

# HOT AND COLD

8+  
3-8  
15+

## SPIELREGEL

HOT AND COLD ist das heiße Partyspiel auf dünnem Eis! Gib deinem Teampartner unter Zeitdruck clevere Hinweise, ohne dir die Finger zu verbrennen ... Denn sind deine Hinweise zu eindeutig, schnappen dir die anderen Spieler deine Punkte weg!



# INHALT



1 eiskalter  
Kartenhalter



200 Wortkarten



1 Sanduhr  
(90 Sekunden)



30 Temperaturkarten

- 10 × HOT
- 10 × WARM
- 10 × COLD



1 Punktetafel



80 Punkteplättchen

- 50 × Wert 1
- 30 × Wert 5

# SPIELVORBEREITUNG

- 1 Bildet mit allen Wortkarten einen verdeckten Stapel.
- 2 Bildet mit allen Temperaturkarten einen verdeckten Stapel.
- 3 Platziert die Punktetafel, den eiskalten Kartenhalter und die Sanduhr in die Tischmitte.
- 4 Platziert den Deckel der Spieleschachtel ebenfalls mittig, sodass ihn alle Spieler erreichen können.
- 5 Jeder Spieler erhält 5 Punkteplättchen mit dem Wert 1 und platziert diese vor sich auf den Tisch.
- 6 Legt alle restlichen Punkteplättchen als allgemeinen Vorrat in den Schachteldeckel.

# SPIELABLAUF

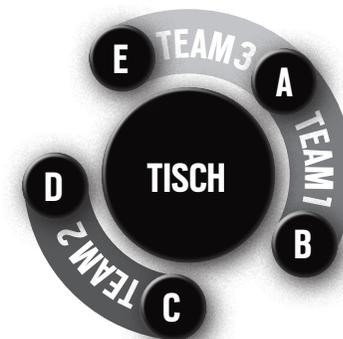
Der älteste und der jüngste Spieler sitzen nebeneinander und bilden das erste **Team** (siehe Seite 3 „DAS TEAM“). Das Team versucht gemeinsam, in 90 Sekunden möglichst viele Temperaturkarten zu sammeln. Dafür geben sich die beiden abwechselnd Hinweise auf ihre jeweilige Temperaturkarte basierend auf ihrem gemeinsamen Geheimwort.

Die passiven Spieler fungieren in dieser Phase als **Detektive** (siehe Seite 5 „DIE DETEKTIVE“). Sie versuchen die COLD-Karten zu stehlen oder sogar das Geheimwort des aktiven Teams zu erraten.

Für jede Runde wird ein neues Team gebildet, bis jeder mit seinem rechten und seinem linken Nachbarn ein Team gebildet hat.

Achtet darauf, dass ein Spieler – solange das möglich ist – nicht zweimal hintereinander in einem Team sein darf (siehe Beispiel).

**BEISPIEL:** Spieler A und Spieler B bilden das erste Team. Die Spieler C, D und E sind die Detektive. In der folgenden Runde bilden die Spieler C und D das zweite Team. Die Spieler A, B und E sind die Detektive. Dann bilden die Spieler E und A das dritte Team und so weiter.



## DAS TEAM

Das Team zieht **eine Wortkarte** und wählt eines der beiden Worte als Geheimwort aus. Die Wortkarte wird dementsprechend mit dem Geheimwort nach oben in den **eiskalten Kartenhalter** gesteckt, sodass die Detektive das Geheimwort nicht sehen können.

**Alle Temperaturkarten** werden gemischt und in zwei gleich große, verdeckte Stapel geteilt. Jedes Teammitglied erhält einen dieser Stapel.

**Die Punktetafel** wird zwischen die beiden Teammitglieder gelegt. Darauf werden die während der 90 Sekunden von ihnen erratenen Temperaturkarten gelegt.

