

HUNCH!

🕒 30-60 MIN.

👤 3-6 PERSONEN

👤 AB 8 JAHREN

Was ist Hunch!? (hunch [hʌntʃ] (Englisch): Ahnung, Gefühl, Vermutung)

In Hunch dreht sich alles um Worte! Ihr versucht durch geschicktes Verwenden von Hinweisen die anderen dazu zu bringen, eure geheimen Wörter zu erraten. Aber Achtung: Diese Hinweise denkt ihr nicht euch selbst aus, ihr müsst sie von den Anderen ersteigern. Seid kreativ und denkt euch die begehrtesten Hinweise aus. Seid empathisch und kauft die richtigen Hinweise. Und habt am Ende die richtige Ahnung beim Erraten der geheimen Wörter eurer Mitspieler!

Lernvideo,
Regelupdates und
weiteres Zusatz-
material findet
ihr hier:



SPIELMATERIAL



64 ZIELKARTEN

Zur Auswahl der Geheimnisse.



12 GEHEIMNISKARTEN

Hierauf werden die Geheimnisse notiert.



32 PUNKTEMARKER
(1/3)

Gibt's fürs Erraten und Erratenwerden!



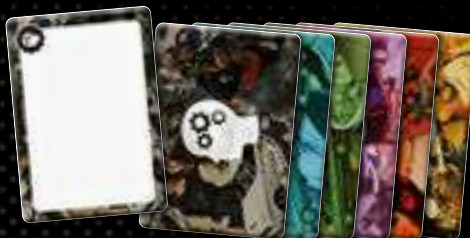
1 STARTRAKETE

Zeigt an wer anfängt.



48 HINWEIS-
KARTEN

Zum Erfinden von Hinweisen.



54 RATEKARTEN
(je 9 pro Farbe)

Zum Erraten von Geheimnissen.



34 MÜNZEN
(1/3)

Zum Ersteigern von Hinweisen.



6 FOLIEN-
STIFTE

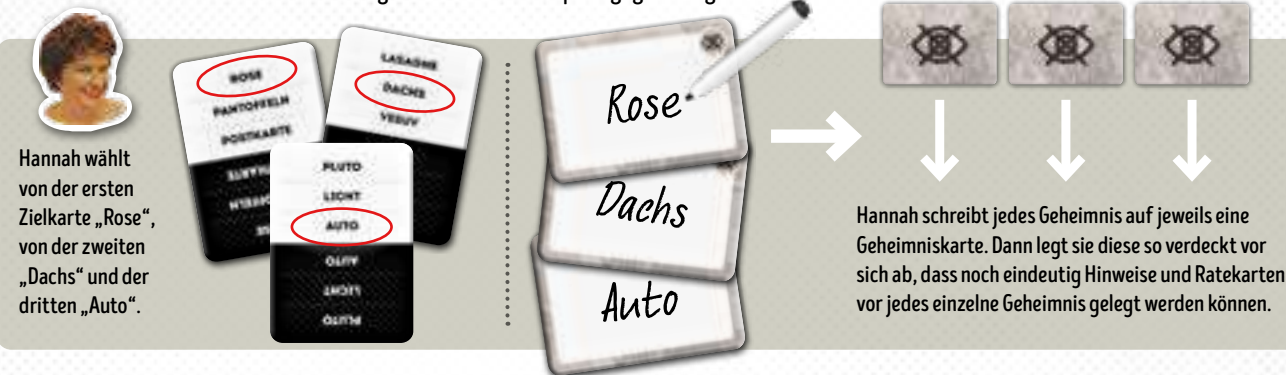
SPIELAUFBAU

1 VERTEILT DAS SPIELMATERIAL

Nehmt jeweils einen Stift, 6 Ratekarten (🧐) in der gewählten Farbe (die 3 übrigen braucht ihr im Grundspiel nicht) und 5 Münzen (🪙). Legt die restlichen 🪙, die Punktemarker (★), sowie die Hinweiskarten (🔍) griffbereit in die Nähe.

2 WÄHLT EURE GEHEIMNISSE AUS

Mischt die Zielkarten (🎯). Dann zieht jeder Spieler geheim 3 davon (im Spiel zu fünft oder sechst nur 2). Jeder wählt nun von jeder Zielkarte geheim einen Begriff aus und schreibt diesen auf jeweils eine Geheimniskarte (🔍). Jeder legt seine Geheimnisse verdeckt in einer Reihe vor sich aus. Diese Geheimnisse gilt es im Lauf des Spiels gegenseitig zu erraten.



