



BRABBLE

Raffiniert kombiniert oder doch nur Gebrabbel?

Für 2-4 Spieler, ab 8 Jahren

SPIELMATERIAL:

- 3 Rahmen



- 58 Buchstabenplättchen



- 10 Sonderplättchen



- 9 Sterne



- 1 Spielanleitung

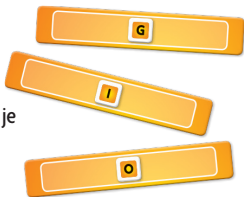
SPIELZIEL:

Während des Spiels legen die Spieler nacheinander Buchstabenplättchen an Wortketten an und behaupten damit, einen Begriff zu kennen, in dem genau diese Buchstabenkombination vorkommt. Doch nicht immer passen die Buchstabenplättchen auch zu den Wortketten...

SPIELVORBEREITUNG:

Brecht vor dem ersten Spiel die Rahmen und die Plättchen vorsichtig aus.

Mischt die 58 Buchstabenplättchen mit den 10 Sonderplättchen zusammen und legt sie verdeckt bereit. Deckt dann so lange Plättchen auf, bis 3 Buchstabenplättchen offen liegen. Legt je eines dieser Plättchen auf die Mitte der Rahmen. Jeder Rahmen hat Platz für sieben Buchstaben.



Deckt dann weitere Plättchen auf, bis insgesamt 5 Buchstabenplättchen offen liegen.

Legt die 9 Sterne bereit. Und schon geht's los!

SPIELABLAUF:

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn du an der Reihe bist, **musst** du genau eine der folgenden drei Aktionen durchführen:

A) Einen weiteren Buchstaben auf einen der Rahmen legen

ODER

B) Ein Sonderplättchen aktivieren

ODER

C) Anzweifeln

AKTION A: EINEN BUCHSTABEN ANLEGEN

Entscheidest du dich, einen Wortfetzen zu verlängern, tust du das folgende:

- Nimm eines der offen liegenden Buchstabenplättchen aus der Mitte und lege es vorne oder hinten an den oder die Buchstaben auf einem Rahmen an. Du behauptest damit, dass es ein Wort gibt, indem diese Buchstaben genau so aufeinanderfolgend vorkommen!
- Du darfst das Plättchen nicht „hineinquetschen“, sondern nur vorne oder hinten anlegen. Du darfst dir aber aussuchen, auf welchen der drei Rahmen

du das Plättchen legst. Wenn nicht genügend Platz ist, darfst du die anderen Plättchen des Rahmens etwas verschieben.

- Decke dann so lange neue Plättchen auf, bis wieder fünf Buchstabenplättchen offen liegen.

Beispiel: Auf einem der Rahmen liegen die Buchstaben „ROR“.

Edith legt davor den Buchstaben „O“,

bildet also den Wortfetzen „OROR“.

Im Kopf hat sie das Wort

„VORORT“.



Bluffen!

Leider sind nicht immer die Buchstaben verfügbar, die man gerade braucht. Perfekt, um einen Bluff zu spielen! Wenn du einen Buchstaben an einen Wortfetzen anlegst, behauptest du damit zwar, ein Wort zu kennen, doch du darfst dabei bluffen! Wenn dir deine Mitspieler glauben, dann wird dir auch nichts passieren...

Beispiel: Auf einem der Rahmen liegen die Buchstaben „RNS“. Anita entscheidet sich für den Buchstaben „E“ und kann ihn entweder davor setzen („ERNS“) oder danach („RNSE“). Sie legt ihn ans Ende, obwohl ihr gar kein Wort mit dem Wortfetzen „RNSE“ einfällt.

Der siebte Buchstabe

Wer den siebten Buchstaben auf einen Rahmen legt, komplettiert diesen damit. Der Spieler muss nun einen Begriff nennen, in dem diese Buchstabenkombination am Stück so vorkommt. Er darf also keine Buchstaben „hineinquetschen“, sondern nur am Anfang und am Ende welche hinzufügen.

