




	<b>Spielanleitung</b>	<b>Seite</b>	<b>2</b>
	<b>Playing instruction</b>	<b>page</b>	<b>3</b>
	<b>Règle du jeu</b>	<b>page</b>	<b>4</b>
	<b>Instrucciones del juego</b>	<b>página</b>	<b>5</b>
	<b>Istruzioni di gioco</b>	<b>pagina</b>	<b>6</b>
	<b>Spelhandleiding</b>	<b>pagina</b>	<b>7</b>



## Buchstabenrebus

### Inhalt:

15 Spielwürfel  
1x Punkteblock  
1x Sanduhr  
1x Würfelbecher

### Ziel des Spiels:

Ziel des Spieles ist es, unter Zeitdruck aus den 15 gewürfelten Buchstaben möglichst viele Wörter mit möglichst hohem Punktwert zu legen. Hierbei wird, wenn immer es möglich ist, nach Kreuzwortart gelegt.

### Spielvorbereitung:

Vor Beginn des Spiels werden die Namen aller Mitspieler auf dem Punkteblock eingetragen, es können bis zu 7 Personen mitspielen. Auf dem Punkteblock werden im Laufe des Spiels die von den Spielern erreichten Punkte notiert.

### Spielverlauf:

Der Spieler der an der Reihe ist würfelt mit allen 15 Würfeln. Sobald die Würfel gefallen sind, wird die Sanduhr gewendet und die Zeit für die Spielrunde des Spielers läuft. Der Spieler hat nun solange Zeit Wörter zu legen, bis der Sand komplett durch die Uhr gelaufen ist. Es kann im Vorfeld bestimmt werden, ob die Uhr einmal oder mehrmals pro Spielrunde gewendet werden soll.

Die Wörter müssen mit den Würfeln, wenn immer es möglich ist, nach Kreuzwortart gelegt werden. Das heißt wenn der Spieler beispielsweise senkrecht das Wort „Hund“ gelegt hat, und ein weiteres Wort legen möchte welches ebenfalls den Buchstaben „U“ enthält, so muss dieses waagrecht gelegt werden und der Buchstabe „U“ aus dem bereits senkrecht gelegten Wort muss in das neue Wort miteingebunden werden (siehe Beispielbild).

Zwei der enthaltenen Würfel haben ein Würfelfeld, auf dem ein Stern abgebildet ist. Bei den Würfelfeldern auf denen ein Stern abgebildet ist, handelt es sich um Joker. Die Joker dürfen ersatzweise für einen Buchstaben benutzt werden, und nehmen dessen Zahlenwert an. Jeder Joker darf pro Spielrunde nur mit einem Buchstaben definiert werden. Das heißt also, wenn der Spieler einem Joker während seiner Spielrunde den Buchstaben „E“ zuweist, so darf er diesen während dieser Runde nur noch als „E“ benutzen. Sobald der Spieler das nächste Mal an der Reihe ist, darf er den Joker neu definieren. Sollte man beide Joker gleichzeitig würfeln, so dürfen beiden Jokern unterschiedliche Buchstaben zugewiesen werden.

### Punkteberechnung:

Auf den Würfelfeldern steht neben jedem Buchstaben eine Zahl, welche den Punktwert des jeweiligen Buchstaben angibt. Wie bereits erwähnt, nehmen die Joker den Zahlenwert des Buchstaben an, der Ihnen während der Spielrunde zugewiesen wurde.

Wenn die Spielrunde eines Spielers durch Ablauf der Sanduhr beendet wurde, werden erst die Punkte der Waagrecht gelegten Wörter, und danach die Punkte der Senkrecht gelegten Wörter zusammengezählt. Die beiden Summen werden miteinander addiert. Nun werden die Punkte aller Würfel zusammengezählt, welche nicht benutzt wurden und werden von den Gesamtpunkten der waagrecht und senkrecht gelegten Wörter abgezogen. Sollte ein gewürfelter Joker nicht benutzt worden sein, so wird dieser nicht gewertet. Durch diese Rechnung ergibt sich die Gesamtpunktzahl der jeweiligen Spielrunde. Diese kann nun unter dem Namen des Spielers neben der entsprechenden Spielrunde auf dem Punkteblock eingetragen werden.

Sollte ein Spieler während seiner Spielrunde Minuspunkte erzielt haben, so können entweder die Minuspunkte eingetragen werden oder die Runde kann mit 0 Punkten gewertet werden.

Gewinner des Spieles ist derjenige, der nach 10 Spielrunden die meisten Punkte gesammelt hat.

**Viel Spaß mit Buchstabenrebus!**



## Letters Rebus

### Contents:

15 dice  
1x scoring table  
1x hourglass  
1x dice cup

### Goal of the game:

The aim of the game is to make as many words as possible out of the 15 diced letters with the highest possible score. Whenever possible, this is done as a crossword.