3 ERSTELLT DIE ZIELKARTENAUSLAGE

Bildet aus allen genutzten Zielkarten einen Stapel (fügt im Spiel zu dritt von den ungenutzten Zielkarten 3 Karten, im Spiel zu fünft 2 Karten verdeckt hinzu). Er sollte nun aus 12 Karten bestehen.

Mischt den Stapel und legt die Karten offen in einer Auslage von 3×4 Karten in der Tischmitte aus (wie in der Übersicht auf der nächsten Seite). **Unter den sichtbaren 36 Begriffen befinden sich nun alle zu erratenden Geheimnisse.**

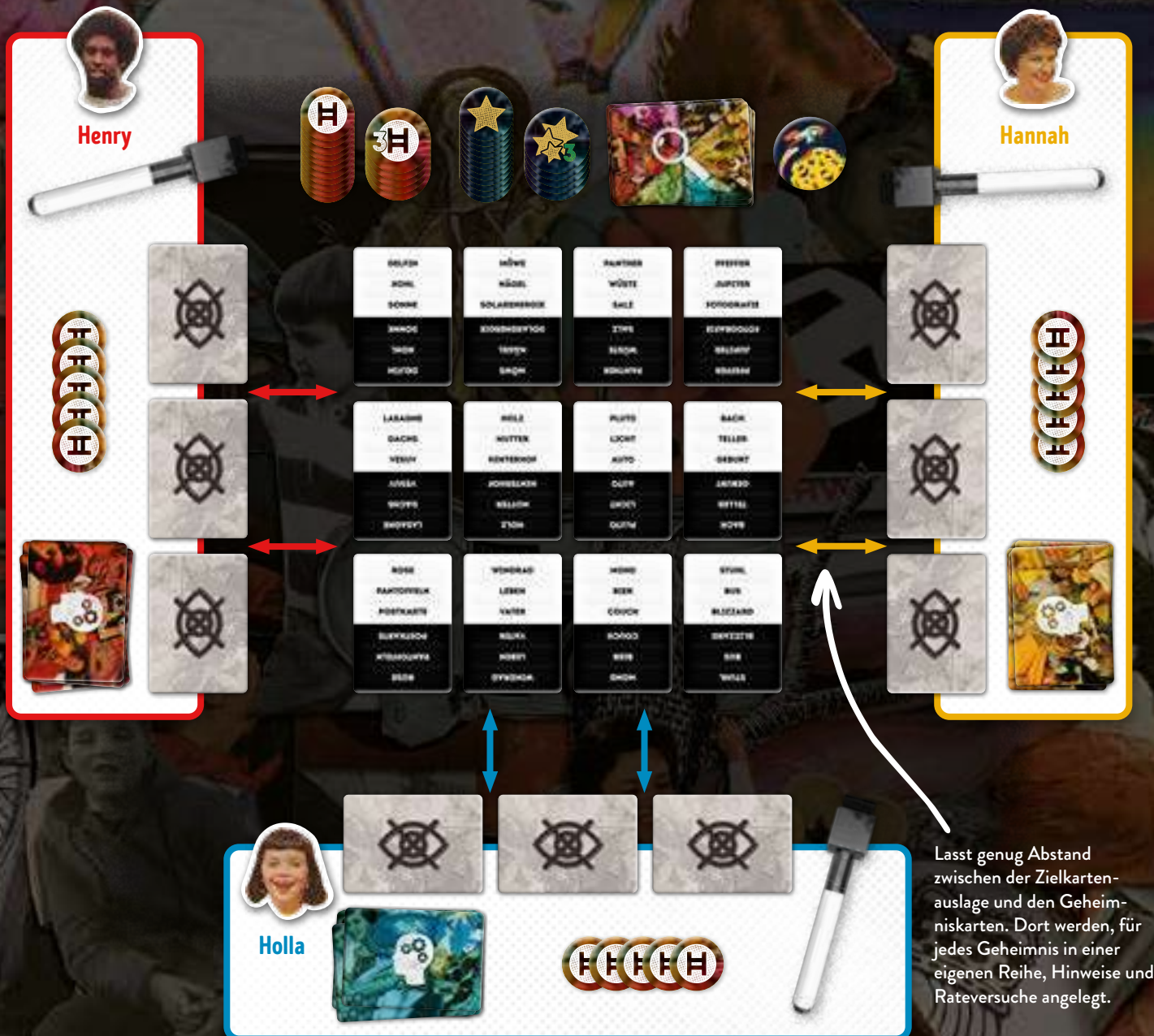
4 RÄUMT NICHT BENÖTIGTES MATERIAL AUF

Legt alle ungenutzten Ziel-, Geheimnis- und Ratekarten in die Schachtel zurück. Sie werden für den Rest des Spiels nicht benötigt.

