

# Wissper

## Wohin geht die Reise?

Ein kurzweiliges Würfelspiel für 2 - 5 Spieler ab 5 Jahren  
von Simon Dirscherl  
Spieldauer: ca. 20 Minuten

Willkommen in der spannenden Welt von Wissper! Wo sind nur Wisspers Tierfreunde Peggy, Kev und all die anderen? Wissper macht sich schnell auf den Weg, um ihre Freunde wiederzusehen. Wer von euch kann seine Wissper-Spielfigur als Erster zu den gesuchten Tieren ziehen, sammelt damit die meisten Punkte und gewinnt dieses kurzweilige Würfelspiel?



### SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel steckt ihr alle Wissper-Spielfiguren und Tierfiguren bitte in die Plastikfüßchen.

Je nach Mitspielerzahl legt ihr den Spielplan mit folgender Spielplanseite nach oben in die Tischmitte:

- Bei zwei oder drei Spielern: Spielplanseite, auf der in der Mitte das Haus abgebildet ist.
- Bei vier oder fünf Spielern: Spielplanseite, auf der in der Mitte das Zimmer von Wissper abgebildet ist.

Jeder Spieler nimmt sich eine Wissper-Spielfigur und die beiden Flöten-Chips in der gewählten Farbe. Stellt eure Spielfiguren auf das große Feld in der Spielplanmitte. Die Flöten-Chips haltet ihr vor euch bereit. Überzählige Wissper-Spielfiguren und Flöten-Chips kommen in die Schachtel zurück.

Stellt die fünf Tierfiguren auf beliebig freie Felder des Spielplans. Zwischen dem großen Feld in der Spielplanmitte und den Tierfiguren sollten dabei mindestens vier Felder liegen.

Mischt alle Karten und stapelt sie verdeckt. Danach deckt ihr zwei Karten auf und legt sie neben den Spielplan. Haltet die beiden Würfel bereit.



Beispiel Spielaufbau bei drei Spielern:



## SPIELABLAUF

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit beiden Würfeln. Anschließend führt er seinen Spielzug aus:

### Der weiße Augwürfel (1-4 Würfelaugen)



Der Spieler darf seine Wissper-Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl beliebig auf dem Spielplan weiterziehen. Dabei darf der Spieler Würfelpunkte verfallen lassen oder sogar komplett auf das Ziehen seiner Spielfigur verzichten.

### Der lilafarbene Symbolwürfel (leere Seite oder 1-3 Schmetterlinge)



• Hat der Spieler eine leere Seite gewürfelt, darf er dieses Mal keine Tierfigur bewegen.



• Hat der Spieler eine Seite mit Schmetterlingen gewürfelt, wählt der Spieler eine beliebige Tierfigur und zieht diese entsprechend der abgebildeten Anzahl Schmetterlinge auf dem Spielplan weiter. Beim Ziehen der Tierfigur darf der Spieler keine Würfelpunkte verfallen lassen.

### Wichtige Zugregeln:

- Mehrere Figuren dürfen gleichzeitig auf einem Feld stehen.
- Hat der Spieler mit dem lilafarbenen Symbolwürfel eine Seite mit Schmetterlingen gewürfelt, darf er entscheiden, ob er seine Wissper-Spielfigur oder die Tierfigur zuerst ziehen möchte.

Nachdem der Spieler seinen Spielzug ausgeführt hat, ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

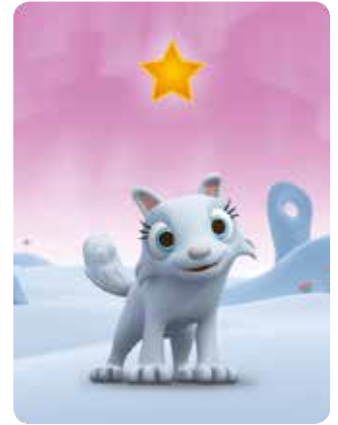


# DIE FREUNDE-KARTEN:

## Freunde-Karten (ohne farbigen Kartenrand)

Auf diesen zehn Karten (= 1 Punkt) sind zehn unterschiedliche Tierfreunde von Wissper abgebildet. Diese Tiere sind auch auf dem Spielplan zu finden.

