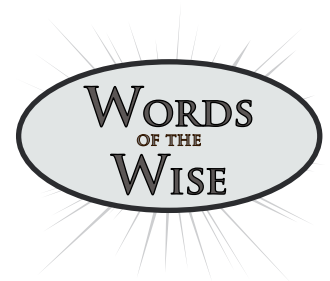


CONTENTS

- 101 Words of the Wise Cards
- 24 Wise Alec Cards

SET UP

Separate Wise Alec Cards from Words of the Wise Cards. Shuffle Words of the Wise deck together and place them in a pile. Keep Wise Alec Cards separate to distribute for each round.



OBJECT

To be the first player or team to reach the targeted point value.

HOW TO PLAY

Determine the amounts of points required to win. Point totals can differ for each player or team if playing with varying ages. For example, 100 points to win.

Option 1: Play with Standard rounds until someone reaches the winning point value.

Option 2: Players may choose to play standard, challenge or speed round on their turn. Turn the card over then decide which style to play.


Standard Round Pick up a card from the top of the deck. Each player in clockwise succession gives a word in alphabetic order (A to Z) relating to the category. If a player gets stumped they are eliminated from this round. Last player standing wins the points posted on the card. If all players get stuck on one letter, the topic is discarded and another topic is chosen.

Speed Round: each player takes a pen and paper and on the word of "go" each player writes down in alphabetic order all the words they can relate to the category. First person to call out "time" stops the clock. The person with the most acceptable answers wins the point.


Challenge Round: player must complete entire alphabet of subject on their own to receive points.


WISE ALEC CARDS


Wise Alec cards may be used during game play. Mix the cards and pass out one card to each player for each round of play. The card may be used only once but can also be retained for future rounds.

Pass  Use to pass on a subject or one turn.

Skip  Use this card to skip one letter ahead in the alphabet

Multiple Skip  Use this card to skip more than one letter – go to the next letter

Last Letter  The word chosen may end with the letter.

Reverse  May repeat the same letter that your neighbor used.

COMO JUGAR

Separa las cartas de "Palabras Sabias" de las cartas de "Sabelotodo".

Mezcla el mazo de cartas y ubícalas boca abajo en el centro del grupo.

Elige una de las opciones de juego descritas para cada ronda o para todo el juego.

Define la cantidad de puntos necesaria para ganar el juego. La cantidad de puntos puede diferir entre los jugadores si son de edades dispares.

Si no puedes encontrar una palabra que coincide con tu letra, estas eliminado de la ronda.

Cuando alguien es eliminado de la ronda, el próximo jugador debe responder con la misma letra que resultó en la eliminación. Si ningún jugador puede responder con esa letra, el juego continua con la próxima letra con todos los jugadores.

Puedes decidir en eliminar algunas letras antes de comenzar el juego.

No puede duplicarse palabras en una misma ronda.

Si la ronda pasa por todas las letras de la A a la Z, la ronda recomienza con la letra A, y recuerda, sin duplicados.

Que tipos de palabras son aceptables? Depende totalmente del grupo. Pónganse de acuerdo antes de empezar el juego para evitar controversias.

"Palabras Sabias" puede ser jugado en equipos o individualmente de modo que todos se puedan divertir!

Juego normal: Elige una carta del tope del mazo. Cada jugador dice sus palabras en sucesión de la A a la Z en el sentido de las agujas del reloj. El ultimo jugador en permanecer recibe la cantidad de puntos indicada en la carta.

Desafío: Toma una carta del tope del mazo. Cada jugador dice individualmente sus palabras de la A a la Z. Si completa todas las palabras, recibe la cantidad de puntos indicada en la carta.

Velocidad: Cada jugador requiere papel y lapiz. Escribe las letras de la A a la Z en el papel. Da vuelta la carta en el tope del mazo. Cuando alguien dice "Ahora" cada jugador escribe las palabras en su papel. El jugador que dice "Basta" or que ha escrito la mayor cantidad de palabras sabias, gana la ronda y recibe la cantidad de puntos indicada en la tarjeta.

Cartas "Sabelotodo": Estas cartas son opcionales y son usadas para ayudar a los jugadores. He aqui unos pocos ejemplos de como estas cartas pueden ser usadas. Puedes decidir no usarlas.

Al comienzo de cada ronda, reparte una carta "Sabelotodo" a cada jugador. Cada jugador puede decidir usar la carta en esta ronda, o usarla en futuras rondas. Ubica las cartas en un mazo y permite a cada jugador tomar una cuando sea necesario.