5 BESTIMMT DEN STARTSPIELER

Eine beliebige Person nimmt sich die Startkarte und legt sie vor sich ab.

SPIELAUFBAU (3 Personen)



SPIEL MIT 5-6 PERSONEN

Die Grundspielregeln beziehen sich auf das Spiel zu dritt oder viert. Wenn ihr zu fünft oder sechst spielt, gibt es nur eine Änderung: Statt 3 gibt es pro Person nur 2 Geheimnisse und daher während des Spielaufbaus auch nur 2 Zielkarten und 2 Geheimniskarten.

SPIELABLAUF

Jede Partie besteht aus **3 Runden**.
Jede Runde teilt sich in **3 Phasen** auf:

1

HINWEISE ERFINDEN

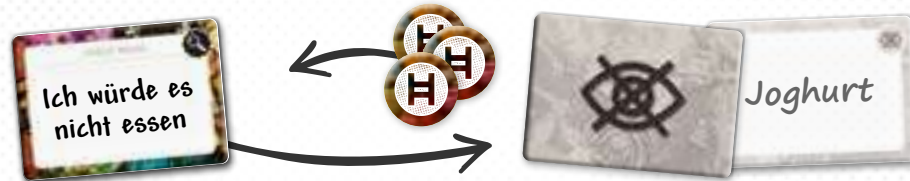
Erfindet Hinweise und schreibt sie auf die Hinweiskarten (🔍).



2

HINWEISE HANDELN

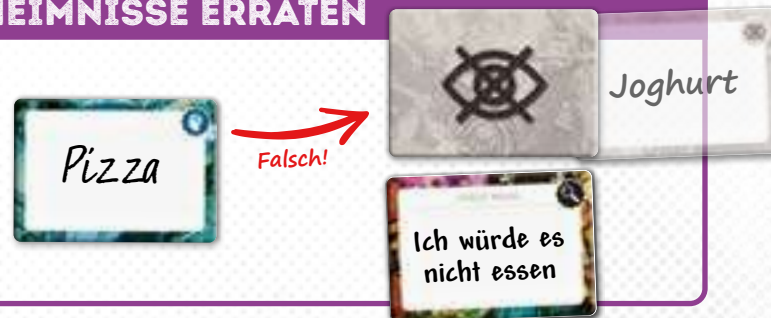
Kauft Hinweise voneinander, um eure Geheimnisse (🔒) zu beschreiben.



3

GEHEIMNISSE ERRATEN

Nutzt eure Ratekarten (🧠)
um die Geheimnisse der
anderen zu erraten!



1

HINWEISE ERFINDEN

1

Jeder Spieler zieht **2 Hinweiskarten** (🔍) vom Stapel. Wem eine Hinweiskarte nicht gefällt, der darf sie abwerfen und durch eine neue vom Stapel ersetzen - aber jeder nur einmal pro Runde!

2

Schreibt jeweils einen Hinweis auf jede eurer Karten, der zur **Kategorie der Karte** passt. Bedenkt dabei, dass ihr Hinweise für die Anderen erfindet, nicht um eure eigenen Geheimnisse zu beschreiben.

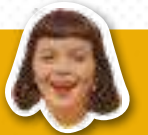
3

Legt nun eure beiden Hinweise verdeckt vor euch ab. Ihr werdet sie in der nächsten Phase den anderen Spielern anbieten.

DIE HINWEISE ...

- Müssen auf die Vorderseite einer Hinweiskarte passen.
- Dürfen kein Wort aus der Zielkartenauslage enthalten.
- Müssen zur Kategorie der Hinweiskarte passen. (Der Hinweisschreiber entscheidet selbst wie er die Kategorie auslegt).

Holla schreibt als Hinweise „rot“ auf die Hinweiskarte **Farbe** und „Ich würde es nicht essen“ auf die Hinweiskarte **Freie Wahl**.



„JA/NEIN-FRAGEN“ UND „FREIE WAHL“:

Zusätzlich zu den thematischen Kategorien gibt es 2 besondere Hinweiskategorien. Diese sind: „Freie Wahl“ und „Ja/Nein-Frage“. Bei „Freie Wahl“ kann der Hinweis völlig frei gewählt werden. Bei „Ja/Nein-Frage“ muss der Hinweis aus einer „Ja/Nein“-Frage bestehen, die vom Käufer der Karte dann noch beantwortet werden kann (indem dieser auf der Karte dann ein „Ja“ oder ein „Nein“ ergänzt).

