D

Ab 7 Jahre

2 bis 5 Spieler

Inhalt: 44 Bild-Karten, 41 Buchstaben-Karten, 1 Klingel

Ziel des Spiels: Als erster 10 Buchstaben-Karten erhalten.

Spielregel:

Die Bild-Karten und die Buchstaben-Karten werden in 2 getrennten Stapeln, mit dem Bild nach unten, in die Mitte gelegt.

Der jüngste Spieler wird zum Spielleiter ernannt.

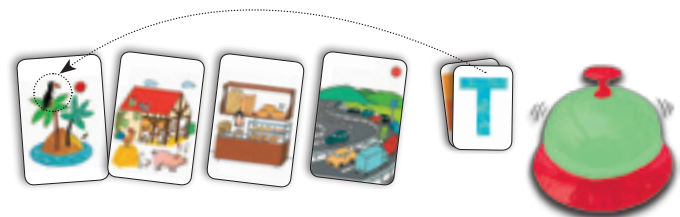
Er nimmt 4 Bild-Karten oben vom Stapel und legt sie aufgedeckt in der Mitte aus. Dann dreht er eine Buchstaben-Karte um und legt sie neben den Stapel. Schnell müssen alle Spieler ein Wort finden, das mit diesem Buchstaben beginnt und auf einer der 4 Bild-Karten in der Mitte dargestellt ist.

Sobald einer der Spieler glaubt, ein passendes Wort gefunden zu haben, drückt er so schnell wie möglich auf die Klingel und sagt sofort das Wort. Er zeigt an, wo auf den Karten dieses Wort abgebildet ist. Die Mitspieler prüfen nach, und wenn das Wort korrekt ist, gewinnt der Spieler die Buchstaben-Karte. Sie zählt einen Punkt. Die vier Bild-Karten werden aus dem Spiel genommen und durch 4 andere Karten ersetzt.

Das Spiel ist zu Ende, sobald einer der Spieler insgesamt 10 Buchstaben-Karten gewonnen hat.

Anm.1: Es kann auch vereinbart werden, dass das zu findende Wort mit dem gezogenen Buchstaben beginnen oder ihn enthalten muss. Zum Beispiel: N für „Tukan“.

Anm.2: Einige Buchstaben gibt es nur im Schwedischen oder Dänischen. Spieler, die diese beiden Sprachen nicht benutzen, müssen diese Karten vor dem Beginn aus dem Spiel nehmen.



DJECO