

WOO

In this game, players spell the numbers ONE through TEN using letter tiles. For example, if you play the tiles S-I-X, you score 6 points. Each word you spell gives you points equal to the number you spelled. However, T E N plus W O O equals O N E plus T W O

OBJECT

Use the tiles to spell the numbers O-N-E to T-E-N. The number you spell is equal to the points you receive for spelling a word. T-WO gives you 2 points, S-E-VE-N gives you 7 points. The first player to reach 21 or more points (by adding up the value of the words they've spelled) wins the game.

SET UP

All the tiles are placed face-down in the center of the playing area. Each player takes four tiles. Do not show the tiles to your opponents.

HOW TO PLAY

The youngest player goes first by taking one additional tile from the center. Using these five tiles, try to spell any number from O-N-E to T-E-N. If a number must be spelled, it can be played and scored by placing those tiles face-up in front of the player. Replace the tiles which were used by drawing face down tiles from the center. A turn ends when a tile is discarded face up in the central playing area (keeping four tiles in hand).

A player may not spell multiple numbers on his/her turn.

Play continues clockwise. The next player has the option of taking a discarded (face up) tile, or drawing a new (face down) tile.

CAN YOU WOO?

When you are WOO-ed by an opponent, the entire game can change very quickly!

WOO-ing is a special play. Here's how it works:  
If any opponent has spelled T-E-N and you have a WO and O tile in your possession, you can WOO them!

To WOO, take the T-E-N tiles from your opponent, move them in front of you, and combine it with the WO-O tiles from your hand to spell O-N-E and T-WO. Your opponent just lost 10 points and you gained 3!

WOO-ing does not count as playing a word. You do NOT have to wait for your turn to WOO a player. You may WOO at any time – even to prevent an opponent from winning!

For example: If a player reaches 21 points by playing T-E-N, and another player has WO-O tiles in their hand, he/she can play those tiles immediately and victory is snatched from the other player!

WINNING THE GAME

The first player to reach 21 or more points wins the game. The game can also end when there are no more new tiles to take from the center. Whoever has the most points at that time wins the game.

You may prefer to play a match consisting of several rounds. Total your score from each round to determine the winner.

- For a two player game, the first player to reach 100 points wins.
- For a three player game, the first player to reach 75 points wins.
- For a four player game, the first player to reach 50 points wins.

How to Spell the Numbers  
Here's a quick breakdown to know how many tiles you'll need to spell each number:

1. ONE

2. TWO

3. THREE

4. FOUR

5. FIVE

6. SIX

7. SEVEN

8. EIGHT

9. NINE

10. TEN

WOO

En este juego, los jugadores deletrean los números desde el numero uno hasta el diez utilizando las tejas de los números. Por ejemplo, si tu juegas las tejas S-E-I-S irás puntuar 6 puntos. Cada palabra que deletrees te dará un total de puntos iguales al número que has deletreado. Sin embargo, ¡T E N más W O O = O N E más T W O

OBJETO

Usa las tejas para deletrear los números O-N-E hasta el T-E-N. El número que deletrees es igual a los puntos que recibes para deletrear una palabra. T-WO da 2 puntos, S-E-VE-N da 7 puntos. Lo primero jugador a llegar a 21 ó más puntos (adicionando el valor de las palabras que deletrees) gana el juego.

EMPEZANDO

Todas las tejas se quedan hacia abajo en el centro de la zona de juego. Cada jugador quita cuatro tejas. No debes mostrar las tejas hacia tus oponentes

COMO JUGAR

El jugador más joven empieza quitando una teja adicional del centro. Usando esas cinco tejas, intenta deletrear algún número desde el O-N-E hasta el T-E-N. Si un número puede ser deletreado, entonces debe ser jugado e gana puntos colocando las tejas en tu frente hacia arriba. Repone el número de tejas usadas quitando del centro las que están hacia abajo. El turno acaba cuándo a teja es descartada hacia arriba en el centro de la zona de juego (manteniendo cuatro tejas en la mano).

Un jugador no puede deletrear múltiplos números en su turno. El juego continua en el sentido de los punteros del reloj. El jugador siguiente tiene la opción de sacar una teja descartada (hacia arriba), o sacar una nueva teja (hacia abajo).

CONSIGUES WOO?

Cuando estás WOO-ed por un oponente, ¡el juego entero puede mudar rápidamente!

WOO-sando es una jugada especial. Así es como funciona:



Si un oponente tuviere deletreado T-E-N e tú tienes las tejas WO i O, ¡tú puedes hacer WOO!

Para hacer WOO, quita las tejas T-E-N de tu oponente, movedlas hacia tu frente, e combínalas con las tejas WO-O de tu mano e deletrea O-N-E e T-WO. Tú oponente acabó de perder 10 puntos e ¡tú has ganado 3!

WOO-sando no conta como una palabra. No tienes que esperar por tu turno para WOO a jugador. ¡Tú puedes WOO en cualquier momento mismo para prevenir que un oponente gane el juego!