Fällt ihm kein passender Begriff ein, darf er das Buchstabenplättchen nicht auf diesen Rahmen legen. Er muss dann eine andere Aktion durchführen.

Nennt er einen passenden Begriff, darf er sich als Belohnung einen Stern nehmen. Die Buchstabenplättchen auf dem Rahmen werden in die Schachtel gelegt. Dann nimmt der Spieler eines der offen liegenden Buchstabenplättchen und startet damit einen neuen Wortfetzen auf dem gerade frei gewordenen Rahmen. Er deckt dann so lange neue Plättchen auf, bis wieder fünf Buchstabenplättchen offen liegen.

AKTION B: EIN SONDERPLÄTTCHEN AKTIVIEREN

Anstatt einen Buchstaben an einen der Wortfetzen anzulegen, kannst du ein Sonderplättchen aktivieren. Leg es nach der Verwendung in die Schachtel zurück. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Achtung! Am Ende deines Zuges deckst du immer so lange Plättchen auf, bis 5 Buchstabenplättchen offen liegen. Sonderplättchen zählen nicht dazu! Es kann also sein, dass mehrere Sonderplättchen offen liegen.

BUCHSTABEN ENTFERNEN



Wählst du dieses Sonderplättchen, entfernst du einen beliebigen Buchstaben von einem der Rahmen und legst ihn in die Schachtel. Der letzte Buchstabe eines Rahmens darf nicht entfernt werden.

BUCHSTABEN TAUSCHEN



Wählst du dieses Sonderplättchen, darfst du die Buchstaben auf einem Rahmen beliebig umsortieren.

BUCHSTABEN HINEINQUETSCHEN



Wähle ein Buchstabenplättchen und schiebe es zwischen zwei Buchstabenplättchen auf einem der drei Rahmen. Decke danach so lange Plättchen auf, bis fünf Buchstabenplättchen offen liegen.

AKTION C: ANZWEIFELN

Willst du keinen neuen Buchstaben anlegen oder denkst, dass dein Vorgänger zu einem bestimmten Wortfetzen gar kein erlaubtes Wort kennt? Dann zweifle deinen Vorgänger an!

Wenn du an einem Wortfetzen zweifelst, tust du Folgendes:

- Zeige auf den Rahmen, von dem du glaubst, dass dein Vorgänger kein Wort mit dem enthaltenen Wortfetzen nennen kann (Das geht auch, wenn der Vorgänger zu diesem Wortfetzen selbst gar nichts beigetragen hat!).
- Nun muss dein Vorgänger Farbe bekennen und einen Begriff nennen, in dem diese Buchstabenkombination am Stück so vorkommt. Er darf also keine Buchstaben „hineinquetschen“, sondern nur vorne oder hinten welche hinzufügen.
 - ➔ Nennt der Spieler einen passenden Begriff, ist das Anzweifeln fehlgeschlagen. Für den richtig genannten Begriff bekommt der angezweifelte Spieler einen Stern.
 - ➔ Kann der Spieler keinen Begriff nennen, bekommst du einen Stern, weil du richtig angezweifelt hast.
- Nach der Wertung legst du die Buchstabenplättchen von diesem Rahmen in die Schachtel. Nimm eines der offen liegenden Buchstabenplättchen und starte damit einen neuen Wortfetzen auf dem gerade frei gewordenen Rahmen. Decke so lange neue Plättchen auf, bis wieder fünf Buchstabenplättchen offen liegen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beispiel: Edith glaubt Anita nicht, dass sie ein Wort mit den Buchstaben „RNSE“ kennt und zweifelt an. Anita fällt tatsächlich kein Wort ein. Edith bekommt also einen Stern, und der Rahmen wird abgeräumt und mit einem Buchstaben aus der Mitte bestückt. Hätte Anita doch nur das „E“ an den Anfang gelegt, um „ERNS“ zu erzeugen – das wäre z.B. der „OPERNSÄNGER“ gewesen!