Liegt eine dieser Karten offen aus, versuchen die Spieler möglichst schnell mit ihrer Wissper-Spielfigur zum Spielplanfeld mit dem auf der Karte abgebildeten Tier zu ziehen. Wer mit seiner Wissper-Spielfigur zuerst auf diesem Spielplanfeld steht, darf sich die ausliegende Karte zur Belohnung nehmen und verdeckt vor sich ablegen.



**Besonderheiten:** Wird eine Freunde-Karte aufgedeckt und eine Wissper-Spielfigur steht bereits auf dem entsprechenden Spielplanfeld, erhält der entsprechende Spieler sofort die Karte. Stehen dort mehrere Wissper-Spielfiguren, so erhält niemand die Karte und sie kommt aus dem Spiel.

## Beste Freunde-Karten (mit lila Kartenrand)

Auf diesen zehn Karten (= 1 Punkt oder 2 Punkte) sind fünf der besten Tierfreunde von Wissper abgebildet. Diese Tiere sind als Spielfiguren im Spiel enthalten.

Liegt eine dieser Karten aus, versuchen die Spieler möglichst schnell mit ihrer Wissper-Spielfigur zu dieser Tierfigur zu ziehen. Wer mit seiner Wissper-Spielfigur zuerst gemeinsam auf einem Spielplanfeld mit der entsprechenden Tierfigur steht, darf sich die ausliegende Karte zur Belohnung nehmen und verdeckt vor sich ablegen. Anschließend versetzt der Spieler diese Tierfigur um mindestens fünf Felder auf ein leeres Spielplanfeld.



### **Besonderheiten:**

- Liegen von einer Tierfigur einmal beide Beste Freunde-Karten (mit lila Kartenrand) aus und ein Spieler zieht zu dieser Tierfigur, erhält der Spieler beide ausliegenden Karten.
- Wird eine Beste Freunde-Karte (mit lila Kartenrand) aufgedeckt und eine Wissper-Spielfigur steht bereits mit dieser Tierfigur gemeinsam auf einem Spielplanfeld, erhält der Spieler die Karte. Stehen mehrere Wissper-Spielfiguren bei der Tierfigur, erhält niemand die Karte und sie kommt aus dem Spiel.
- Tierfiguren können über Wissper-Spielfiguren von Mitspielern gezogen werden, ohne dass dadurch eine Wertung einer Beste Freunde-Karte (mit lila Kartenrand) ausgelöst wird.

Nachdem ein Spieler eine Karte erhalten hat oder eine Karte aus dem Spiel genommen wurde, wird sofort eine neue Karte vom verdeckten Stapel aufgedeckt.





# DIE FLÖTEN-CHIPS:

Mithilfe der Flöten-Chips kann Wissper superschnell von einer Welt in eine andere Welt flitzen.

Zieht ein Spieler seine Wissper-Spielfigur auf ein Flöten-Feld, kann er entscheiden, ob er einen Flöten-Chip einsetzen will, um blitzschnell von einem Flöten-Feld zu einem anderen Flöten-Feld zu flitzen. Dafür muss der Spieler einen Flöten-Chip abgeben. Der Chip kommt in die Schachtel zurück. Anschließend darf der Spieler seine Wissper-Spielfigur auf ein beliebiges Flöten-Feld des Spielplans versetzen. Hat der Spieler noch nicht alle Würfelpunkte verbraucht, verfallen die restlichen Würfelpunkte.



## SPIELENDE

Das Spiel endet, nachdem alle Karten an die Spieler vergeben wurden. Jetzt deckt jeder seine gesammelten Karten auf und zählt seine Punkte. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt, wer noch die meisten Flöten-Chips besitzt. Ist auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

## SPIELVARIANTEN

Natürlich könnt ihr die beiden Spielplanseiten mit jeder beliebigen Spielerzahl spielen. Durch die kürzeren bzw. längeren Wege der unterschiedlichen Spielplanseiten ändert sich lediglich der Spielcharakter ein wenig.

