

back



©2012 Goliath BV. Under license from Seven Towns Ltd. ©2012 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.
 Tilverkare: Alga AB, Box 305, SE-201 23 Malmö, Sweden.
 Art. nr. 38010-332
 © Alga AB 2012, under licens from BRIO AB / Scanditoy AB.
 Vänligen kontakta ovanstående adress i fall av händelser,
 behåll denna information för framtida referens.
 Made in China. www.algaspel.se

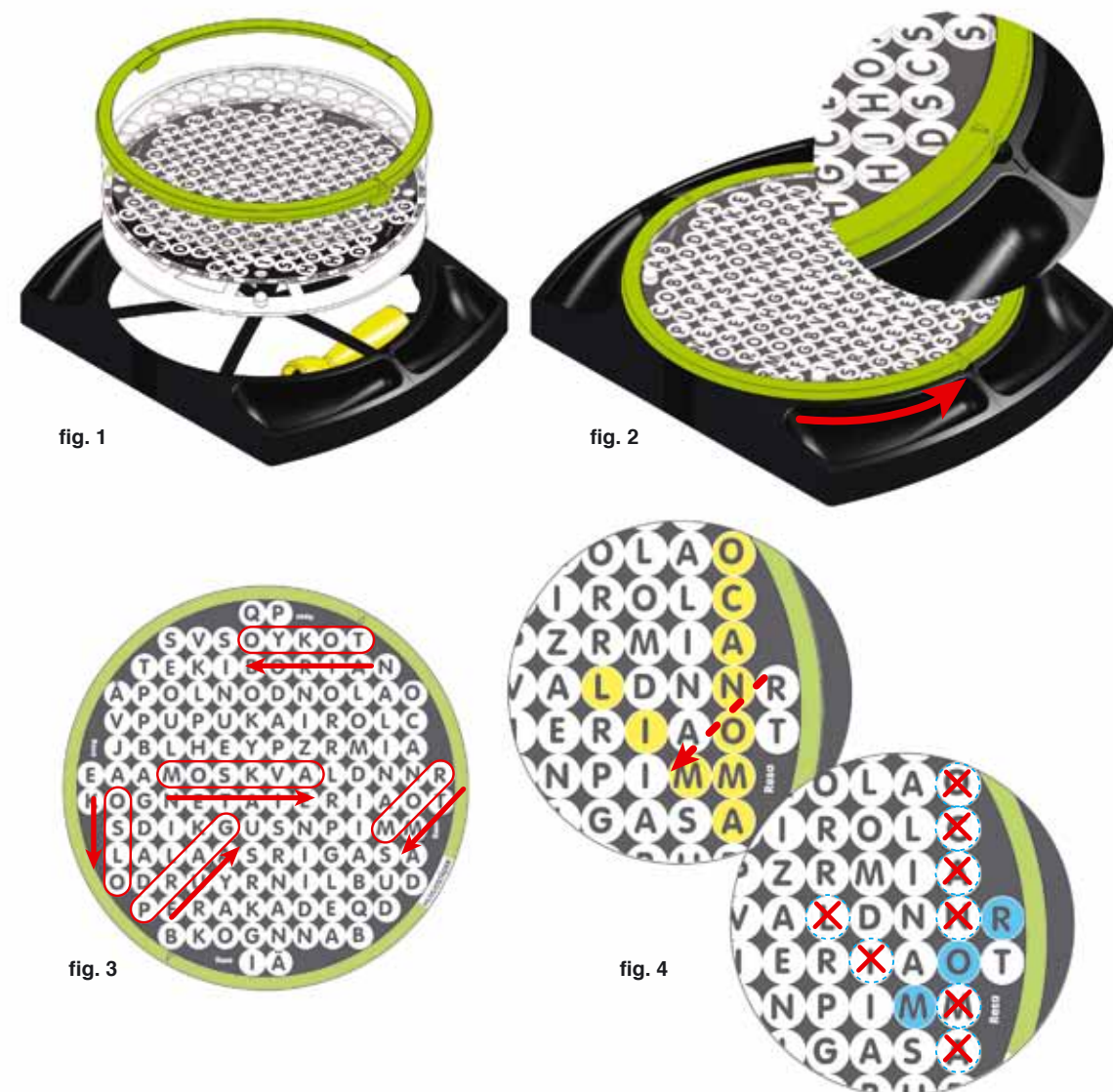
front



Outside flap



Inside flap



Pg 1

Hitta Ordet

- För 2-4 spelare från 8 år
- Innehåll:
 - 1 spelbricka
 - 10 dubbelsidiga spelplaner
 - 1 tuta (ligger under spelbrickan)
 - 4 x 70 markörer (i fyra olika färger: röd, gul, grön och blå)
- Förberedelser:
 - Ta fram tutan och ställ den på bordet så den är lätt tillgänglig för alla spelare.
 - Placera spelbrickan mitt på bordet.
 - Spelarna väljer en spelplan/kategori och lägger den så hålen passar in på spelbrickan.
 - Placera den genomskinliga plasticskivan ovanpå och sätt till sist fast den gröna ringen. (g. 1)
 - Vrid spelplanen tills det gröna startområdet är synligt vid öppningen på den gröna ringen. (g. 2)
 - Välj färg och ta tillhörande markörer.
- Börja spela:
 - Den yngste spelaren börjar. Vrid spelbrickan medurs tills det första ordet syns.
 - Spelaren läser nu upp ordet.
 - Alla spelare söker nu efter ordet på spelplanen.
 - Det gömda ordet kan läsas från alla håll: skrivet från vänster till höger, från höger till vänster, vågrätt, lodrätt och diagonalt, men alltid på en rak linje. (g. 3). Den spelare som

Pg 2

- Spelet fortsätter:
 - Spelet fortsätter medurs. Nästa spelare vrid spelplanen så att nästa ord syns i öppningen. Alla ord har hittats när det gröna fältet syns igen.
- Korsande ord:
 - Om ett nytt ord korsar ett ord som redan har hittats, tas de markörer som täcker det redan hittade ordet bort från brickan, såvida markörerna inte tillhör spelaren som hittade det nya ordet.
 - Om borttagandet av ordet gör att ett annat ord inte blir komplett, måste även detta/dessa ord tas bort. (g. 4)
- Avsluta spelet:
 - Spelet avslutas när alla ord har hittats eller om någon av spelarna inte har några markörer kvar.
 - Vinner gör den spelare som har lagt ut mest markörer. Grattis!
- Spela igen!
 - Välj en ny spelplan, tänk på att spelplanerna är dubbelsidiga.