Erlaubte Worte

Prinzipiell sind alle Worte erlaubt, die man im deutschen Sprachgebrauch verwenden würde, sowie alle Worte, die in einem deutschen Wörterbuch aufgelistet sind. Umlaute sind keine Vokale: ein „Ä“ ist kein „A“ und auch kein „AE“, und umgekehrt! Abkürzungen sind nicht gestattet. Anglizismen sind gestattet, wenn sie in den deutschen Sprachgebrauch übernommen wurden. Die Worte „Halloween“, „Meeting“ oder „Catwalk“ sind zum Beispiel erlaubt. Eigennamen sind nicht erlaubt.

Solltet ihr euch nicht einigen können, ob das Wort den Kriterien entspricht, so ist das Wort gültig, wenn mindestens die Hälfte der Mitspieler das Wort akzeptiert. Seid nicht zu streng, ihr wollt ja auch, dass eure Mitspieler eure gefundenen Worte akzeptieren. 😊

Beispiel: Anita fällt doch noch ein Wort mit „RNSE“ ein – der „TEGERNSEE“! Doch leider ist das ein Eigename, und der zählt nicht.

Nicht mehr genug Plättchen?

Liegen nicht mehr genügend Plättchen im Vorrat, damit ein Spieler am Ende seines Zuges auf 5 Buchstabenplättchen nachziehen kann, werden alle in die Schachtel gelegten Plättchen verdeckt gemischt und wieder bereit gelegt.

SPIELEND:

Der erste Spieler, der drei Sterne sammeln konnte, gewinnt das Spiel!



NORIS-SPIELE © 2018
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de



Autor: Jörg Domberger
Redaktion: Markus Müller
Gestaltung: FIORE-GMBH.DE

Art.-Nr.: 60 610 1706

...IDM... :

BRABBLE ist ...DI... und ...NI... gewidmet.





BRABBLE

Raffiniert kombiniert oder doch nur Gebrabbel?

For 2-4 players, ages 8 and up

GAME COMPONENTS:

- 3 frames



- 58 letter tiles



- 10 special tiles



- 9 stars



- 1 game instructions

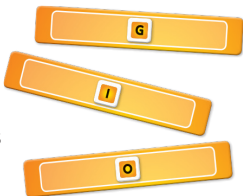
GOAL OF THE GAME:

During the game, players put consecutively letter tiles on word fragments, claiming to know a term in which this letter combination occurs. But the letter tiles do not always match the word fragments ...

GAME PREPARATION:

Before playing the game for the first time, carefully break out the frames and the tiles.

Mix the 58 letter tiles with the 10 special tiles and put them face down. Then, uncover tiles until 3 letter tiles are face up. Put one of these tiles on the middle of each frame. Each frame has room for seven letters.



Then turn up more tiles until a total of 5 letter tiles are revealed.

Get the 9 stars ready. And here we go!

HOW TO PLAY:

The youngest player starts, then the turns are in a clockwise direction.

When it's your turn, you **must** do exactly one of the following three actions:

A) Place another letter on a word fragment on one of the frames

OR

B) Activate a special tile

OR

C) Question

ACTION A: ADD A LETTER

If you decide to extend a word fragment, do the following:

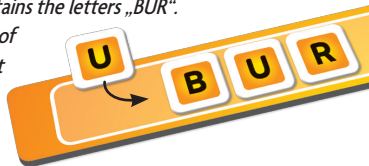
- Take one of the face-up letter tiles from the centre and place it in front or behind the letter or letters on a frame. You claim that you know a word containing that very same sequence of letters.
- You may not „squeeze“ the tile into a letter combination on the frame, but only add it on the front or back of the word fragment. But you can choose

which of the three frames you put the tile on. If there is not enough space, you may move the other tiles of the frame slightly.

- Then, uncover new tiles until five letter tiles are face up.

Example: One of the frames contains the letters „BUR“.