**Wissper wünscht euch ganz viel Spaß beim Spielen!**



**NORIS-SPIELE** © 2017  
Georg Reulein GmbH & Co KG  
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

[www.noris-spiele.de](http://www.noris-spiele.de)



DISCREET ART PRODUCTIONS  
© 2017 Wissper Ltd.

[www.wissper.tv](http://www.wissper.tv)

**Art.Nr.:** 60 601 1586

**Redaktion:** Wolfgang Dirscherl, Jana Michels

**Gestaltung:** FIORE-GMBH.DE



# Wissper

## Where is the journey taking us?

**An entertaining dice game for 2-5 players from 5 and up**

**By Simon Dirscherl**

**Game duration: approx. 20 minutes**

Welcome to the exciting world of Wissper! Where are Wissper's animal friends Peggy, Kev and all the others? Wissper quickly sets out to see her friends again. Who can reach the wanted animals with their Wissper game piece first, collect the most points and win this entertaining dice game?



### GAME PREPARATION

Before the first game, put all of the Wissper game pieces and animals into the plastic feet.

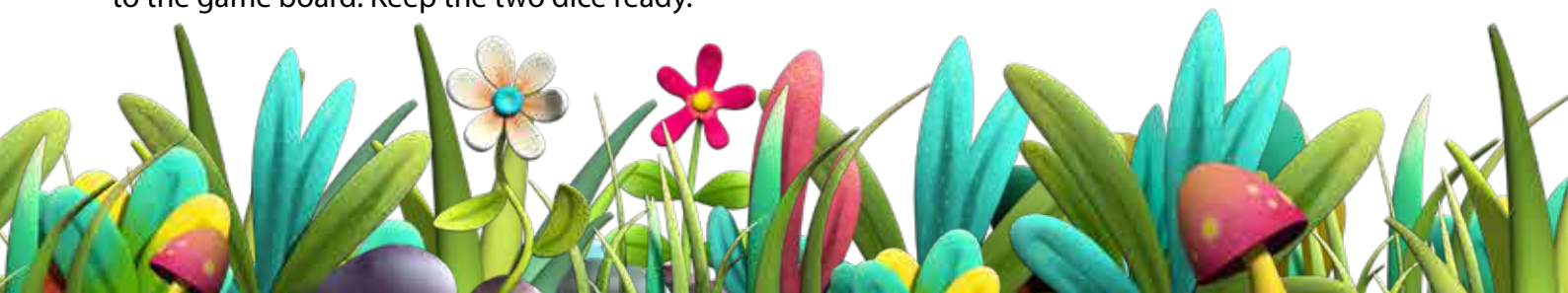
Depending on the number of players, place the game board in the middle of the table with the following side facing up:

- For two or three players: the side of the game board that shows a house in the middle.
- For four or five players: the side of the game board that shows Wissper's room in the middle.

Each player takes a Wissper game piece and two flute chips in the chosen colour. Place your game pieces on the large field in the centre of the game board. Keep the flute chips ready in front of you. Left-over Wissper game pieces and flute chips go back into the box.

Place the five animals on any free spaces on the game board. There should be at least four spaces between the large field in the middle of the board and the animals.

Mix up all of the cards and stack them face down. After that, turn over two cards and place them next to the game board. Keep the two dice ready.



Example of a three-player game:



## GAME PLAY

The game is played clockwise. The youngest player starts and rolls both dice. Then he or she makes the following move:

### The white dice (1-4 pips)



The player may move his or her Wissper game piece as desired on the board according to the number rolled. The player is allowed to not use some points rolled or even completely pass on moving their game piece.

### The purple symbol dice (blank side or 1-3 butterflies)



- If the player has rolled a blank side, an animal figure may not be moved in this turn.



- If the player has rolled a side with butterflies, the player selects any animal figure and moves it on the game board according to the number of butterflies shown. When moving an animal figure, the player must use all of the points rolled.

