

SIDES

Ein Spiel von
Cédrick Caumont & François Romain
Ein Spiel für 2 bis 9 Personen, ab 10 Jahren

Spielmaterial:

26 Buchstabenkarten

110 Wörterkarten mit
jeweils 8 Wörtern



1 Captain-Marker



Spielübersicht:

SIDES ist ein kooperatives Spiel. Alle spielen zusammen, um die höchstmögliche Punktzahl zu erreichen.

Zwei Personen (die Ermittler) arbeiten zusammen, um ein zufällig gewähltes Wort zu erraten.

Alle Anderen (die Zeugen) arbeiten zusammen, indem sie Hinweise geben, die den Ermittlern helfen, das Wort zu erraten. Jeder Hinweis muss jedoch mit einem der Buchstaben beginnen, die am äußeren Ende der Buchstabenkartenreihe liegen.

Nach jedem Hinweis versuchen die Ermittler, das Wort zu erraten. Ihr arbeitet so lange zusammen, bis das Wort erraten wurde oder bis alle Buchstabenkarten verwendet und abgelegt wurden.

Spielregeln

(Die Regeln für die 2 Spieler-Variante befinden sich am Ende)

Ziel des Spiels

Arbeitet zusammen, um möglichst viele Wortkarten aufzudecken, bevor euch die Buchstabenkarten ausgehen.

Vorbereitung

- 1 Platziert 7 zufällige Buchstabenkarten nebeneinander in einer Reihe.

Für die ersten Spielrunden empfehlen wir, 7 unterschiedliche Buchstabenkarten zu verwenden (zum Spielende hin werden Dopplungen unvermeidbar).

Wenn sich eine Buchstabenkarte wiederholt, legt sie unter den Nachziehstapel und zieht eine neue Karte.

- 2 Die verbleibenden 19 Buchstabenkarten bilden den Nachziehstapel für die nächste Runde.

- 3 Bildet aus den Wortkarten einen Nachziehstapel.



4

Bestimmt zwei nebeneinander sitzende Personen, die in der ersten Runde **die Ermittler** spielen. Legt den **Captain-Marker** zwischen sie. Alle Anderen sind **die Zeugen**. In einem Spiel zu dritt gibt es nur einen Ermittler. Platziert den **Captain-Marker** vor ihm.



- | | | |
|---|------------|---|
| 1 | Dünger | |
| 2 | Kaninchen | ■ |
| 3 | Hammer | ▲ |
| 4 | Nest | ● |
| 5 | Zebra | |
| 6 | Brand | |
| 7 | Sanduhr | |
| 8 | Leuchtturm | |

5

Die Zeugen ziehen eine **Wortkarte** für diese Runde. Jede Wortkarte enthält 8 nummerierte Wörter. Die Ermittler wählen zufällig, welches Wort sie erraten müssen, indem sie eine Zahl zwischen 1 und 8 wählen. Alle Zeugen schauen sich **das ausgewählte Wort an**. Für die ersten Partien empfehlen wir euch, nur die farbige gekennzeichneten Zahlen zu verwenden, da diese leichter zu erraten sind.

Spierrundenablauf

Einen Hinweis geben:

Der Zeuge, dem zuerst ein Hinweis einfällt, beginnt die Runde und gibt den Ermittlern den ersten Ein-Wort-Hinweis. Jeder Hinweis muss mit einem der Buchstaben beginnen, die auf einer der Karten am jeweiligen Ende der Buchstabenreihe zu sehen sind.



Sobald ein Zeuge einen Hinweis gegeben hat, entfernt er die dazugehörige Buchstabenkarte vom Rand der Buchstabenreihe und legt sie vor die Ermittler. Dadurch steht in der Buchstabenreihe eine neue Karte am Rand zur Verfügung, die für Hinweise genutzt werden kann.

Lösungsversuch:

Nach Erhalt des Hinweises tauschen sich die Ermittler aus und einigen sich auf einen Begriff. Dann sagen sie:

„Wir denken, das Wort ist ...“
Das zu findende Wort ist immer ein allgemein gehaltener Begriff.

