à former un carré 6x6. Les 44 restantes sont mises de côté couvertes comme talon. Avant de commencer une partie, chacun peut regarder secrètement sous 3 des cartes sur la table.

LE JEU: On décide qui commence, puis on joue à tour de rôle. À son tour, chaque joueur doit découvrir l'une après l'autre **au moins 4 cartes** (mais il peut en découvrir plus s'il le veut) puis doit essayer de former un mot avec **toutes** les lettres découvertes, dans n'importe quel ordre.

- S'il parvient à former un mot avec toutes les cartes découvertes, il les

- enlève du plateau, les étale devant lui, et les remplace tout de suite du talon. Puis le tour passe au joueur suivant.
- S'il ne parvient pas à former un mot, il retourne de nouveau toutes les cartes et la main passe au joueur suivant.

Quand le talon est épuisé, on continue à jouer sans remplacer les cartes. Le jeu se termine quand on ne peut plus former de mots avec les cartes qui restent sur la table.

JOKERS: Les cartes avec les 3 personnages masqués sont des jokers et peuvent remplacer n'importe quelle lettre.

MOTS VALIDES: On choisit un dictionnaire et tous les mots qui s'y trouvent sont acceptables, dans n'importe quelle forme, genre, conjugaison, etc.

VICTOIRE: Chaque mot vaut autant de points qu'il contient de lettres **moins trois** (donc 4 lettres = 1 point, 5 lettres = 2 points, 6 lettres = 3 points, etc.) La carte **Qu** vaut 2 points. Gagne le total le plus élevé.



**Before playing for the first time
remove from the deck:**

2A, 2C, 1D, 4E, 1L, 2M, 2N, 1O,
2S, 1U, 1V, 1Ä, 1Ö, 1Ü.

PREPARATIONS: Shuffle the 80-card deck then lay out 36 cards face down to form a 6x6 square. Remaining 44 cards are put aside face down as stock. Before starting to play, each player peeks secretly under 3 of the cards on the table.

PLAY: Decide who starts, then play in turn. Play consists in turning up, one after the other, **at least four** of the 36 cards - but you may turn up more if you wish. Your purpose is to form one valid word using **all** the letters you turn up.

- If you are able to form a word with all the cards you turned up, remove them, line them up in front of you and replenish the cards from stock. Your turn is over and passes to the next player.

- If you are not able to form a word, turn all the cards face down again and it is the next player's turn.

If stock is depleted, continue playing without replenishing. The game ends when no further words can be formed with the remaining cards.

JOKERS: Cards showing the three masked figures are jokers and can stand for any letter.

ACCEPTABLE WORDS: Any word found in a standard dictionary is acceptable, in any grammatical form; plurals, participles, adverbial forms, etc. are all acceptable.

SCORING: Each words you pick up scores the number of letters it contain **minus 3**. (A 4-letter word is worth 1, a 5-letter word 2, a 6-letter word 3, etc.) The **Qu** card counts for 2. Player with highest score at the end is the winner.



Antes de ponerse a jugar por primera vez quitar de la baraja:

1A, 1 D, 3E, 1F, 2I, 1K, 2M, 2N,
1S, 2T, 1V, 1Ä, 1Ö, 1Ü, 1W.

PREPARACIÓN: Barajar las 81 cartas y colocar 36 encima de la mesa boca abajo formando un cuadrado de 6 x 6 cartas. Las 45 restantes (colocadas boca abajo) constituyen la reserva. Antes de empezar la partida, cada jugador mira secretamente 3 de las cartas dispuestas en la mesa.

EL JUEGO: Se decide quien empieza y sucesivamente se juega por turno. Cuando le llega su turno, cada jugador descubre **al menos 4 cartas** (si lo desea puede dar la vuelta a más) una después de otra e intenta formar una palabra con **todas** las letras destapadas en el orden que desee:

- Si consigue formar una palabra utilizando todas las letras destapadas,

- las cartas que la componen (las conserva delante de él), las sustituye con otras tantas de la reserva y luego pasa la mano;
- Si no consigue formar una palabra, vuelve a poner todas las cartas boca abajo y la mano pasa al jugador siguiente.

Cuando se agota la reserva, se prosigue el juego sin sustituir las cartas utilizadas. El juego se acaba cuando ya no quedan letras suficientes para formar palabras.

COMODINES: Las cartas con los tres personajes enmascarados tienen función de comodines, por lo que pueden tomar el valor de cualquier letra.