### Game preparation:

Before the start of the game, the names of all players are entered on the scoring table. The game can be played by up to 7 people. The points scored by the players during the game are recorded on the scoring table.

### Course of play:

The player whose turn it is rolls all 15 dice. Once the dice have been dropped, the hourglass is turned and the time for the player's round counts down. The player can now make words until the sand has completely run through the clock. It can be decided beforehand whether the clock should be turned once or several times per round.

Whenever possible, the words must be made out of the dice in the form of a crossword. This means that if the player has made the word "dog" vertically, for example, and wants to make another word which also contains the letter „O“, then this must be placed horizontally and the letter „O“ from the already perpendicular word must be included in the new word.

Two of the dice contained have a side with a star on it. The sides of the dice on which the star is shown count as a wild card. The wild cards may be used instead of a letter and can take its numerical value. Each wild card may only be used as one letter per round. This means that if the player assigns the letter "E" to a wild card during their turn, they may only use this as „E“ during this turn. The next time it's the player's turn, they may redefine the wild card. If both wild cards are thrown at the same time, different letters can be assigned to each wild card.

### Calculation of points:

Next to each letter on the dice areas there is a number, which indicates the score of each letter. As mentioned earlier, the wild cards take the numeric value of the letter assigned to them during the game round.

When a player's turn ends when the hourglass has run out, the points of the horizontally placed words and then the points of the vertical words are added together. The two sums are added together. Now the points of all dice that have not been used are added together and subtracted from the total points of the horizontally and vertically placed words. If a wild card has not been used, it will not be counted. Through this calculation, the total score of each game round is the result. This can now be entered under the name of the player next to the corresponding game round on the scoring table. If a player has scored minus points during their round, either the minus points can be entered, or the round can be scored with 0 points.

The winner is the person who has collected the most points after 10 rounds.

### Have fun with Letters Rebus!



## Rébus de lettres

### Contenu :

15 dés  
1 x table de résultats  
1 x sablier  
1 x coupe à dés

### But du jeu :

Le but du jeu est de composer autant de mots que possible grâce aux 15 dés à lettres tout en marquant un maximum de points. Dans la mesure du possible, vous pouvez jouer comme pour des mots croisés.

### Préparation du jeu :

Indiquez les noms de tous les joueurs sur la table de résultats avant de commencer à jouer. Le nombre maximum de joueurs de 7 personnes. Les points marqués par les joueurs au cours du jeu sont consignés sur la table de résultats.

### Déroulement du jeu :

Le joueur dont c'est le tour lance les 15 dés. Une fois les dés jetés, retournez le sablier pour chronométrer le temps de jeu du joueur. Le joueur compose des mots jusqu'à ce que le temps alloué par le sablier soit écoulé. Vous pouvez décider au préalable de retourner le sablier une ou plusieurs fois par manche.

Dans la mesure du possible, composez les mots à l'aide des dés sous forme de mots croisés. Cela signifie que si le joueur a composé le mot « chien » verticalement et s'il souhaite créer un autre mot contenant la lettre « H », celui-ci doit être placé horizontalement et la lettre « H » déjà présente dans le mot perpendiculaire doit être incluse dans le nouveau mot.

Une étoile figure sur deux des dés. Les faces des dés avec une étoile comptent comme un joker. Les jokers peuvent être utilisés à la place d'une lettre et prendre la valeur numérique de celle-ci. Chaque joker ne peut être utilisé qu'une fois par manche. Cela signifie que si le joueur attribue la lettre « E » à un joker lorsque c'est son tour, ce joker remplacera uniquement la lettre « E » lors de cette manche. Au prochain tour du joueur, celui-ci pourra redéfinir le joker. Si le joueur lance les dés et s'il obtient les deux jokers en même temps, différentes lettres peuvent être attribuées à chaque joker.

### Calcul des points :

À côté de chaque lettre, à l'endroit où vous lancez les dés, se trouve un nombre qui indique le score de chaque lettre. Comme indiqué précédemment, le joker prend la valeur numérique de la lettre qui lui a été attribuée au cours d'une manche.

À la fin du tour d'un joueur, c'est-à-dire lorsque le temps du sablier est écoulé, faites la somme des points marqués par les mots placés horizontalement puis celle des points des mots verticaux. Ajoutez ensuite les deux sommes. Ajoutez maintenant les points de tous les dés inutilisés, puis soustrayez-les au total des points des mots placés horizontalement et verticalement. Si un joker n'a pas été utilisé, il ne sera pas pris en compte. Ce calcul vous permet d'obtenir le score de chaque manche et le résultat. Indiquez le résultat sous le nom du joueur, à côté de la manche correspondante sur la table de résultats. Si un joueur a obtenu un score négatif lors d'une manche, vous pouvez indiquer une valeur négative ou un score de 0 point.

