

BÜCHER- WURM



Ein schnelles Wortspiel für 2-8 Spieler ab 8 Jahren von Lukas Zach und Michael Palm

SPIELMATERIAL

120 Karten, davon



Vorderseite

Rückseite

60 Themenkarten

3 Themen je Sprache
(links englisch, rechts deutsch)



Vorderseite

Rückseite

60 Buchstabenkarten

je 3x A, B, C/K, D, E, F, H, I, M, O, P, R, S und T,
je 2x G, J/Q, L, N, U, V, W und X/Y/Z und 2x Joker (A-Z)

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>.

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team

SPIELZIEL

Ihr versucht, alle Buchstabenkarten aus eurer Hand auszuspielen. Dazu müsst ihr Worte nennen, die mit dem Buchstaben einer eurer Karten beginnen und zum aktuellen Thema passen. Wem nichts Passendes einfällt, spielt keine Karte und wechselt stattdessen das Thema. Derjenige von euch, der zuerst alle Karten von seiner Hand gespielt hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Buchstabenkarten und teilt an jeden Spieler 6 Karten aus. Nehmt die Buchstabenkarten auf die Hand und haltet sie geheim vor euren Mitspielern. Legt nicht verteilte Buchstabenkarten zurück in die Schachtel, ihr braucht sie in dieser Partie nicht.

Mischt die Themenkarten und platziert sie als Bücherstapel verdeckt in der Tischmitte. Lasst den Belesensten von euch die oberste Karte aufdecken und das aktuelle Thema bestimmen. Dazu wählt er 1 der 3 aufgedruckten Themen aus. Sein linker Nachbar beginnt die Partie.



Hinweis:

Spielen Kinder mit, kann Folgendes berücksichtigt werden: Das oberste, in Grün geschriebene Wort ist jeweils das Thema der Karte, zu dem sich am leichtesten Worte finden lassen, nach unten wird es zunehmend anspruchsvoller.

SPIELABLAUF

Ihr seid reihum im Uhrzeigersinn an der Reihe. Bist du an der Reihe, musst du entweder:

- 1 Buchstabenkarte ausspielen
- ODER**
- das Thema wechseln.

Buchstabenkarte ausspielen

Möchtest du 1 Buchstabenkarte von deiner Hand ausspielen, musst du ein Wort nennen, das

- mit dem Buchstaben einer deiner Karten beginnt und
- zum aktuellen Thema passt (und bei diesem noch nicht genannt wurde).

Treffen beide Voraussetzungen zu, lege die Buchstabenkarte offen in der Tischmitte ab. Dein linker Nachbar ist nun an der Reihe.

Thema wechseln

Will dir partout kein passendes Wort einfallen, darfst du keine Buchstabenkarte ausspielen, sondern musst stattdessen das Thema wechseln. Decke dafür die oberste Karte vom Stapel der Themenkarten auf, wähle 1 der 3 Themen aus und teile es laut und deutlich deinen Mitspielern mit. Dein linker Nachbar ist nun an der Reihe.

Sollte der Bücherstapel einmal aufgebraucht sein, mischt alle Themenkarten und bildet einen neuen Bücherstapel.



Hinweis:

Das Spiel macht am meisten Spaß, wenn man es zügig spielt. Trotzdem sollte jedem ein kurzer Moment zum Nachdenken gegönnt werden (wir empfehlen eine Zeitspanne von etwa

10 Sekunden). Überlegt ein Spieler aber zu lang, weil er offensichtlich kein passendes Wort mehr findet, dürft ihr ihn „anzählen“, indem ihr gemeinsam von 5 rückwärts auf 0 zählt. Bei 0 **muss** der Spieler dann das Thema wechseln.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn einer von euch seine letzte Buchstabenkarte von der Hand ausspielen konnte. Er gewinnt die Partie.

VARIANTEN

Quizvariante ab 3 Spielern

Bereitet das Spiel nach den Regeln des Grundspiels vor. Spielt nach den folgenden Regeln:

Nachdem der Belesenste ein Thema genannt hat, versuchen **alle anderen** Spieler gleichzeitig möglichst schnell, 1 ihrer Buchstabenkarten auszuspielen. Nur der Schnellste von euch darf sie ablegen. Er muss danach die oberste Karte des Bücherstapels ziehen und das nächste Thema nennen. Somit darf der Spieler, der das aktuelle Thema ausgewählt hat, bei dieser Themenkarte nie mitspielen.

Schnelle Variante ab 3 Spielern

Spielt nach den Regeln des Grundspiels mit folgenden Ausnahmen:

Bist du an der Reihe, darfst du so lange Buchstabenkarten spielen, bis dein linker Nachbar dich mit dem Ausspielen einer Buchstabenkarte unterbricht. Nun darf dieser weitere Buchstabenkarten spielen, bis auch er wiederum von seinem linken Nachbarn unterbrochen wird.

Anstatt einer Buchstabenkarte darf der linke Nachbar auch eine neue Themenkarte aufdecken. Sobald er das neue Thema laut und deutlich genannt hat, darf er Buchstabenkarten zu diesem Thema ausspielen, bis er von seinem linken Nachbarn durch eine Buchstaben- oder Themenkarte unterbrochen wird.

