

DK



Fra 7 år



Fra 2 til 5 deltagere



Indhold: 44 «kulissekort», 41 «bogstavkort», en klokke



Spillets mål: at være den første, der opnår at få 10 bogstavkort.



Spilleregler:

Kulissekortene og bogstavkortene lægges i 2 adskilte bunker med billedsiden nedad midt på bordet.

Den yngste spiller udpeges til playmaker.

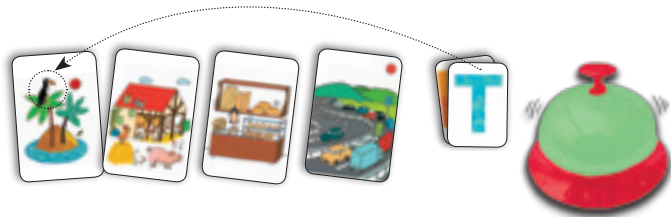
Han tager 4 kulissekort øverst i bunken og spreder dem ud midt på bordet med billedsiden opad. Derefter vender han et bogstavkort og lægger det ved siden af bunken. Straks herefter skal alle spillerne finde et ord, som begynder med dette bogstav, og som vises på et af de 4 kulissekort i midten.

Så snart en af spillerne mener at have fundet et korrekt ord, trykker han på klokken hurtigst muligt og siger straks ordet. Han viser illustrationen af ordet på et af kortene i midten. Spillerne bekræfter, og hvis ordet er korrekt, vinder spilleren bogstavkortet, som udgør 1 point. De 4 kulissekort bliver fjernet fra spillet og erstattet af 4 andre. Et andet bogstavkort blive vendt, og så fremdeles.

Spillet stopper, når en af spillerne har opnået 10 bogstavkort.

NB1: Man kan også bestemme, at ordet, der skal findes, skal begynde med eller "indeholde" bogstavet. Eksempel: N for "Tukan".

NB2: Nogle bogstaver er specielle for svensk eller dansk. Spillere, som ikke bruger disse 2 sprog, kan tage dem ud af spillet, inden de begynder at spille.



DJECO