Por ejemplo: Si un jugador llega a 21 puntos jugando T-E-N, y otro jugador tiene las tejas WO-O en su mano, él/ ella puede jugar esas tejas inmediatamente i ¡robará la vitoria a ese jugador!

GANANDO EL JUEGO.

El primer jugador a llegar 21 ó más puntos gana el juego. El juego también puede acabar cuándo no ha ninguna nueva teja para quitar del centro. En este caso, gana el jugador que tuviere más puntos hechos. Puedes jugar un partido con diversos juegos. Hace el total de la puntuación de cada juego para determinar el ganador.

- Para un partido de dos juegos, el primer jugador a llegar a 100 puntos, gana.
- Para un partido de tres juegos, el primer jugador a llegar a 75 puntos, gana.
- Para un partido de cuatro juegos, el primer jugador a llegar a 50 puntos, gana.

1. ONE

2. TWO

3. THREE

4. FOUR

5. FIVE

6. SIX

7. SEVEN

8. EIGHT

9. NINE

10. TEN

WOO

Dans ce jeu, les joueurs épèlent de chiffres, d'un à dix, à l'aide de pièces qui indiquent une lettre. Par exemple, si vous jouez la pièce S-I-X, vous gagnerez 6 points. Chaque mot que vous complétez vous donne des points égaux au nombre que vous avez saisi. Alors, T E N plus W O O = O N E plus T W O !



OBJET

Utilisez les pièces pour épeler le nombre d'un à dix. Le numéro que vous épelez est égal aux points que vous recevez pour avoir épeler un mot. T-WO vous donne 2 points, S-E-VE-N vous donne 7 points. Le premier joueur à atteindre 21 points ou plus (en additionnant la valeur des mots que vous épeler) gagne la partie.

DÉBUT

Toutes les pièces sont placées face vers le bas dans le centre de l'air du jeu. Chaque joueur prend quatre pièces. Vous ne devez pas laisser voir vos pièces aux autres joueurs.

COMMENT JOUER

Le joueur le plus jeune commence en prenant une pièce supplémentaire dans le centre. En utilisant les cinq pièces essayez de former un numéro de O-N-E à T-E-N. Si un numéro peut être orthographié, vous avez joué et marqué ce nombre en plaçant les pièces de forme visible et devant vous. Remplacer les pièces qui ont été utilisés par d'autres prises dans le secteur du jeu face vers le bas. Le tour termine quand un joueur redresse une pièce, face vers le haut dans l'air de centre du jeu en gardant quatre pièces(en gardant quatre pièces à la main).

Un joueur ne peut épeler plusieurs numéros dans son tour.

Le jeu poursuit dans le sens des aiguilles d'une horloge. Le joueur suivant a la possibilité de prendre une pièce qui a déjà été joué (face visible) ou prendre une nouvelle pièce (face vers le bas) dans l'aire de jeu centrale.

continué.

### POUVEZ-VOUS WOO?

Lorsque vous êtes WOO-ed par un adversaire, l'ensemble du jeu peut changer très rapidement!

WOO-ing est un jeu spécial. Voici comment cela fonctionne: Si l'adversaire a orthographié T-E-N et vous avez les pièces WO et O, vous pouvez former WOO!

Pour faire WOO, prenez les pièces T-E-N de votre adversaire, déplacez-les devant vous, et combinez-les avec les pièces WO-O de votre main pour épeler O-N-E et T-WO. Votre adversaire vient de perdre 10 points et vous avez gagné 3!

WOO-tion ne compte pas comme un mot. Vous n'avez pas à attendre votre tour pour faire WOO à un joueur. Vous pouvez faire WOO à n'importe quel moment même pour empêcher un adversaire de gagner!

Par exemple: Si un joueur atteint 21 points en jouant T-WO, et un autre joueur a les pièces WO-O à la main, il / elle peut jouer tout de suite les pièces, ainsi la victoire sera arrachée à l'autre joueur!

### GAGNÉ LE JEU

Le premier joueur à atteindre 21 points ou plus gagne la partie. Le jeu peut également finir lorsqu'il n'y a plus de nouvelles pièces à prendre dans l'aire de jeu centrale. Celui qui a le plus de points à ce moment-là gagne la partie.

Vous pouvez jouer un match en plusieurs séries. Faites le total de vos ponctuations de chaque tour pour déterminer le gagnant.

- Pour un jeu à deux joueurs, le premier joueur à atteindre 100 points gagne.
- Pour une partie à trois joueurs, le premier joueur à atteindre 75 points gagne.
- Pour une partie à quatre joueurs, le premier joueur à atteindre 50 points gagne.