Reparte el mismo numero de cartas a cada jugador (or mas a los jugadores mas jóvenes). Cuando se acaban ..., se acabaron!

Reparte a cada jugador el mismo numero de tarjetas. Cuando se acaban ..., se acabaron!

Pon una regla de cuantas tarjetas puede usar cada jugador en cada ronda.

Saltear Letra  Usa esta carta cuando no puedes encontrar nada con esa letra y pasas a la próxima letra.

Salteo multiple  Usala para saltar mas de una letra (acuerden un límite si desean).

Pasar  Usala para saltar una letra y permanecer en la ronda. Pierdes tu turno y el próximo jugador debe completar la letra.

Letra anterior  Usa esta carta si prefieres contestar la letra anterior. El próximo jugador debe completar la letra que has saltado.

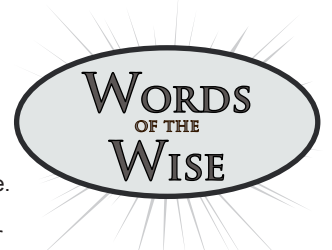
Ultimo Letra  Utilizar la última carta.

Objectif :

Être la première personne à obtenir un montant de points prédéterminé pour gagner la partie et épater les autres joueurs avec votre esprit vif.

Comment jouer :

Séparer les cartes « Words of the Wise » des cartes « Wise Alec ». Brasser les cartes et les placer face vers le bas au centre du groupe. Choisir une des options de jeux ci-dessous pour chaque partie ou pour tout le jeu. Déterminer le montant de points requis pour gagner le jeu. Les points requis peuvent varier entre les différents joueurs ou les différentes équipes s'il y a des différences d'âge. Si vous ne pouvez pas trouver un mot qui commence avec votre lettre, vous êtes éliminé de la partie. Quand un joueur est éliminé, le prochain joueur doit trouver un mot commençant avec la lettre qui a causé l'élimination. Si aucun joueur ne peut trouver de mot, le jeu continue avec la prochaine lettre et personne n'est éliminé. Vous pouvez décider d'éliminer certaines lettres. Ceci doit être fait avant le début du jeu. Un mot ne peut être répété lors d'une partie. Si la partie fait le tour de A à Z, recommencez à A. Souvenez-vous – pas de répétition! Quels mots sont acceptables? C'est à vous de décider. Clarifiez vos règlements de base pour éviter la controverse plus tard. Le mot juste peut être joué en équipe et par des joueurs individuels de façon à ce que tous puissent participer.





Normal : Ramasser une carte du haut du paquet. À tour de rôle, chaque joueur dit son mot, de A à Z, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier joueur à ne pas se faire éliminer reçoit le montant de points indiqué sur la carte.


Défi : Ramasser une carte du haut du paquet. Chaque joueur dit ses mots de A à Z. Si un joueur réussit à passer à travers toutes les lettres, il reçoit le montant de points indiqué sur la carte.


Vitesse : Chaque joueur a besoin d'un morceau de papier et d'un crayon ou d'un stylo. Chaque inscrit les lettres de A à Z sur sa feuille. Retourner la carte du haut du paquet. Quand un joueur dit « Go. », chaque joueur écrit ses mots sur la feuille de papier. Le joueur qui dit « Stop. » ou qui a le plus de mots justes gagne la partie et reçoit le montant de points indiqué sur la carte.


Wise Alec cards : Ces cartes sont optionnelles et sont conçues pour aider les joueurs au courant du jeu. Voici quelques exemples de leur utilisation. Vous pouvez aussi choisir de ne pas utiliser les cartes. Au début de chaque partie, distribuez une carte WISE ALEC à chaque joueur. La carte peut être utilisée lors de cette partie ou conservée pour une partie ultérieure. Placez les cartes dans une pile et permettez aux joueurs d'en piger au besoin. Distribuez un montant égal de cartes à chaque joueur (ou plus de cartes aux joueurs les plus jeunes). Faites attention de bien gérer vos cartes, c'est tout ce qu'il y a! Décidez du montant maximal de cartes qu'un joueur peut utiliser lors d'une partie.

Passer une lettre  Utilisez cette carte quand vous ne trouvez pas un mot commençant avec la lettre recherchée pour passer à la prochaine lettre.

Passer multiple  Utilisez cette carte pour passer plus d'une lettre. (Établissez le montant maximal de lettres qui peuvent être sautées.)