PALABRAS VÁLIDAS: Se elige un diccionario, y se consideran válidas todas las palabras presentes en el mismo en todas las formas, géneros y conjugaciones.

VICTORIA: Cada palabra compuesta vale tantos puntos cuantas letras la componen **menos 3** (4 letras = 1 punto, 5 letras = 2 puntos, 6 letras = 3 puntos, etc.). La carta **Qu** vale 2 letras en los recuentos. Gana el jugador con la puntuación más alta.



**Antes de jogar pela primeira vez
remove do convés:**

1D, 6E, 1K, 1L, 4N, 1R, 2T, 1V, 1Y, 1W, 1Ä, 1Ö, 1Ü.

PREPARAÇÃO: Baralhar as 80 cartas e dispor 36 sobre a mesa com a face para baixo, formando um quadrado de 6x6 cortas. As restantes 44 (de face para baixo) são de reserva. Antes de iniciar o jogo cada jogador deverá olhar secretamente para 3 cartas que estão na mesa.

O JOGO: Decide-se quem começa e depois joga um de cada vez. Cada jogador, quando é a sua vez de jogar, vira **pelo menos 4 cartas** uma carta de cada vez, (se quiser pode virar outras), tentando formar uma palavra usando **todas** as letras destapadas, com a ordem que quiser:

- Se conseguir formar uma palavra usando todas as letras destapadas fica com as cartas que a formam (conserva-as à

- sua frente), e substitui-as pescando o mesmo número de cartas ficando com elas de reserva e passando a vez ao sucessivo jogador;
- Se não conseguir formar uma palavra, volta a virar as cartas destapadas e passa a vez ao jogador sucessivo.

Quando o baralho de reserva acaba, continua-se o jogo em substituir as cartas já destapadas; o jogo acaba quando já não se conseguem formar palavras com as letras restantes.

JOCKER: As cartas com os três personagens mascarados funcionam como jocker, podem ter o valor de qualquer letra.

PALAVRAS VÁLIDAS: Depois de escolhido um dicionário, valem todas as palavras que se podem repetir, em todas as formas, géneros e conjugações.

VITÓRIA: Cada palavra composta vale tantos pontos quantas as letras que o compõem **menos 3** (4 letras = 1 ponto, 5 letras = 2 pontos, 6 letras = 3 pontos, etc.). A **Qu** na contagem vale como 2 letras. Vence quem obtém a pontuação mais alta.



**Prima di giocare per la prima volta
togliere dal mazzo:**

1A, 2D, 4E, 1H, 1 K, 1L, 3N, 2U,
1J, 1Y, 1W, 1X, 1Ä, 1Ö, 1Ü.

PREPARAZIONE: Mescolare le 80 carte e disporne 36 sul tavolo a faccia in giù, formando un quadrato di 6x6 carte. Le rimanenti 44 (tenute a faccia in giù) formano la riserva. Prima di iniziare la partita ogni giocatore guarda segretamente 3 delle carte sul tavolo.

IL GIOCO: Si decide chi inizia e poi si gioca a turno. Ogni giocatore al suo turno scopre una dopo l'altra **almeno 4 carte** (se vuole può girarne di più), nel tentativo di formare una parola usando **tutte** le lettere scoperte, nell'ordine che preferisce:

- Se riesce o formare una parola usando tutte le lettere scoperte si appropria delle carte che la formano (le conserva

- davanti a sé), le sostituisce prendendone altrettante dalla riserva e possa il turno;
- Se non riesce a formare una parola, rigira tutte le carte scoperte e il turno passa al giocatore successivo.

Quando la riserva si esaurisce, si continua senza più sostituire le carte prelevate; il gioco finisce quando non restano più lettere a sufficienza per formare parole.

JOLLY: Le carte con i tre personaggi in maschera funzionano da jolly, possono cioè assumere il valore di qualsiasi lettera.

PAROLE VALIDE: Scelto un dizionario, valgono tutte le parole che vi si possono reperire, in tutte le forme, generi e coniugazioni.

VITTORIA: Ogni parola composta vale tanti punti quante sono le lettere che la compongono **meno 3** (4 lettere = 1 punto, 5 lettere = 2 punti, 6 lettere = 3 punti, ecc.). La carta **Qu** nei conteggi vale come 2 lettere. Vince chi ottiene il punteggio più alto.