Comment épelez vos numéros  
Voici une répartition rapide pour savoir combien de pièces vous aurez besoin d'épeler pour chaque numéro:

- |          |          |         |
|----------|----------|---------|
| 1. ONE   | 5. FIVE  | 9. NINE |
| 2. TWO   | 6. SIX   | 10. TEN |
| 3. THREE | 7. SEVEN |         |
| 4. FOUR  | 8. EIGHT |         |

### WOO

Bei diesem Spiel geht es darum die Zahlen ONE bis TEN mit Hilfe der Buchstabenplättchen zu bilden. Dabei ergibt das gebildete Wort auch gleich die Punktzahl. Wenn Du zum Beispiel die Plättchen S-I-X legen kannst, erhältst Du 6 Punkte. Clevere bilden aus T-E-N und WO dann gleich O-N-E und T-WO!

### ZIEL

Die Zahlen von "O-N-E" bis "T-E-N" sollen mit den Buchstabenplättchen gelegt werden. Die gelegte Zahl ergibt auch die Punktzahl die Du pro Spielzug erhältst. "T-WO" ergibt 2 und "S-E-V-E-N" eben 7 Punkte. Wer als erster 21 oder mehr Punkte erreicht gewinnt das Spiel. Dabei werden die gelegten Einzelwerte addiert.

### SPIELAUFBAU

Alle Plättchen werden verdeckt in die Mitte der Spielfläche gelegt. Jeder Spieler nimmt vier Plättchen.

### SPIELVERLAUF

Jeder spielt der Reihe nach, der Jüngste beginnt und nimmt ein weiteres Plättchen aus der Mitte. Jetzt versucht er mittels seiner 5 Plättchen eine beliebige Zahl zwischen "O-N-E" und "T-E-N" zu bilden. Das geschieht offen, jeder legt wenn er dran ist, die Zahl vor sich hin und die Punkte werden gutgeschrieben. Dann nimmt er so viele neue Plättchen aus der Mitte – so dass er wieder 4 Stück hat.

Der Spielzug wird beendet indem der Spieler ein Plättchen aufgedeckt in die Mitte zu den anderen Spielplättchen ablegt. Ein Spieler soll nicht mehrere Zahlen legen, während eines Spielzuges.

Der nächste Spieler hat dann die Wahl, ob er das abgelegte offene oder ein verdecktes Plättchen nimmt.

### KANNST DU "WOO"?

Sobald die Buchstabensequenz "WOO" eingesetzt wird von einem der Gegner, kann sich der Spielverlauf dramatisch verändern.

Und so funktioniert:

Sobald einer deiner Gegner "T-E-N" ausgelegt hat und du hast die Kombinationen "WO" und "O" in Deinem Besitz, kannst du einen "WOO-Spielzug" ausführen.

Denn jetzt darfst du die "T-E-N" Plättchen von deinem Mitspieler nehmen und zu dir rüberschieben. Jetzt mischt du deine eigenen Plättchen dazu und kombinierst "O-N-E" and "T-WO". Dein Gegner hat jetzt 10 Punkte verloren und du hast 3 gewonnen!

Der "WOO-Spielzug" ist kein gewöhnlicher, du must nicht warten bist du dran bist. Setzte den "Woo" jederzeit ein – besonders wenn du dadurch verhindern kannst das Dein Mitspieler gewinnt!

Zum Beispiel: Falls ein Spieler 21 Punkte erreichen wird weil er "T-E-N" und eine andere Zahl legt, kannst Du dem Spieler die 10 Punkte und den Sieg sofort wegschnappen indem Du den "WOO-Spielzug" ausführst.

### SPILENDE

Wer als erster 21 oder mehr Punkte erreicht, gewinnt das Spiel. Das Spiel ist auch zu Ende, wenn keine weiteren Plättchen in der Spielmitte zum Aufnehmen liegen. Wer dann die höchste Punktzahl gesammelt hat ist Sieger.

Alternative: Falls du möglichst viele Runden spielen und viel mehr Punkte sammeln möchtest – zählst du einfach die Punkte aus jeder Runde zusammen um einen Sieger zu bestimmen.

Dabei gilt:

- Bei 2 Spielern gewinnt derjenige, der als erster 100 Punkte erreicht.
- Bei 3 Spielern gewinnt derjenige, der als erster 75 Punkte erreicht.
- Bei 4 Spielern gewinnt derjenige, der als erster 50 Punkte erreicht.

So werden die Zahlen gebildet

Hier siehst du wieviel Plättchen du jeweils brauchst:

- |          |          |         |
|----------|----------|---------|
| 1. ONE   | 5. FIVE  | 9. NINE |
| 2. TWO   | 6. SIX   | 10. TEN |
| 3. THREE | 7. SEVEN |         |
| 4. FOUR  | 8. EIGHT |         |



Fat Brain Toy Co.  
800.335.5621  
www.fatbraintoyco.com  
Elkhorn, NE  
Please keep all relevant  
information.  
Made in China.

Original Game Design by Jeff and Mindy Glickman

2-4 PLAYERS

AGES 6+



## GAME RULES

Contents:  
65 Letter Tiles  
Game Rules



TEN + WOO = ONE + TWO