Wenn die Vermutung **falsch** ist:

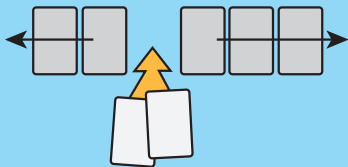
- Die Zeugen besprechen sich und teilen im Anschluss den Ermittlern mit, wie nah die Vermutung an der richtigen Antwort liegt: „heiß“, „kalt“, „warm“, „du bist nah dran“ oder eine Aussage wie „90 % sind geschafft“, usw.
- Einer der Zeugen gibt den Ermittlern einen weiteren Hinweis, indem er einen der Buchstaben verwendet, die an einem der Enden der Buchstabenreihe verfügbar sind. Achtet immer darauf, die Höflichkeitsregel anzuwenden (siehe Seite 6).
- Falls alle Buchstabenkarten in der Reihe aufgebraucht sind, ist die Wortkarte verloren und wird zusammen mit den benutzten Buchstabenkarten in die Schachtel gelegt. Eine neue Runde beginnt!

Wenn die Vermutung **richtig** ist:

- Die Wortkarte wird aufgedeckt und zur Seite gelegt (sie zählt am Spielende als Punkt).
- Die für Hinweise benutzten Buchstabenkarten werden in die Schachtel zurückgelegt. Eine neue Runde beginnt!

Neue Runde

- Schiebt die verbliebenen Buchstabenkarten (annähernd) in der Mitte auseinander und fügt so viele Karten hinzu, bis wieder 7 Karten ausliegen. Wenn der Nachziehstapel für die Buchstaben nicht mehr ausreicht, um die Buchstabenreihe auf 7 Karten aufzufüllen, füllt ihn so weit wie möglich auf und spielt mit den restlichen Karten.



- Bewegt den Captain-Marker eine Person im Uhrzeigersinn weiter. Diejenigen, die auf beiden Seiten des Markers sitzen, sind die neuen Ermittler dieser Runde.
- Die neuen Zeugen ziehen eine Wortkarte und die Ermittler wählen wieder eine Zahl zwischen 1 und 8. Die neue Runde kann beginnen!

Klarstellungen



Hinweise:

Um den Ermittlern zu helfen, können die Zeugen:

- Die Hinweisbuchstaben in einer bestimmten Rangfolge anordnen, z. B. nach ihrer Wichtigkeit.
- Die bereits gegebenen Hinweise wiederholen.
- Die Buchstabenkarte in Richtung der Ermittler schieben, um anzuzeigen, dass der entsprechende Hinweis das Wort am besten beschreibt.
- Die verwendeten Buchstabenkarten nach Kategorien gruppieren, um die verschiedenen Interpretationen des Wortes voneinander zu trennen.
- Eine gebrauchte Buchstabenkarte kippen, um anzuzeigen, dass ihr Hinweis weniger nützlich oder ungenau ist.
- Eine Buchstabenkarte so drehen, dass sie von den Ermittlern weg zeigt, um anzuzeigen, dass der entsprechende Hinweis dem Wort entgegengesetzt ist (zum Beispiel: Dreht den Buchstaben B für „bunt“, um das Wort „Zebra“ zu erraten).

WICHTIG: Lest weiter, wenn ihr alle Tipps und Tricks von SIDES kennenlernen möchtet.



Überspringen von Buchstaben:

Die Zeugen können

sich entscheiden, eine Buchstabenkarte am äußeren Ende der Reihe auszulassen. Die übersprungene Buchstabenkarte muss in die Schachtel zurückgelegt werden. Achtung: Dies ist eine riskante Strategie, da die Gruppe die Möglichkeit verliert, mit der übersprungenen Buchstabenkarte einen Hinweis zu geben.