Faire suivre  Utilisez cette carte pour passer votre tour et faire suivre la lettre au prochain joueur. Vous n'êtes pas éliminé.

Lettre précédente  Utilisez cette carte si vous préférez trouver un mot pour la lettre précédente. Le prochain joueur doit trouver un mot pour la lettre que vous avez sauté.

Dernière lettre  Le mot choisi se termine par la lettre

Ziel des Spieles: Die erste Person, die die angegebene Punktzahl erreicht gewinnt das Spiel, und ueberrascht alle mit ihrem grossen Wissen.

So wird gespielt:


Trennen Sie die Words of the Wise Karten von den Wise Alec Karten. Mischen Sie die Karten und legen sie sie mit dem Gesicht nach unten. Waehlen Sie von den unten angegebenen Optionen eine aus, fuer entweder eine Runde, oder das ganze Spiel. Bestimmen Sie wie viele Punkte man braucht um zu gewinnen. Diese Punkte koennen variieren abhaengig von Spieleranzahl und alter. Wenn man kein Wort finden kann, dass zu dem jeweiligen Buchstaben passt, muss man eine Runde aussetzen. Wenn jemand aussetzen muss, muss der darauf folgende Spieler mit dem selben Buchstaben weiterspielen. Falls kein Spieler ein Wort mit diesem Buchstaben bilden kann, wird mit dem naechsten Buchstaben im Alphabet weiterspielt und alle Spieler sind wieder dran. Man kann, wenn vor Spielbeginn abgesprochen, Buchstaben weglassen. Waehrend einer Runde duerfen sich keine Worte wiederholen. Wenn das ganze Alphabet von A bis Z durchgespielt wurde, wird von A wieder angefangen – es gilt immer noch, keine Wortwiederholung. In diesem Spiel sind die Regeln praktisch sehr flexibel, sie muessen nur am Anfang des Spieles abgesprochen werden, damit keine Auseinandersetzungen entstehen. Words of the Wise kann ein, oder mehrere Spieler haben, damit jeder Spass hat.


Regular: Heben Sie die oberste Karte des Decks ab. Jeder Spieler sagt sein Wort nach der Reihe, von A bis Z, im Uhrzeigersinn. Der letzte Spieler bekommt alle Punkte, die auf der Karte notiert sind.

Challenge: Heben Sie die oberste Karte des Decks ab. Jeder Spieler (individuell) sagt sein Wort, von A bis Z. Wenn das ganze Alphabet durchgespielt ist, bekommt der letzte Spieler alle Punkte die auf der Karte notiert sind.


Speed: Jeder Spieler braucht ein Stueck Papier und einen Stift. Schreiben Sie die Buchstaben von A bis Z auf. Drehen Sie die oberste Karte um. Alle Spieler beginnen gleichzeitig ihre Worte aufzuschreiben, der Spieler, der als erstes fertig ist oder am meissten Worte hat, gewinnt die Runde und bekommt alle Punkte die auf der Karte notiert sind.


Wise Alec Karten: Diese Karten sind zusaetzlich und sind da, um den Spielern zu helfen. Hier sind einige Beispiele wie man diese Karten benutzt. Man kann diese Karten auch weglassen. Jeder Spieler bekommt eine Wise Alec Karte am anfang jeder Runde. Spieler koennen diese Karte in dieser Runde benutzen, oder sie aufheben, fur eine spaetere Runde. Legen Sie diese Karten auf einen Stapel, jeder Spieler kann sich eine nehmen wenn noetig. Jeder Spieler bekommt die gleiche Anzahl an Karten und die gleiche Anzahl an besonderen Karten. Es muss jede Runde ferstgesetzt werden, wieviele Karten jeder Spieler benuetzen kann.

Skip Letter:  Diese Karte wird als Art Joker benutzt, wenn man kein Wort finden kann, kann man mit dieser Karte zum naechsten Buchstaben ruecken.

Multiple Skip:  Diese Karte kann benutzt werden um mehrere Buchstaben zu ueberspringen.

Pass:  Mit Hilfe dieser Karte koennen Buchstaben weitergegeben werden an den naechsten Spieler. Der Spieler, der die Karte ausspielt muss jedoch diese Runde aussetzen.

Previous Letter:  Benutzen Sie diese Karte wenn Sie lieber den vorigen Buchstaben benutzen wollen. Der nachste Spieler muss jetzt jedoch den Buchstaben benutzen, den sie uebersprungen haben.

Last Letter:  Das Wort kann Ende mit dem Buchstaben