### Important rules for moving the game pieces:

- Several pieces may be placed on a single space at the same time.
- If the player has rolled some butterflies with the purple symbol dice, he or she can decide whether they want to move their Wissper game piece or the animal figure first.

After the player has made their moves, it is the next player's turn to roll the dice.





# THE FRIEND CARDS:

## Friend cards (without coloured border)

On these ten cards (= 1 point), ten different animal friends of Wissper's are depicted. These animals are also found on the game board.

If one of these cards is revealed, the players try to move their Wissper game pieces as quickly as possible to the space on the board with the animal shown on the card. Whoever gets their Wissper game piece to this space first can take the card as a reward and place it in front of them face down.

**Special features:** If a friend card is revealed and a Wissper game piece is already on the corresponding space on the board, that player automatically receives the card. If there are several Wissper game pieces there, nobody gets the card and it is taken out of play.



## Best friend cards (with purple border)

On these ten cards (= 1 or 2 points), five of Wissper's best animal friends are depicted. These animals are included as game pieces in the game.

If one of these cards is revealed, the players try to move their Wissper game pieces as quickly as possible to this animal. Whoever gets their Wissper game piece together with the corresponding animal on a single space can take the card as a reward and place it in front of them face down. Then the player must move the animal figure to a free space on the game board at least five spaces away.

### **Special features:**

- If both best friend cards (with purple border) of an animal are revealed at the same time, and a player moves to this animal, the player gets both cards.
- If a best friend card (with purple border) is revealed and a Wissper game piece is already together on a single space with this animal, that player automatically receives the card. If there are several Wissper game pieces there, nobody gets the card and it is taken out of play.
- Animals can be moved over another player's Wissper game piece without resulting in that player receiving a best friend card (with purple border).



After a player receives a card, or one is removed from play, a new card is immediately revealed from the stack of facedown cards.



# THE FLUTE CHIPS:

With the flute chips' help, Wissper can quickly and easily dash from one world to another.

If a player moves their Wissper figure onto a flute field, they can decide whether or not to use a flute chip to dash quickly from one flute field to another. For this, the player must give up one flute chip. The chip goes back into the box. Then the player can place their Wissper game piece on any flute field on the game board. If the player has not yet used all of their rolled points, the points are lost.



# END OF THE GAME

The game is over once all cards have been awarded to the players. Now everyone turns their cards over and counts their points. Whoever has collected the most points wins the game. In case of a tie, the player with the most flute chips wins. If there is a tie here too, there are multiple winners.

# GAME VARIATIONS

Of course you can play both sides of the game board with any number of players. Due to the shorter or longer paths of the different game boards, the game play changes only slightly.

**Wissper wishes you lots of fun while playing!**



**NORIS-SPIELE** © 2017  
Georg Reulein GmbH & Co KG  
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

[www.noris-spiele.de](http://www.noris-spiele.de)



**BASTEI MEDIA**  
© 2017 Wissper Ltd.

[www.wissper.tv](http://www.wissper.tv)

**Art.No.:** 60 601 1586

**Edited by:** Wolfgang Dirscherl, Jana Michels

**Designed by:** FIORE-GMBH.DE





# Wissper

## un voyage incroyable !

Un jeu de dé passionnant pour 2 - 5 joueurs à partir de 5 ans

De Simon Dirscherl

Durée du jeu : env. 20 minutes

Bienvenue dans le monde fascinant de Wissper ! Où sont passés tous les animaux qui sont amis avec Wissper : Peggy, Kev et tous les autres ? Wissper se met vite en route pour les retrouver. Qui parviendra le premier à avancer son pion Wissper jusqu'aux animaux perdus pour récolter le plus grand nombre de points et de gagner ce jeu de dé passionnant ?



### PREPARATION DU JEU

Avant de commencer à jouer, placez les pions Wissper et les pions animaux dans les petits pieds en plastique.