Höflichkeitsregel:

Die Zeugen sind sehr höflich. Kein Zeuge wird einen zweiten Hinweis

geben, bevor nicht alle anderen Zeugen die Möglichkeit hatten, einen ersten Hinweis zu geben. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass alle die gleichen Chancen haben, sich zu beteiligen. Alle Zeugen können weiterhin auf die Buchstabenkarten zeigen, sie verschieben und drehen, unabhängig davon, wie viele Hinweise sie gegeben haben.



Was den Zeugen verboten ist:

Einen Hinweis zu geben, der den gleichen Wortstamm wie das gesuchte Wort enthält. Zum Beispiel: Die Zeugen dürfen nicht den Hinweis „Prinz“ geben, wenn das Wort „Prinzessin“ lautet.

- Einen Hinweis in einer anderen Sprache geben. Zum Beispiel: „Aqua“ darf nicht als Hinweis mit der Buchstabenkarte „A“ verwendet werden, um „Wasser“ zu beschreiben.
- Einen Hinweis geben, der mehr als ein Wort enthält. Zum Beispiel: „Leonardo da Vinci“ ist nicht erlaubt. „Leonardo“ oder „Vinci“ ist hingegen erlaubt.



Was die Zeugen dürfen:

- Zusammengesetzte Wörter, Eigennamen, Lautmalereien oder Akronyme dürfen verwendet werden.
- Zum Beispiel: „Sixpack“, „Lancelot“, „Muh“, „NASA“.



Zusammenarbeit der Zeugen:

Die Zeugen werden ermutigt, vor den Ermittlern miteinander zu diskutieren, ohne jedoch zu viele Informationen preiszugeben. Sie könnten zum Beispiel sagen:

„Ich habe ein tolles Wort mit 5 Buchstaben, das mit L beginnt“. Ein anderer Zeuge könnte antworten: „Wenn wir an dasselbe Wort denken, würde ich empfehlen, die weibliche Version des Wortes zu verwenden, um es deutlicher zu machen“. Oder vielleicht: „Wenn möglich, lasst das R für mich. Ich habe ein tolles Wort, das mit dem Buchstaben R beginnt“.

Der heimliche Austausch von Informationen ist verboten.



Wenn eine Vermutung „nahe genug“ ist:

Einige Vermutungen sind nahe genug und sollten als richtig angesehen werden. Zum Beispiel: „Schauspielerin“ für „Schauspieler“, oder „Ufo“ für „Fliegende Untertasse“.



Tipps:

Die Zeugen werden aufgefordert, beschreibende Begriffe für ihre Hinweise zu verwenden. Zum Beispiel ist „Spiel“ ein guter Hinweis für das Wort „Poker“, aber „Spielkarte“ wäre noch besser. Bei Schwierigkeiten, mit den verfügbaren Buchstaben einen guten Hinweis zu geben, denkt an Gegensätze. Eine auf den Kopf gestellte „G“-Karte bedeutet „Klein“ statt „Groß“, also das Gegenteil.



Vereinfachte Variante:

Die Wortkarten sind von 1 bis 8 nummeriert. Leichtere Wörter sind mit einer Form und einer Farbe gekennzeichnet. Für die einfache Variante oder das Spielen mit Kindern sollten die Ermittler eine Form oder Farbe anstatt einer Zahl nennen, um das zu erratende Wort auszuwählen (blau/kreisförmig, grün/quadratisch, gelb/dreieckig).



Spielende und Wertung



Das Spiel endet, wenn sowohl die Buchstabenreihe als auch der Buchstabennachziehstapel aufgebraucht sind.

Ihr erhaltet einen Punkt für jede Wortkarte, die erraten wurde. Zählt die Wortkarten, um den Punktstand zu ermitteln.

Dreht den Captain-Marker um und findet heraus, welches Level ihr erreicht habt.

Bei 6 oder mehr Punkten: Ihr habt als Team gewonnen!

Jetzt strebt eine Punktzahl von 7, 8 oder mehr an ...

