

I



A partire da 7 anni



Da 2 a 5 giocatori



Contenuto: 44 carte «scene», 41 carte «lettere», 1 campanello.



Scopo del gioco: ottenere per primi 10 carte «lettere».



Regola del gioco:

Le carte «scene» e le carte «lettere» vengono messe a centro tavolo coperte, in due mazzi distinti.

Conduce il gioco il giocatore più giovane.

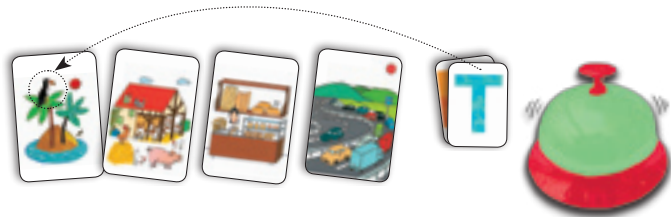
Prende 4 carte «scene» da sopra il mazzo e le stende scoperte a centro tavolo, quindi gira una carta «lettera» e la mette di fianco al mazzo. Tutti i giocatori devono subito trovare una parola che cominci per questa lettera e che sia rappresentata in una delle 4 carte a centro tavolo.

Non appena ritiene di aver trovato una parola giusta, il giocatore preme il campanello il più rapidamente possibile, dicendo subito la parola. Mostra l'illustrazione di quella parola su una delle carte a centro tavolo. I giocatori verificano e, se la parola è giusta, il giocatore vince la carta «lettera» che vale un punto. Le 4 carte «scene» vengono scartate dal mazzo e sostituite da altre 4. Si gira un'altra carta «lettera» e via di seguito.

La partita termina quando uno dei giocatori totalizza 10 carte «lettere».

NB1: si può anche decidere che la parola da trovare deve cominciare per quella lettera oppure «contenere» quella lettera. Ad esempio, N per «Tucano».

NB2: alcune lettere sono specifiche delle lingue svedese e danese. I giocatori non utenti di queste due lingue dovranno scartare queste carte dal mazzo, prima di cominciare il gioco.



DJECO