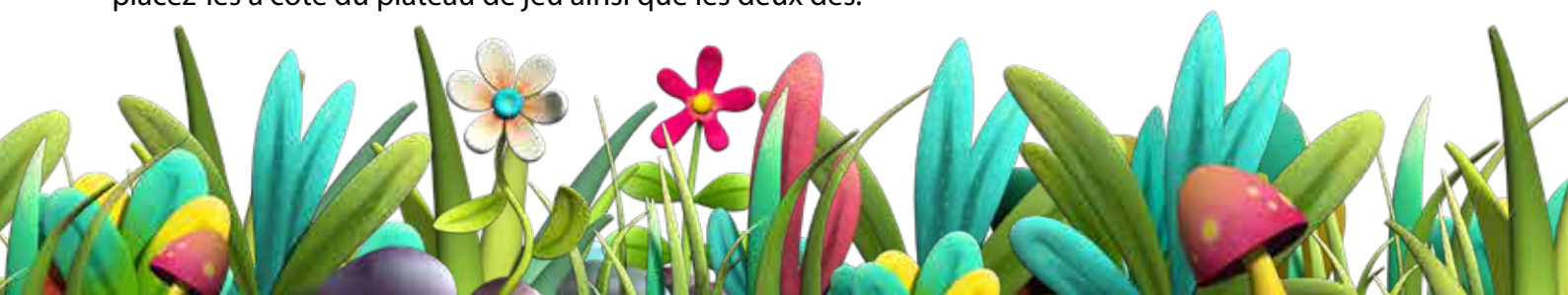
En fonction du nombre de joueurs, placez une des deux faces du plateau de jeu vers le haut :

- Pour deux ou trois joueurs : face du plateau qui représente la maison en son centre.
- Pour quatre ou cinq joueurs : face du plateau qui représente la chambre de Wissper en son centre.

Chaque joueur prend un pion Wissper et les deux jetons-flûte de la même couleur. Disposez vos pions sur la grande case au milieu du plateau de jeu et les jetons-flûte devant vous.

Disposez les cinq pions animaux sur les cases libres de votre choix. Laissez au moins quatre cases entre la grande case du milieu et les cases occupées par un pion animal.

Mélangez toutes les cartes et formez une pile, faces vers le bas. Puis, retournez deux cartes et placez-les à côté du plateau de jeu ainsi que les deux dés.



Exemple préparation de jeu pour trois joueurs :



## DEROULEMENT DU JEU

Le jeu s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune parmi les joueurs commence et lance les deux dés. Puis, il peut effectuer les actions suivantes :

### Le dé blanc à points (1-4 points)



Le joueur peut avancer son pion sur le plateau en fonction du nombre de points obtenus. Il peut aussi avancer de moins de cases que de points obtenus sur le dé ou ne pas avancer du tout.

### Le dé à symboles mauve (face vide ou 1-3 papillons)



• Face vide : le joueur ne peut avancer aucun pion animal lors de son tour.



• 1-3 papillons : le joueur avance le pion animal de son choix du nombre de cases correspondant au nombre de papillons.

### Règles importantes :

- Plusieurs pions peuvent occuper la même case.
- Si le joueur a obtenu des papillons sur le dé mauve, il peut soit d'abord avancer son pion Wissper ou d'abord un pion animal.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.



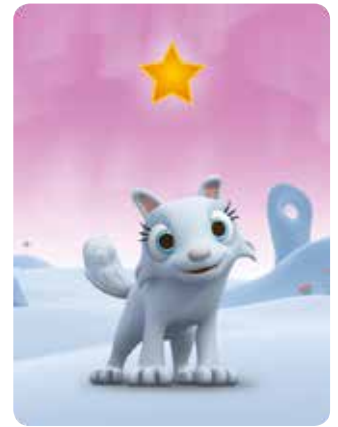
# LES CARTES AMIS :

## Les cartes-amis (sans liseré coloré)

Ces dix cartes (= 1 point) représentent dix amis-animaux différents de Wissper. Ces animaux sont également représentés sur le plateau de jeu.

Lorsqu'une de ces cartes est retournée, tous les joueurs tentent d'atteindre avec leur pion Wissper la case animal correspondante. Le premier arrivé sur la case avec cet animal, obtient la carte-ami et la dispose devant lui, face cachée.