TIPPS:

- Versucht Hinweise zu schreiben, die auf möglichst viele Wörter in der Auslage anwendbar sind. Je mehr Interessenten, desto höher werden die Gebote!
- Wenn euch einmal kein guter Hinweis einfällt, keine Sorge. Schreibt einfach einen beliebigen Begriff auf, der zu eurer Kategorie passt. Oft findet sich gerade dann jemand, der genau auf diesen Hinweis gewartet hat.

2

HINWEISE HANDELN

1

AUKTIONEN

Beginnend mit dem Startspieler (und weiter im Uhrzeigersinn) bekommen alle die Chance ihre beiden Hinweise (🔍) als Verkäufer wie folgt zur Auktion anzubieten:

BITTE BEACHTET: Es wird nie direkt auf einen der Begriffe geboten sondern immer nur auf das „Erstkaufrecht“!

Zuerst deckt der Verkäufer seine beiden Hinweise auf. Dann können im Uhrzeigersinn alle anderen ein Gebot in (H) abgeben oder passen. Wer passt, darf kein weiteres Gebot mehr auf diese Hinweise abgeben. Gebote können auch erhöht werden falls sie zwischenzeitlich überboten wurden. Es wird solange reihum geboten, bis alle außer dem Höchstbietenden gepasst haben.

Sobald ein Höchstbietender feststeht, gibt dieser die gebotenen (H) an den Verkäufer ab, wählt **einen** der 2 Hinweise aus und legt diesen offen vor einem seiner Geheimnisse aus. Danach ist der nächste Verkäufer an der Reihe.

2

BONUSAKTION

Waren alle einmal Verkäufer, wählt jeder, beginnend mit dem Startspieler, reihum **eine** der folgenden Aktionen:

- A) **einen der unverkauften Hinweise nehmen**
- B) **2 (H) aus dem Vorrat nehmen**

Danach werden alle weiterhin unverkauften Hinweise abgeworfen.

BITTE BEACHTET:

Es ist niemals erlaubt die eigenen Hinweise zu nehmen, auch nicht als Bonusaktion!

3

NEUER STARTSPIELER

Die Startrakete geht nun an die Person mit den wenigsten (H). Falls mehrere Personen die wenigsten (H) haben, geht sie an diejenige unter diesen, die im Uhrzeigersinn am nächsten am bisherigen Startspieler sitzt (aber nicht den bisherigen Startspieler selbst).

1

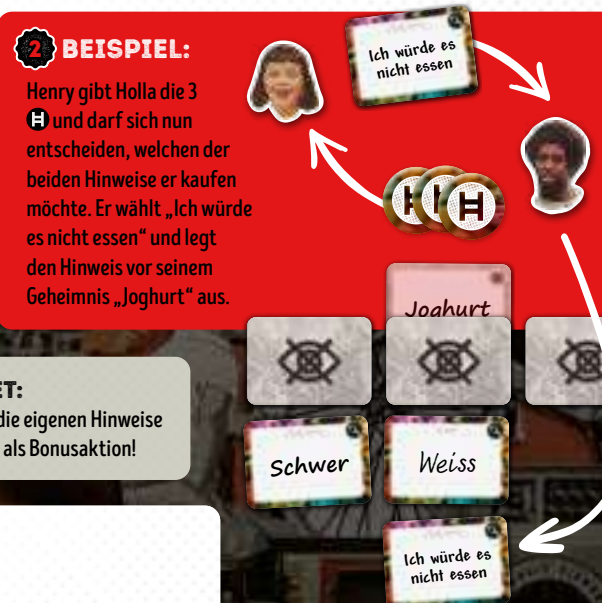
BEISPIEL:



Holla bietet ihre Hinweise zum Verkauf an. Hannah kann sich vorstellen, „rot“ als Hinweis für das Geheimnis „Rose“ zu benutzen. Aber auch Henry hat Interesse, denn er würde gerne mit „Ich würde es nicht essen“ auf seinen „Joghurt“ hinweisen. Hannah bietet 1 (H), Henry erhöht auf 3. Das ist Hannah zu teuer, sie passt.

2

BEISPIEL:



Henry gibt Holla die 3 (H) und darf sich nun entscheiden, welchen der beiden Hinweise er kaufen möchte. Er wählt „Ich würde es nicht essen“ und legt den Hinweis vor seinem Geheimnis „Joghurt“ aus.

3

GEHEIMNISSE ERRATEN

1

Nehmt der Rundenzahl entsprechend 1/2/3 Ratekarten (🔍) eurer Farbe (also 1 Ratekarte in der ersten Runde, 2 in der zweiten, 3 in der dritten).