... 5



6		7		8	
9		10		11	
12		13		14	
15		16		17	

Regeln für das Spiel zu zweit

Das Spiel wird nach denselben Regeln gespielt, jedoch mit folgenden Änderungen:

- Im Spiel zu zweit ist jeder gleichzeitig **Ermittler und Zeuge**. Nachdem eine Reihe von 7 Buchstabenkarten ausgelegt wurde, zieht jeder von euch eine Wortkarte, die ihr gegenseitig erraten müsst. Das bedeutet, dass zwei Wörter erraten werden müssen.
- Wem zuerst ein Hinweis einfällt, beginnt die Partie.
- Ihr gebt euch abwechselnd Hinweise und versucht, das Wort des jeweils Anderen zu erraten. Wenn eines der Wörter richtig erraten wurde, wird die Wortkarte offen zur Seite gelegt und durch eine neue Wortkarte ersetzt. Die Buchstabenreihe wird dann nach dem in den allgemeinen Regeln beschriebenen Verfahren wieder auf 7 Karten aufgefüllt. Das zweite Wort muss noch erraten werden und bleibt im Spiel.
- Wenn die Buchstabenreihe aufgebraucht ist, weil kein Wort erraten wurde, gehen beide Wortkarten verloren und werden in die Schachtel gelegt. Jeder von euch zieht dann eine neue Wortkarte und es wird eine neue Buchstabenreihe ausgelegt.
- Ihr solltet euch besprechen, wer welche Buchstabenkarten gerne verwenden würde. Zum Beispiel: „Könntest du mir das F lassen?“ oder „Wenn du das P benutzen kannst, habe ich einen tollen Hinweis für das L dahinter.“
- **Das Spiel endet wie im Standardspiel** und wird nach den allgemeinen Regeln gewertet.

Beispiel für eine Spielrunde

Wir wählen das Wort Nummer 5



Die Ermittler

Die Zeugen



5 Zebra

- 1 Dünger
- 2 Kaninchen
- 3 Hammer
- 4 Sanduhr
- 5 Leuchtturm



Ich habe eine Idee für ein Wort mit 5 Buchstaben, das mit G beginnt.

Ich hatte dieselbe Idee, aber ich denke, eine Version dieses Wortes mit 11 Buchstaben wäre noch besser. Tolle Idee. Mein Hinweis ist: „galoppieren“



Was meinst du? Vielleicht ein Pferd?

Okay, wir glauben, das Wort lautet: „Pferd“.

Nein, aber ihr seid nah dran.

Wir scheinen auf dem richtigen Weg zu sein. Ich denke, ich werde das B überspringen, um das S benutzen zu können.

Warte, lass uns keine Karte auslassen! Ich habe eine gute Idee für das B. Darf ich zuerst?

Positionierung der Karten



Der beste Hinweis für das gesuchte Wort



Dieser Hinweis ist nicht mehr so hilfreich

Ich werde das B auf den Kopf stellen und sagen: das Gegenteil von „bunt“.

Wir werden das G ein wenig höher schieben ... Damit zeigen wir, dass das gesuchte Wort etwas mit „galoppieren“ zu tun hat.



Hmm ... etwas Graues?

Oder vielleicht schwarz-weiß ...

Schach hat Pferdefiguren!

Okay, wir vermuten, das gesuchte Wort lautet: „Schach“.

Leider nein, ganz kalt. Schach ist ganz weit entfernt. Vergesst nicht, dass wir nach etwas suchen, das zu „galoppieren“ passt.

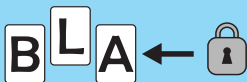
Jetzt, wo das S verfügbar ist, werde ich meinen Hinweis geben.

Mein Hinweis ist: „Streifen“.



Ganz klar, es ist ein Zebra! Okay, wir denken, das Wort ist: „Zebra“.

Das ist richtig! Gut gemacht!