**Particularités :** Si la carte-ami retournée représente un animal sur la case duquel se trouve déjà un pion Wissper, le joueur propriétaire du pion obtient immédiatement cette carte. Si plusieurs pions Wissper occupent la case-animal, personne n'obtient la carte et elle est sortie du jeu.



## Cartes meilleurs amis (avec liseré mauve)

Ces dix cartes (= 1 point ou 2 points) représentent les cinq meilleurs amis de Wissper. Ces animaux ont leur équivalent sous forme des pions animaux.

Lorsqu'une de ces cartes est retournée, tous les joueurs tentent d'atteindre le plus rapidement possible ce pion animal avec leur pion Wissper. Le premier arrivé, obtient la carte-animal et la dispose devant lui, face cachée. Puis, le joueur avance ce pion animal d'au moins cinq cases sur une case libre.

### **Particularités :**

- Si les deux cartes meilleurs amis d'un même animal (liseré mauve) sont retournées, le joueur qui atteint le pion animal correspondant avec son pion, obtient les deux cartes.
- Si la carte meilleurs amis (liseré mauve) retournée représente un animal dont le pion est sur la même case qu'un pion Wissper, le joueur propriétaire de ce pion obtient la carte. Si plusieurs pions Wissper occupent la même case que le pion-animal, personne n'obtient la carte et elle est sortie du jeu.
- Les pions animaux peuvent sauter par-dessus les pions Wissper. Dans ce cas, les cartes meilleurs amis (liseré mauve) ne sont pas validées.

Dès qu'un joueur a obtenu une carte ou que la carte est sortie du jeu, une nouvelle carte de la pile est retournée.





# LES JETONS-FLÛTE :

A l'aide des jetons-flûte, Wissper peut voyager à vitesse grand V d'un monde à l'autre.

Lorsqu'un joueur atteint avec son pion Wissper une case-flûte, il peut utiliser, s'il le souhaite, un jeton-flûte qui lui permet d'atteindre en un éclair une autre case-flûte. Pour cela, il doit donner un jeton-flûte et le ranger dans la boîte à jeu. Puis, le joueur place son pion Wissper sur une autre case-flûte de son choix. Si le joueur n'a pas encore utilisé tous les points du dé, il les perd.



## FIN DE LA PARTIE

Le jeu est terminé lorsqu'il ne reste plus de cartes dans la pile. Tous les joueurs retournent leurs cartes récoltées et compte les points. Le vainqueur est celui qui a obtenu le plus de points. En cas d'égalité de points, le vainqueur est celui qui possède encore le plus de jetons-flûte. S'il y a à nouveau égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

## VARIANTES DE JEU

Bien sûr vous pouvez jouer sur les deux faces du plateau de jeu, quel que soit le nombre de joueurs. Les trajets plus ou moins longs sur les deux faces modifient simplement quelque peu le caractère du jeu.

**Amusez-vous bien avec Wissper !**



**NORIS-SPIELE** © 2017  
Georg Reulein GmbH & Co KG  
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

[www.noris-spiele.de](http://www.noris-spiele.de)



DISCREET ART  
PRODUCTIONS  
© 2017 Wissper Ltd.

[www.wissper.tv](http://www.wissper.tv)

**Réf. n°:** 60 601 1586

**Rédaction :** Wolfgang Dirscherl, Jana Michels

**Conception :** FIORE-GMBH.DE



# Wissper

## In viaggio per il mondo.

**Un divertente gioco di dadi per 2-5 giocatori a partire dai 5 anni  
di Simon Dirscherl  
Durata del gioco: circa 20 minuti**

Benvenuti nell'appassionante mondo di Wissper! Dove sono finiti gli amici di Wissper, Peggy, Kev e tutti gli altri animali? Wissper parte velocemente alla ricerca dei suoi amici. Il primo tra voi che riesce a raggiungere con la sua figura di Wissper gli animali cercati, colleziona la maggior parte dei punti e vince questo divertente gioco di dadi.



### PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima di iniziare il gioco mettete tutte le figure di Wissper e le figure degli animali nei piedini di plastica.