2

Schreibt jeweils eine Vermutung auf jede dieser Ratekarten und legt sie verdeckt vor einer Geheimniskarte (🔍) eines Mitspielers ab, deren Lösung ihr zu kennen glaubt.

3

Deckt reihum jeweils alle Ratekarten vor euren Geheimnissen auf und prüft ob diese richtig erraten wurden. Für jedes Geheimnis, dass ihr erratet, sowie jedes eurer Geheimnisse, das erraten wurde, erhaltet ihr einen Siegpunkt. Sollte euer Geheimnis von mehr als einer Person richtig erraten worden sein, erhaltet ihr einen weiteren Siegpunkt.

BITTE BEACHTET: Auch wenn mehr als 2 Personen ein Geheimnis erraten, erhält dessen Besitzer trotzdem nur 2 Siegpunkte.

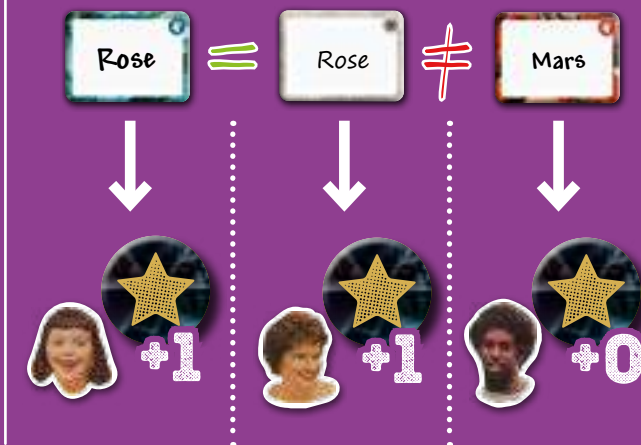
3

BEISPIEL:



Holla erhält einen Siegpunkt, weil sie das Geheimnis erraten hat.

Auch Hannah erhält einen Siegpunkt, denn ihr Geheimnis wurde erraten. Henry geht dieses Mal leer aus.



4

Entfernt die erratenen Geheimniskarten und zugehörigen Hinweis-, Rate- und Zielkarten aus dem Spiel. Hinweiskarten vor nicht erratenen Geheimnissen und erfolglose Rateversuche bleiben im Spiel.

SPIELEND

Nach 3 Runden endet das Spiel. Wer die meisten Punkte gesammelt hat gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt die Person mit mehr . Sollten mehrere von euch sowohl die meisten Punkte haben, als auch die gleiche Anzahl , so teilen sich diese Personen den Sieg.

WOLLT IHR SEHEN, WIE GUT IHR EUCH GEMEINSAM ALS GRUPPE GESCHLAGEN HABT?

ERRATENE GEHEIMNISSE

ERGEBNIS

3/5 Spieler

4/6 Spieler

0

0



Es kann nur noch bergauf gehen ...

1-2

1-2



Das geht aber noch besser, oder?

3-4

3-5



Nicht schlecht!

5-6

6-8



Ihr seid ein echt gutes Team!

7-8

9-11



Wow! Könnt ihr etwa hellsehen?

9-10

12



Und ihr habt ganz sicher nicht geschummelt?

FÜR FORTGESCHRITTENE

Wahre Hunch!-Experten spielen in Phase 2 (Bonusaktion) mit folgenden zusätzlichen Optionen (weiterhin nur eine Aktion pro Person!):

EXTRA RATEKARTE: 2 abwerfen und für diese Runde eine zusätzliche Ratekarte nehmen (nutzt hierfür eine der drei zusätzlichen Ratekarten, die für jede Farbe beiliegen).

„**DAS IST DOCH EASY!**“: 2 auf ein eigenes Geheimnis legen. Falls dieses während der nächsten Ratephase erraten wird, erhaltet ihr, sowie alle Erratenden, einen Bonuspunkt. Entfernt die am Ende der Runde (auch wenn das Geheimnis nicht erraten wurde).



Vertrieb in DE, CH & AT durch
Nice Game Publishing GmbH
Friesdorfer Straße 194a Haus 3+5
53175 Bonn

AUTOR: Nomas Kurnia
ENTWICKLUNG: Nice Game
ILLUSTRATION: Isabel Bollmann
GRAFIKDESIGN: Christian Schaarschmidt

www.nicegamepublishing.com
 info@nicegamepublishing.com
 facebook.com/nicegamepublishing

twitter.com/nicegamepub
 nicegamepublishing.com/discord
Danke an Benni Schultz (Boardgame Racoon)
sowie alle unsere Spieltester!