Gegenteilige Bedeutung des Hinweises

Zwei Bedeutungen des gesuchten Wortes

Danke



Captain Games dankt allen, die zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben. Unsere Spieltester, welche die Geduld und den Mut hatten, an unseren Crashtests teilzunehmen: Michèle Gérin, Manon Mortier, Dominique Durieux, Tom Forier, Grégory Genoux, Robin Guéry, Michel Remacle, Maud Bernard, Françoise Remacle, Clélie Arnould, Héloïse Arnould und Gabriel Vecqueray.



Marc Nunes, den unsere Grundidee des Spieles so gefangen nahm, dass der Restaurantbesitzer uns auf die längst überschrittene Öffnungszeit aufmerksam machen musste.

Lume, die sich immer selbst übertrifft und täglich mit uns zusammenarbeitet (es ist nicht immer einfach, den Rest des Teams zu managen), die eine hervorragende Spieltesterin ist, die oft über sich hinausgewachsen ist und die zu unserer Lieblingskollegin geworden ist.

Der sich noch in Produktion befindliche Spieltester ... Deine Onkel und deine Familie warten schon ungeduldig auf dich.

Alle, die uns auf die eine oder andere Weise unterstützt haben und ohne die ihr dieses Spiel nicht genießen könnten: Elfine Caumont, Salman Shahid, Gwendoline Caumont, Ibrahim Kouanda, Yvelise Caumont, die unsere Reisen zu Kreuzfahrten macht, Murielle Lemmens, Ilir Kadriaj, Tybald Romain, Audrey Remacle, Cyril Maréchal, Anaïs Marques Lopes, Eric Lalberteaux, Nicolas Doguet, Annika, Mattis & Markus Lützner, Annika & Sam Domke, Patrick Scholz, Laurent, Laurence & Heline d'Aries, Virginie Gilson, Florian Piette, Elodie Migeal, Arnaud Stryckwand, Céline Lefevre, Gaëtan Lemai-

re, Nicolas Pequignot, Vanessa Roscini, Gwen Lebas, Sophie Douchy, Servanne Dehennault, Carine & Nicolas Maréchal, Nicolas Boseret, Agnès Brison, Yannick Mescam, Philine Wollast, Sebastien, Stéphanie & Thomas Dubois, Valentine Deguelle, Eva Maidnoglou, Claire, Sarah & Christophe Arnould, Nicolas Benoist, Cyril & Maud Daujean, Julien Deroubaix, Philippe Mouret, Thomas Vermeir, Géraldine Volders, Hélène Delforge, Tanguy Greban, Christophe Van Geem, Isabelle Ortegat Alan & Janet Moon, Michelle & Scott Alden, Kristine & Jeff Anderson, Beth & Erik Arneson, Dan DiLorenzo, Frank DiLorenzo, Mike Guigliano, Adrien Martinot, Paula Milano, Stephen Buonocore, Tim Metivier, Debbie Ohi, Jeff Ridpath, Gail & Greg Schloesser, Susan & Frank Wimmer, Michelle Zentis, Léa Madeuf und Laurent D. und all jene, die vergessen wurden.

Wir möchten auch Tire-bouchon, la Blonde, Tête-noire, Decapsuleur, Galak, la Blanche, le Bébé, Chocolat, Noiraude, Gal Gadot, Brunette, Charbon, Coffee, Vador, Gizmo, Réglisse ... sowie le Bon und la Truande danken ... Wenn ihr euch fragt, wen wir meinen, zögert nicht zu fragen.

Autoren: Cédric Caumont und François Romain • **Produktmanager:** François Romain
Problemlöser: Lumturije Krasniqi • **Bewachung und Geruchsanalyse:** Pirat
Entwicklung: Cédric Caumont • **Grafikdesigner:** Cédric Caumont und Adrien Journal
Übersetzung: Markus Lützner

© CAPTAIN GAMES 2023. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Rue Bruyère Saint-Jean, 104 • 1410 WATERLOO • BELGIEN • Info@captain.games • www.captain.games
Dieses Material darf nur für den privaten und eigenen Gebrauch verwendet werden.