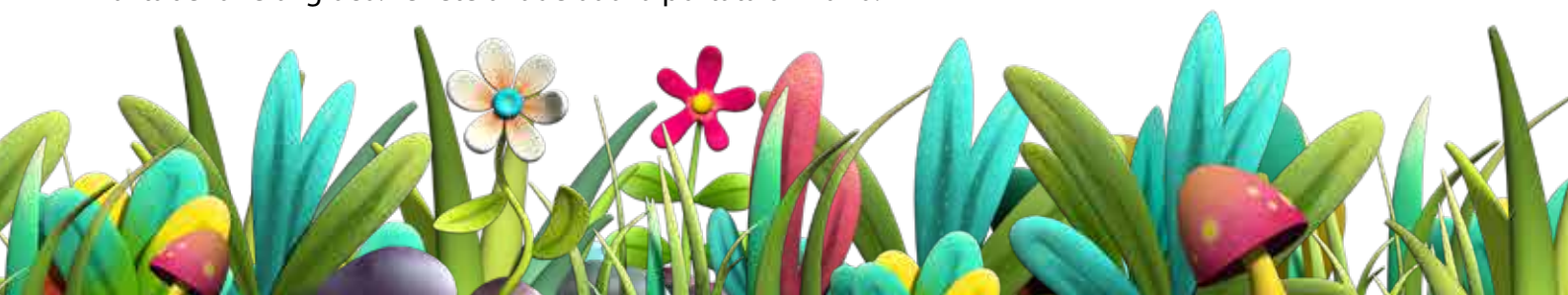
A seconda del numero di giocatori mettete il tabellone di gioco con il seguente lato rivolto verso l'alto al centro del tavolo:

- Con due o tre giocatori: lato del tabellone su cui la casa è raffigurata al centro.
- Con quattro o cinque giocatori: lato del tabellone su cui la stanza di Wissper è raffigurata al centro.

Ogni giocatore prende una figura di Wissper e le due chip-flauto del colore scelto. Mettete le vostre figure di gioco sulla grande casella al centro del tabellone. Tenete a portata di mano le chip-flauto. Rimettete nella scatola le figure di Wissper e le chip-flauto restanti.

Mettete le cinque figure di animali su qualsiasi casella libera del tabellone di gioco. Tra la grande casella al centro del tabellone e le figure degli animali dovrebbero esserci almeno quattro caselle.

Mischiate tutte le carte e mettetele coperte una sopra l'altra. Scoprite poi due carte e mettetele vicino al tabellone di gioco. Tenete di due dadi a portata di mano.



Esempio di preparazione del gioco con tre giocatori:



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si gioca in cerchio in senso orario. Il giocatore più giovane inizia il gioco gettando entrambi i dadi, ed esegue la sua mossa:

### Il dado bianco (1-4 punti)



Il giocatore può spostare in qualsiasi direzione la sua figura di Wissper sul tabellone di gioco in base al numero di punti ottenuto con il dado. Il giocatore può decidere di non utilizzare alcuni punti o persino di rinunciare completamente a spostare la sua figura di gioco.

### Il dado lilla con i simboli (lato vuoto o 1-3 farfalle)



- Se sulla faccia del dado non c'è nulla, il giocatore non potrà muovere nessuna figura degli animali.



- Se sulla faccia del dado c'è una farfalla il giocatore sceglie una qualsiasi figura degli animali e la sposta sul tabellone di gioco in base al numero di farfalle raffigurate. Quando sposta la figura dell'animale il giocatore deve utilizzare tutti i punti sulla faccia del dado.

### Regole di gioco importanti:

- Su una casella possono trovarsi più figure allo stesso tempo.
- Se il giocatore con il dado lilla dei simboli ha ottenuto una faccia con le farfalle può decidere se spostare prima la sua figura di Wissper o quella con l'animale.

Dopo che il giocatore ha eseguito la sua mossa, il turno passa al giocatore successivo.