Edith puts the letter „U“ in front of them, forming the word fragment „UBUR“. In her mind, she has the word „SUBURB“.



Bluffing!

Unfortunately, the letter tiles you need are not always available. Perfect time to play a bluff! If you put a letter on a frame, you claim that you know a word. But you are allowed to bluff! If the other players believe you, then you will get away with it ...

Example: One of the frames contains the letters „BUR“. Anita chooses the letter „U“ and can either put it in front of them („UBUR“) or at the end („BURU“). She puts it at the end, although she cannot think of a word with the word fragment „BURU“.

The seventh letter

Whoever puts the seventh letter on a frame, completes that frame. The player must now name a word in which this letter combination occurs. He may, therefore, not „squeeze“ letters between letter tiles on the frame, but only add them at the beginning or the end of a word fragment.

If he does not find a suitable word, he must not place the letter tile on this frame. He must choose another frame or another action instead.

If he names a suitable word, he takes a star as a reward. The letter tiles on the frame are placed in the box. Then the player picks up one of the face-up letter tiles and starts a new word fragment on the currently vacant frame. He then uncovers new tiles until five letter tiles are face up.

ACTION B: ACTIVATE A SPECIAL TILE

Instead of putting a letter on one of the word fragments, you can activate a face-up special tile. Return it to the box after use. Then, it's the turn of the next player.

Attention! At the end of your turn, you always uncover tiles until you have 5 letter tiles face up. Special tiles do not count! So, it may be that several special tiles are face up.

REMOVE LETTERS



If you select this special tile, remove any letter from one of the frames and place it in the box. You may not remove the last letter from a frame.

EXCHANGE LETTERS



If you select this special tile, you may reorder the letters on a frame as you like.

SQUEEZE IN LETTERS



Select a letter tile and squeeze it between two letter tiles on one of the three frames. Then, uncover tiles until five letter tiles are face up.

ACTION 3: QUESTIONING

If you do not want to add a new letter or you think that the previous player, does not know a word including a specific word fragment, then you may question him!

If you question a word fragment, do the following:

- Point to the frame where you believe that the previous player cannot name a word containing the word fragment (It works, too, if the player before you did not contribute anything to this word fragment himself!).
- Now, this player must show his colours and name a word in which this letter combination occurs. He may, therefore, not „squeeze“ letters in, but only place them at the front or back of the word fragment.
 - ➔ If the player names a suitable term, the questioning has failed. For the suitable word, the doubted player gets a star.
 - ➔ If the player cannot name a word, you will receive a star because you were right in questioning him.
- After the rating you put the letter tiles from this frame into the box. Take one of the uncovered letter tiles and start a new word fragment on the currently vacant frame. Uncover new tiles until you have five letter tiles face open. Then it's the turn of the next player.

Example: Edith does not believe that Anita knows a word with the letters „BURU“ and questions her. Anita really cannot think of a word with this letter combination. Edith gets a star, and the frame is cleared and equipped with a letter from the middle. If only Anita had put the „U“ at the beginning to create „UBUR“ - that would be, for example, the word „SUBURB“!

Permitted Words

In principle, all words that would be used in the English language are permitted, as well as all words that are listed in an English dictionary. Abbreviations and proper names are not allowed.

If you cannot agree on whether the word meets the criteria, the word is valid if at least half of the players accept the word. Do not be too strict, you also want the other players to accept your words. 😊

Example: Anita remembers a word with „BURU“- „BURUNDI“! But, unfortunately this is a proper name, and that does not count.

Not enough tiles anymore?

If there are not enough tiles left, so that a player cannot uncover 5 letter tiles at the end of his turn, all tiles placed in the box are shuffled and placed on the table again.

END OF THE GAME:

The first player to collect three stars wins the game!



NORIS-SPIELE © 2018
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de



Author: Jörg Domberger
Editor: Markus Müller
Design: FIORE-GMBH.DE

Art.-Nr.: 60 610 1706

...EDIC... :

BRABBLE is dedicated to ...DI... und ...NI... .