Herausfordernde Variante ab 2 Spielern

Spielt nach den Regeln des Grundspiels mit folgender Ausnahme:

Beim Bestimmen des Themas wählt immer 2 der aufgedruckten Themen aus.

Eine ausgespielte Buchstabenkarte muss dann zu diesen beiden Themen passen.

ANMERKUNGEN

C/K, J/Q und X/Y/Z-Karten

Bei diesen Buchstabenkarten dürft ihr den Buchstaben auswählen, mit dem das zum Thema passende Wort beginnen soll.

A-Z-Karten

Bei diesen Buchstabenkarten darf euer zum Thema passendes Wort mit einem Buchstaben eurer Wahl beginnen.

IMPRESSUM

Autoren: Lukas Zach und Michael Palm · Illustrationen: Christian Fiore

Grafikdesign: Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de · Realisation: Klaus Ottmaier

© 2019 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.

Ein dickes Dankeschön an: Babs, Demian, Laura, Mara, Mira (Dahler), Nathan, Sebastian, Silas & Thilini.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus Spiele

BOOK- WORM



Bookworm is a quick word game for 2-8 players ages 8 and up by Lukas Zach and Michael Palm

COMPONENTS

120 Cards, consisting of



frontside

backside

60 Category cards
with 3 categories in each language
(English left, German right)



frontside

backside

60 Letter cards
3 each A, B, C/K, D, E, F, H, I, M, O, P, R, S and T,
2 each G, J/Q, L, N, U, V, W and X/Y/Z
and 2x Joker (A-Z)

AIM OF THE GAME

You are trying to play all the Letter cards from your hand. To do that, you have to name words that start with a letter that corresponds with one of your Letter cards and that suit the current category. If you are at your wit's end you can simply opt to play no card to switch the category instead. Whoever runs out of cards to play first, wins the game.

SETUP

Shuffle the Letter cards and deal each player 6 cards. Take the Letter cards into your hand and make sure the other players cannot see your cards. All remaining Letter cards can be returned to the box, you will not need them this game.

Shuffle the Category cards and place them as book stack face down into the middle of the play area. Let the most bookish of you turn over the first Category card and determine the first category of the game. He can choose any 1 of the 3 categories on the card. Then the player to his left can start the game.



Note:

When playing with kids just take note of this: The upper-most green category is the simplest of the categories. The categories below become successively more difficult.

FLOW OF THE GAME

You take your turns in clockwise order. If it is your turn, you choose to either:

- Play 1 Letter card
- OR**
- Change the category.

Playing a Letter card

To play 1 Letter card from your hand, you have to be able to name a word that:

- begins with the letter of the card you play AND
- fits the currently chosen category (and has not been named before).

If both requirements apply, place the played Letter card onto the table. Now the player to your left takes their turn.

Change the category

If you just can't think of a fitting word, you cannot play a Letter card. Instead you have to change the category. To do that, turn over a new Category card from the Book stack deck and choose 1 of the 3 categories on the card. Loudly announce the new category. Then the player to your left takes their turn. Should the Book stack deck be empty, reshuffle all previously played Category cards into a new Book stack.



Note:

The game is the most fun when played in a fast fashion. Nonetheless everybody should have an appropriate time to think (we recommend 10 seconds). If a player ponders for too long, we advise you to count him down from 5, and then force him to change the category instead.

END OF THE GAME

The game ends as soon as a player has played their last Letter card. That player wins the game!

VARIANTS

Quiz Variant for 3 or more players

Prepare the game as normal then play with the following rules:

After the first category has been named, **every other** player simultaneously tries to find a fitting word with his Letter cards. Only the fastest player may actually play his Letter card. Then that player draws the next Category card and every other player must again find a fitting word. The player who draws the Category card may never participate in playing a Letter card. The player who played their last Letter card again wins the game.

Fast Variant for 3 or more players

Prepare the game as normal then play with the following rules:

If it is your turn you may play as many Letter cards as you can until the player to your left interrupts you by playing a Letter card of his own. Now he can play as many Letter cards as he can until again the player to his left interrupts him.

Instead of playing a Letter card, the player to his left may also change the Category by turning over a new card. This also ends the turn for the player on the right. After revealing the new category and stating it loudly he again may play as many Letter cards until he, too, is interrupted in 1 of the 2 ways.

The player who played their last Letter card again wins the game.

Challenging Variant for 2 or more players

Prepare the game as normal then play with the following rules:

When choosing the category, always pick 2 of the 3 categories on the card. Every Letter card that gets played has to fit both categories.

NOTES

C/K, J/Q and X/Y/Z cards

You may choose with which of the given letters to find a word.

A-Z cards

You may say a word starting with any letter.

CREDITS

Designers: Lukas Zach and Michael Palm · Illustrations: Christian Fiore

Graphics: Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de

Translation: Benjamin Schönheiter · Realisation: Klaus Ottmaier

© 2019 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany. All rights reserved.

A big thank you to: Babs, Demian, Laura, Mara, Mira (Dahler), Nathan, Sebastian, Silas and Thilini.

Reprinting and publishing of game rules, game components or illustrations without the permission of Pegasus Spiele is prohibited.



Pegasus Spiele