## LE CARTE-AMICO:

### Carte-amico (senza bordo colorato)

Su queste dieci carte (= 1 punto) sono raffigurati dieci animali amici di Wissper diversi. Questi animali sono raffigurati anche sul tabellone di gioco.

Se una di queste carte è stata girata, i giocatori cercano di raggiungere il più velocemente possibile con la loro figura di Wissper la casella sul tabellone di gioco con l'animale raffigurato sulla carta. Chi raggiunge per primo questa casella del tabellone con la sua figura di Wissper, può prendere la carta girata come ricompensa e porla coperta davanti a sé.



**Particolarità:** se viene girata una carta-amico e sulla relativa casella del tabellone di gioco si trova già una figura di Wissper, il giocatore riceve subito la carta. Se sulla casella ci sono già più figure di Wissper, nessuno riceve la carta che viene tolta dal gioco.

### Carte miglior amico (con bordo lilla)

Su queste dieci carte (= 1 punto o 2 punti) sono raffigurati cinque dei migliori amici di Wissper. Questi animali sono compresi nel gioco come figure di gioco.

Se una di queste carte è girata, i giocatori cercano di raggiungere il più velocemente possibile la figura dell'animale con la loro figura di Wissper. Chi si trova per primo con la sua figura di Wissper su una casella del tabellone con la relativa figura dell'animale può prendere la carta girata come ricompensa e porla coperta davanti a sé. Dopodiché il giocatore sposta questa figura di animale di almeno cinque caselle su una casella vuota del tabellone.



### **Particolarità:**

- Se entrambe le carte-amico (con bordo lilla) di una figura di animale sono già girate e un giocatore arriva a questa figura di animale, il giocatore riceve entrambe le carte.
- Se viene scoperta una carta miglior amico (con bordo lilla) e una figura di Wissper si trova già insieme a questa figura di animale su una casella del tabellone di gioco, il giocatore riceve la carta. Se più figure di Wissper si trovano vicino alla figura di animale, nessuno riceve la carta che viene tolta dal gioco.
- Si possono spostare figure di animali sulle figure di Wissper di altri giocatori, senza usufruire del punteggio di una carta miglior amico (con bordo lilla).

Dopo che un giocatore ha ricevuto una carta o una carta è stata eliminata dal gioco, viene subito girata una carta di quelle del mucchio capovolto.



# LE CHIP-FLAUTO:

Con l'aiuto delle chip-flauto Wissper può spostarsi velocemente da un mondo a un altro.

Se un giocatore sposta la sua figura di Wissper su una casella-flauto, può decidere se utilizzare una chip-flauto per spostarsi velocemente da una casella-flauto a un'altra casella-flauto. Per farlo deve cedere una chip-flauto. La chip viene rimessa nella scatola. Il giocatore può poi spostare la sua figura di Wissper su una qualsiasi casella-flauto del tabellone di gioco. Se il giocatore non ha ancora utilizzato tutti i punti del dado, i punti restanti non possono più essere utilizzati.



## FINE DEL GIOCO

Il gioco termina dopo che tutte le carte sono state distribuite tra i giocatori. Adesso ogni giocatore gira le carte raccolte e conta i suoi punti. Chi ha il punteggio maggiore, vince il gioco. In caso di parità vince colui che possiede il maggior numero di chip-flauto. Se anche in questo caso il punteggio è pari, ci sono più vincitori.

## VARIANTI DI GIOCO

Naturalmente potete giocare entrambi i lati del tabellone con un numero di giocatori a piacere. I percorsi più lunghi o più corti dei diversi lati del tabellone cambiano solo leggermente il carattere del gioco.

**Wissper vi augura buon divertimento!**



**NORIS-SPIELE** © 2017  
Georg Reulein GmbH & Co KG  
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

[www.noris-spiele.de](http://www.noris-spiele.de)



DISCREET ART PRODUCTIONS  
© 2017 Wissper Ltd.

[www.wissper.tv](http://www.wissper.tv)

**Codice art.:** 60 601 1586  
**Redazione:** Wolfgang Dirscherl, Jana Michels  
**Design:** FIORE-GMBH.DE

