



REGELN

# DICE ACADEMY™

PARIS!

ELVIS!

POKER!





## YANNICK GOBERT



*Stellt euer Wissen und euren brillanten Verstand unter Beweis! Seid bei jedem Thema der erste, der das richtige Wort mit dem passenden Anfangsbuchstaben findet! Lasst Wurf für Wurf euer Gehirn tanzen und verbindet die Wörter!*



### SPIELMATERIAL



- 5 Würfel „Buchstabe“  
(in 5 verschiedenen Farben)
  - 5 Würfel „Thema“  
(in 5 verschiedenen Farben)
- 
- 

### SPIELZIEL



Würfelt und schaut, welche Themen gefragt sind. Bildet dann Verbindungen mit den Buchstabenwürfeln. Der erste Spieler, der die vorher vereinbarte Punktzahl erreicht, holt den Sieg.



## VORBEREITUNG

- Holt die Würfel aus der Schachtel, das macht das Würfeln einfacher.
- Einigt euch darauf, um wie viele Punkte ihr spielen wollt (eine schnelle Partie mit 10 Punkten, eine mittlere Herausforderung mit 20 Punkten oder eine wissenschaftliche Abhandlung mit 30 Punkten).
- Merkt euch die vereinbarte Punktzahl oder schreibt sie auf ein Blatt Papier, auf dem ihr den Spielstand festhaltet.
- Bestimmt einen Startspieler als ersten Würfler. Danach geht es reihum weiter.

Das Spiel kann beginnen!



## SPIELABLAUF

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt. Beginnt jeden Durchgang folgendermaßen:

- Trennt die 5 Themenwürfel und die 5 Buchstabenwürfel voneinander.
- Würfelt zunächst die 5 Themenwürfel in die Tischmitte, schaut sie euch gemeinsam an und schaut nach, welche Themen jeder Würfel vorgibt.
- Wenn jedem Spieler klar ist, welche Themen gefragt sind, werden die 5 Buchstabenwürfel gewürfelt.





Jeder Spieler versucht nun, so schnell wie möglich zu jedem Thema ein Wort mit dem Anfangsbuchstaben **einer anderen Farbe** zu finden.

Sobald ein Spieler ein Wort gefunden hat, das mit einem der 5 Buchstaben beginnt und zu einem der 5 Themen passt, sagt er das Wort laut, nimmt sich die beiden entsprechenden Würfel und legt sie vor sich ab.

Spielt weiter, bis keine Auswahl mehr möglich ist, entweder, weil



keine Würfel mehr übrig sind, oder weil euch nichts mehr einfällt!

Wenn ein Spieler einen Fehler begeht und laut ein falsches Wort sagt (falsche Schreibweise oder zwei Würfel der gleichen Farbe), werden die beiden Würfel wieder in die Tischmitte gelegt und dieser Spieler muss für den Rest der Runde aussetzen.

Für jedes richtige Wort gibt es 1 Punkt.

Die Runde ist beendet und ihr könnt eine neue beginnen.

## **ENDE DES SPIELS**

Das Spiel endet, wenn ein Spieler die zu Spielbeginn festgelegte Punktzahl erreicht oder übertrifft. Bei Gleichstand spielt ihr noch eine Entscheidungsrunde zwischen den betroffenen Spielern.

# LISTE DER THEMEN



Fernsehsendung,  
Serie



Lied oder  
Musik



Sport,  
Sportgerät



Stadt



Land



Film



Etwas  
Rechteckiges



Etwas  
Quadratisches



Etwas Rundes



Etwas Großes



Etwas Kleines



Etwas Flüssiges



Beruf



Weiblicher  
Vorname



Fiktive Person



Sänger,  
Sängerin



Männlicher  
Vorname



Berühmtheit



Vogel



Landtier



Fisch, Meerestier



Baum  
Pflanze



Ding



Sehenswürdigkeit



Kleidungsstück



Fahrzeug



Tellergericht



Getränk



Spiel



Obst oder  
Gemüse

© 2019 Blue Orange Editions. Dice Academy und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Editions, Frankreich. Hergestellt in China. Entwickelt in Frankreich.

[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)