Le gagnant est celui qui a collecté le plus de points au bout de 10 manches.

### Amusez-vous avec le Rébus de lettres !



## Rebus Letras

### Contenido:

15 dados  
1 x tabla de puntuación  
1 x reloj de arena  
1 x cubilete

### Objetivo del juego:

El objetivo del juego es formar tantas palabras como sea posible de entre las 15 letras-cubo, y con la puntuación más alta posible. Siempre que sea posible, se hace como un crucigrama.

### Preparación de la partida:

Antes de arrancar la partida, se anotan los nombres de todos los jugadores en la tabla de puntuaciones. Hasta 7 personas pueden participar en este juego. Los puntos obtenidos por los jugadores durante la partida se anotan en la tabla de puntuación.

### Desarrollo de la partida:

Cuando le llegue su turno, el jugador tira los 15 dados. Una vez lanzados, se gira el reloj de arena y comienza la cuenta atrás de su ronda. Ahora el jugador puede formar palabras hasta que se agote la arena del reloj. Puede decidirse de antemano si el reloj debe girarse una o varias veces cada ronda.

Siempre que sea posible, las palabras deben formarse con los dados como si fuera un crucigrama. Es decir, que si el jugador ha formado la palabra "perro" en vertical y quiere formar otra que además contenga la letra "E", entonces esta debe colocarse en horizontal y esta letra de la palabra ya perpendicular debe incluirse en la nueva palabra.

De todos los dados, hay dos que tienen en un lado una estrella y estos actúan como comodines. Pueden jugarse los comodines en lugar de una letra y tomar su valor numérico. Cada comodín solo puede jugarse como letra una vez por ronda. Es decir, que si el jugador asigna la letra "A" a un comodín durante su turno, solo puede usarla como "A" durante ese turno; cuando vuelva a llegar su turno, podrá cambiar el valor del comodín. Si se lanzan ambos comodines a la vez, puede asignarse una letra distinta a cada uno.

### Cálculo de puntos:

Al lado de cada letra en las áreas de los dados hay un número que indica la puntuación de cada letra. Como ya se ha mencionado, los comodines reciben el valor numérico de la letra asignada durante la ronda.

Cuando termina el turno de un jugador al agotarse la arena del reloj, se suman los puntos de las palabras colocadas en horizontal por un lado y los de las que están en vertical por otro, y se combinan las dos sumas. Finalmente, se suman los puntos de todos los dados no utilizados, que se restan de los puntos totales de las palabras colocadas en horizontal y en vertical. Si no se ha utilizado un comodín, no se contará. Con este cálculo, el resultado es la puntuación total de cada ronda, que puede anotarse con el nombre del jugador junto a la ronda correspondiente en la tabla de puntuaciones. Si un jugador ha anotado puntos negativos durante su ronda, pueden ingresarse esos puntos negativos o anotarse la ronda con 0 puntos.

El ganador será la persona que haya acumulado más puntos después de 10 rondas.

**¡A pasarlo bien con Rebus Letras!**



## Rebus delle lettere

### Contenuto:

15 dadi  
1 x tabellone dei punteggi  
1 x clessidra  
1 x tazza per i dadi

### Obiettivo del gioco:

L'obiettivo del gioco è creare quante più parole possibile utilizzando le 15 lettere a dado e ottenendo il punteggio più alto possibile. Laddove fattibile, svolgerlo sotto forma di cruciverba.

### Preparazione del gioco:

Prima di iniziare il gioco, si inseriscono sul tabellone dei punteggi i nomi di tutti i giocatori. Possono giocare fino a 7 giocatori. I punti ottenuti dai giocatori durante il gioco vengono appuntati sul tabellone dei punteggi.

### Svolgimento del gioco:

Il giocatore di turno lancia tutti e 15 i dadi. Non appena si lanciano i dadi, si gira la clessidra e si inizia il conto alla rovescia del tempo a disposizione per quel giocatore. Il giocatore deve quindi creare le parole prima che tutta la sabbia sia caduta sul fondo della clessidra. Si può decidere prima dell'inizio del gioco se per ciascun turno la clessidra verrà girata una o più volte.

Laddove possibile, le parole create con i dadi devono formare un cruciverba. Ciò significa che il giocatore che ha creato la parola „cane” verticalmente, ad esempio, e che desidera creare un'altra parola contenente anche la lettera „a”, dovrà posizionarla orizzontalmente e includere nella nuova parola una lettera della parola perpendicolare.