**Die Sanduhr** wird gedreht und das Team hat nun 90 Sekunden Zeit, um möglichst viele Temperaturkarten zu sammeln.



## Hinweise geben und Temperatur erraten

Die beiden Teammitglieder ziehen abwechselnd eine Temperaturkarte. Diese zeigen sie niemandem – nicht dem anderen Teammitglied und nicht den Detektiven. Dann geben sie in Bezug auf das Geheimwort einen dementsprechenden Hinweis:



Einen Hinweis, der in Bezug auf die Bedeutung sehr nahe beim Geheimwort ist.  
**BEISPIEL:** Der Hinweis „Blätter“ bei dem Geheimwort „Baum“.



Einen Hinweis, der einen etwas weniger offensichtlichen Bezug zum Geheimwort hat.  
**BEISPIEL:** Der Hinweis „Papier“ bei dem Geheimwort „Baum“.



Einen Hinweis, der nichts mit dem Geheimwort zu tun hat.  
**BEISPIEL:** Der Hinweis „Donnerstag“ bei dem Geheimwort „Baum“.

Der jeweils andere Spieler des Teams versucht, die Temperatur zu erraten, indem er einschätzt, wie nahe (im Sinne der Bedeutung) der Hinweis am gemeinsamen Geheimwort ist. Er antwortet auf den Hinweis dementsprechend mit **HOT** oder **WARM** oder **COLD**. Die erste Antwort zählt – umentscheiden geht nicht!

✓ **Stimmt** die Antwort mit der Temperaturkarte überein, wird die Karte offen auf die Punktetafel gelegt. Jede Temperaturkarte ist am Ende der Runde 1 Punkt wert.

✗ **Stimmt** die Antwort **nicht** mit der Temperaturkarte überein, wird die Karte offen neben die Punktetafel gelegt. Diese Karte ist am Ende der Runde keine Punkte wert.

So übernehmen die beiden Teammitglieder **abwechselnd** die Rolle des Hinweisgebers, bis die Zeit abläuft – Schnelligkeit ist also gefragt!

## Regeln für das Team

### Der Hinweis ...

- muss aus **genau einem Wort** bestehen.
- darf einmal ausgesprochen, **nicht geändert oder ergänzt** werden.
- muss sich immer auf **die Bedeutung** beziehen – nicht auf die Schreibweise, die Anzahl der Buchstaben oder die Aussprache des Geheimworts.
- darf auf Nachfrage **buchstabiert oder wiederholt** werden.
- muss sich auf Informationen stützen, die allen Spielern bekannt sind – **keine Insider!**
- darf **nicht in einer Fremdsprache** gegeben werden.
- darf die Wörter „HEISS“, „WARM“ oder „KALT“ **nicht beinhalten**.
- darf in der selben Runde **nicht mehrmals** verwendet werden – auch wenn sich das Geheimwort geändert hat (siehe Seite 6 „ERRATEN EINES GEHEIMWORTS“).

**HINWEIS:** Während sich ein Spieler einen Hinweis ausdenkt, kann sein Teampartner die nächste Temperaturkarte bereits anschauen und sich gleichzeitig einen eigenen Hinweis überlegen, um Zeit zu sparen.

## DIE DETEKTIVE

Während das Team versucht, möglichst viele Temperaturkarten zu erraten, versuchen die restlichen Spieler, als Detektive individuell Punkte zu sammeln, indem sie **COLD-Karten** stehen oder die **Geheimwörter** des Teams erraten. WARM- und HOT-Karten können die Detektive nicht stehen!

### COLD-Karten stehen

Wenn ein Detektiv glaubt, dass gerade ein Hinweis auf eine COLD-Karte gegeben wurde, wirft er ein 1er Punkteplättchen in den Schachteldeckel und ruft gleichzeitig „COLD!“ – natürlich bevor das Team oder andere Detektive geantwortet haben.