Due dei dadi presentano un lato con una stella. I lati dei dadi riportanti la stella valgono come jolly. I jolly possono essere usati al posto di una lettera e possono assumere il suo valore numerico. A ciascun jolly può essere assegnata una sola lettera a turno. Ciò implica che se il giocatore assegna la lettera „E” a un jolly durante il suo turno, lo potrà usare solo come „E” nel corso di tale turno. Al turno successivo, il giocatore potrà ridefinire il jolly. Se si ottengono entrambi i jolly con lo stesso lancio, è possibile assegnare a ognuno di essi una lettera diversa.

### Calcolo dei punti:

Accanto a ciascuna lettera sui dadi è presente un numero, che indica il punteggio ottenibile con ogni lettera. Come già menzionato, i jolly assumono il valore numerico della lettera a essi assegnata durante il turno di gioco.

Quando al termine del tempo scandito dalla clessidra il turno di un giocatore finisce, si sommano i punti di tutte le parole orizzontali e quelli di tutte le parole verticali. Quindi, si calcola la somma totale. A questo punto, si sommano i punti di tutti i dadi non utilizzati e tale risultato viene sottratto ai punti totali delle parole formate in senso orizzontale e verticale. Se un jolly non è stato utilizzato, non viene computato. Mediante questo calcolo si ottiene il punteggio totale di ciascun turno giocato. Tale risultato può quindi essere appuntato sul tabellone dei punteggi sotto al nome del giocatore, accanto al turno di gioco corrispondente. Se durante un turno un giocatore ottiene un punteggio inferiore a zero, si può scegliere di immettere il valore con segno meno davanti o di assegnare a quel turno 0 punti.

Vince il giocatore che ottiene il maggior numero di punti dopo 10 turni.

### Divertitevi con il Rebus delle lettere!



## Rebus met letters

### Inhoud:

15 dobbelstenen  
1 x scoretabel  
1 x zandloper  
1 x dobbelbeker

### Doel van het spel:

Het doel van het spel is zo veel mogelijk woorden met de hoogst mogelijke score te vormen met de 15 geworpen letters. Doe dit waar mogelijk als een kruiswoordraadsel.

### Vorbereiding van het spel:

Voordat het spel begint, worden de namen van alle spelers in de scoretabel genoteerd. Het spel kan met maximaal 7 personen worden gespeeld. De punten die de spelers scoren tijdens het spel, worden op de scoretabel genoteerd.

### Verloop van het spel:

De speler die aan de beurt is, gooit alle 15 dobbelstenen. Zodra de dobbelstenen zijn gegooit, wordt de zandloper omgedraaid en begint de tijd voor de ronde van de speler te lopen. De speler kan nu woorden vormen tot het zand volledig door de zandloper is gelopen. Er kan op voorhand worden beslist of de zandloper één of meerdere keren per ronde moet worden omgedraaid.

Voor zover mogelijk moeten de woorden met de dobbelstenen worden gevormd als een kruiswoordraadsel. Dit betekent dat als de speler bijvoorbeeld verticaal het woord 'hond' heeft gemaakt en een ander woord wil maken die ook de letter 'O' bevat, dan moet deze horizontaal worden geplaatst en moet de letter 'O' van het al loodrechte woord in het nieuwe woord zitten.

Twee van de dobbelstenen hebben een zijde met een ster. De zijden van de dobbelsteen met een ster tellen als joker. De jokers mogen in de plaats van een letter worden gebruikt en nemen de waarde van die letter over. Elke joker mag per ronde slechts als één letter worden gebruikt. Dit betekent dat als de speler tijdens zijn beurt aan een joker de letter 'E' toewijst, hij hem tijdens zijn beurt alleen als 'E' mag gebruiken. Bij de volgende beurt van de speler mag hij aan de joker een andere letter toewijzen. Als beide jokers tegelijkertijd worden gegooit, kan aan elke joker een verschillende letter worden toegewezen.

### Berekening van punten:

Op de dobbelstenen staat naast elke letter een cijfer, dat de score van elke letter aangeeft. Zoals eerder vermeld, nemen de jokers de numerieke waarde over van de letter die hen tijdens de spelronde werd toegewezen.

Wanneer de beurt van een speler eindigt of de zandloper doorgelopen is, worden de punten van de horizontaal gevormde woorden en de punten van de verticaal gevormde woorden opgeteld. Beide sommen worden vervolgens samengeteld. Nu worden de punten van alle niet-gebruikte dobbelstenen opgeteld en afgetrokken van de totale punten van de horizontaal en verticaal geplaatste woorden. Als een joker niet is gebruikt, wordt deze niet geteld. Op deze manier wordt de totale score van elke spelronde berekend. Dit resultaat kan nu worden ingevoerd onder de naam van de speler naast de overeenstemmende spelronde op de scoretabel. Als een speler tijdens zijn ronde een negatieve score heeft behaald, kunnen de negatieve punten worden genoteerd of kan de ronde 0 punten krijgen.

Wie na 10 ronden de meeste punten heeft, wint.

**Veel plezier met de Rebus met letters!**