✔ **Liegt der Detektiv richtig**, erhält er die COLD-Karte (2 Punkte am Rundenende) und legt diese vor sich ab. Das Team macht mit der nächsten Temperaturkarte weiter, ohne Zeit zu verlieren. **WICHTIG:** *Das Punkteplättchen, das der Detektiv in den Schachteldeckel geworfen hat, bekommt er nicht zurück!*

✘ **Liegt der Detektiv falsch**, teilt ihm der aktuelle Hinweisgeber des Teams das mit. Der gerade ratende Spieler des Teams, darf zu dieser Karte jetzt noch eine Antwort abgeben (WARM oder HOT).

### Das Geheimwort erraten

Wenn ein Detektiv glaubt, er hat das Geheimwort des Teams herausgefunden, wirft er ein 1er Punkteplättchen in den Schachteldeckel und ruft gleichzeitig das Wort.

✔ **Liegt der Detektiv richtig**, erhält er die Wortkarte (4 Punkte am Rundenende) und legt diese vor sich ab. Das Team zieht eine neue Wortkarte und setzt die Runde mit einem neuen Geheimwort und den verbleibenden Temperaturkarten, so schnell wie möglich, fort. **WICHTIG:** *Das Punkteplättchen, das der Detektiv in den Schachteldeckel geworfen hat, bekommt er nicht zurück!*

✘ **Liegt der Detektiv falsch**, teilt ihm das Team dies mit und spielt mit dem gleichen Geheimwort weiter.

**BEISPIEL:** *Ein Spieler des Teams gibt den Hinweis „Wald“ für eine HOT-Karte. Einer der Detektive verbindet es clever mit „Blättern“, was ebenfalls „HOT“ war, und „Papier“, was „WARM“ war. Er legt ein 1er Punkteplättchen in den Schachteldeckel und ruft „Baum“. Da er richtig liegt, erhält er die Wortkarte. Das Team muss eine neue Karte ziehen, um dann möglichst schnell fortzufahren.*

### HINWEISE:

- Wenn ein Detektiv versucht, das Geheimwort zu erraten und ein eindeutiges Synonym (im Ermessen des Teams) als Antwort gibt, gilt das als richtig.
- Hat ein Detektiv kein Punkteplättchen mehr, kann er keine COLD- und Wortkarten stehen.
- Ein Punkteplättchen mit Wert 5 kann jederzeit gegen fünf 1er ausgetauscht werden.

## RUNDENWERTUNG

Die Runde endet entweder, wenn die Zeit abgelaufen ist oder äußerst selten, wenn die Temperaturkartenstapel leer sind.

**Das Team** zählt alle Temperaturkarten auf der Punkte-tafel. Beide Teammitglieder erhalten für jede dieser Karten einen Punkt.

**Jeder Detektiv** erhält individuell für jede geklaute COLD-Karte 2 Punkte und für jedes erratene Geheimwort 4 Punkte.

Nachdem alle Spieler ihre Punkteplättchen erhalten haben, wird die nächste Runde vorbereitet.



## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler zweimal in einem Team war (einmal mit seinem linken und einmal mit seinem rechten Nachbarn). Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

# DANKE!

Der Autor bedankt sich bei der White Castle Games Agency, dem White Castle Autor\*innen-stammtisch und besonders bei Johannes Krenner für die wertvollen Testspiele und Anmerkungen.

**ANMERKUNG:** Nur aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.

**AUTOR:** Markus Slawitscheck  
**ENTWICKLUNG:** Funnyfox & White Castle e.U  
**ILLUSTRATIONEN:** Alain Boyer  
**DESIGN:** Michelle Albano  
**REDAKTION:** Rico Gadola



**Unter Lizenz von:** Funnyfox  
© 2021 Funnyfox  
All rights reserved.  
[www.funnyfox.fr](http://www.funnyfox.fr)

Game Factory Version: © 2022 Game Factory

**Exclusive Distribution:**

Carletto Deutschland GmbH | Kressengartenstr. 2  
D-90402 Nürnberg | [www.carletto.de](http://www.carletto.de)  
Carletto AG | Moosacherstr. 14  
8820 Wädenswil | [www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)

[www.gamefactory-games.com](http://www.gamefactory-games.com)

