

HANGMAN



HANGMAN



www.algaspel.se

SE

HÄNGA GUBBE

För 2 spelare från 8 år.

INNEHÅLL:

90 bokstäver
1 speldisplay

VEM VINNER?

Varje spelare som lyckas gissa det dolda ordet innan markören hunnit flyttas till rutan "hängd" får poäng. Spela t. ex. 5 omgångar och se vem som klarar det flest gånger.

SPELFÖRBEREDELSE:

Använd gärna en sax för att lossa bokstäverna från mallen.

Sätt bokstäverna i bokstavsordning i hålen på speldisplayen.

Sortera ut de bokstäver som inte används i ditt alfabet.

Bestäm vem som ska börja gissa ordet, nedan benämnd som spelare A.

SÅ HÄR SPELAR MAN!

Spelare B bestämmer vilket ord som A ska försöka lista sig fram till. B sätter bokstäverna dolda för spelare A och sätter ordet baklänges. Se bild.

Spelare B ställer markören längst till höger.

Spelare A ska nu gissa ordet genom att fråga om tex "T" ingår i ordet. Är svaret rätt vänds alla brickor med B. Om inte något T finns flyttas markören 1 steg åt vänster. Spelare A fortsätter att gissa bokstäver. Men, efter 9 felaktiga gissningar är spelaren "hängd" och spelomgången är över

VILKA ORD ÄR GODKÄNDA?

Bestäm innan spelstart vilka ord som är godkända att ha med. Orden ska ha minst 2 bokstäver. Ibland är de kortaste orden svårast att gissa!



A G L A

Spelare B sätter bokstäverna dolda för spelare A och sätter ordet baklänges

NO

HANGMAN

For 2 spillere fra 8 år.

INNHOOLD:

90 bokstaver
1 spill display

HVEM VINNER?

Hver spiller som klarer å gjette det skjulte ordet før markøren havner på ruten "hengt" får poeng. Spill for eksempel 5 omganger og se hvem som klarer det flest ganger.

SPELFÖRBEREDELSE:

Bruk gjerne en saks for å løsne bokstavene fra hverandre.

Sett bokstavene i alfabetisk rekkefølge i hullene på spill displayet.

Ta ut de bokstavene som ikke brukes i ditt alfabet.

Bestem hvem som skal begynne og gjette ordet, nedenfor referert som spiller A.

SLIK SPILLER MAN!

Spiller B bestemmer hvilket ord som spiller A skal forsøke å gjette seg fram til. Spiller B setter bokstavene skult for spiller A og setter ordet baklengs. Se bildet. Spiller B setter markøren lengst til høyre.

Spiller A skal nå gjette ordet ved å spørre om for eksempel bokstaven T finnes i ordet. Er svaret riktig vendes alle brikker med T. Dersom det ikke finnes T i ordet flyttes markøren

1 trinn til venstre. Spiller A fortsetter å gjette bokstaver. Men, etter 9 gale gjettinger er spilleren "hengt" og spilleomgangen er over

HVILKE ORD ER GODKJENT?

Bestem hvilke ord det er lov og ha med før spillet begynner. Ordene skal ha minst 2 bokstaver. Det er ofte de korteste ordene som er de vanskeligste å gjette.



A G L A

Spiller B setter bokstavene skult for spiller A og setter ordet baklengs.

HIRSIPUU

2 pelaajalle, yli 8-vuotiaille.

SISÄLTÖ:

72 kuvakorttia (36 paria) ja pelisäännöt.

KUKA VOITTA?

Pelaaja, joka selvittää piilossa olevan sanan ennen kuin osoitin ehtii ruutuun ”hirtetty”, saa pisteen. Pisteeet lasketaan esim. viiden pelikierroksen jälkeen ja eniten pisteitä kerännyt voittaa pelin.

ALKUVALMISTELUT

Käytä saksia ja irrota kirjaimet toisistaan.

Aseta kirjaimet aakkosjärjestykseen telineessä oleviin lokeroihin.

Poista ne kirjaimet, joita ei ole aakkoslistassa.

Valitkaa pelaaja, joka saa arvata ensin. Häntä kutsutaan jatkossa pelaaja A:ksi.

PELIN KULKU

Pelaaja B valitsee sanan, jonka A yrittää selvittää. B pitää kirjaimet piilossa A-pelaajalta ja kirjoittaa valitsemansa sanan. Katso kuvaa. Pelaaja B siirtää osoittimen oikeaan reunaan.

Pelaaja A yrittää arvata sanan kysymällä onko sanassa esim. T-kirjainta. Jos arvaus on oikein, B kääntää kaikki T-kirjaimet esiin. Jos sanassa ei ole T-kirjainta, B siirtää osoitinta yhden askeleen vasemmalle. Pelaaja A jatkaa arvaamista. Yhdeksän väärän arvauksen jälkeen pelaaja A päätyy hirsipuuhun ja pelikierros päättyy.

HYVÄKSYTTÄVÄT SANAT

Pelaajat päättävät yhdessä ennen pelin aloittamista mitkä sanat hyväksytään. Sanassa pitää olla vähintään kaksi kirjainta. Joskus lyhyin sana on vaikein arvata!



A G L A

B pitää kirjaimet piilossa A-pelaajalta ja kirjoittaa valitsemansa sanan.

HANGMAN

2 spillere fra 8 år.

INDHOLD

72 kort (36 par) samt spilleregler.

VEM VINNER?

Varje spelare som lyckas gissa det dolda ordet innan markören hunnit flyttas till rutan ”hängd” får poäng. Spela tex 5 omgångar och se vem som klarar det flest gånger.

SPELFÖRBEREDELSE:

Använd gärna en sax för att lossa bokstäverna från mallen.

Sätt bokstäverna i bokstavsordning i hålen på speldisplayen.

Sortera ut de bokstäver som inte används i ditt alfabet.

Bestäm vem som ska börja gissa ordet, nedan benämnd som spelare A.

SÅ HÄR SPELAR MAN!

Spelare B bestämmer vilket ord som A ska försöka lista sig fram till. B sätter bokstäverna dolda för spelare A och sätter ordet baklänges. Se bild. Spelare B ställer markören längst till höger.

Spelare A ska nu gissa ordet genom att fråga om tex ”T” ingår i ordet. Är svaret rätt vänds alla brickor med B. Om inte något T finns flyttas markören 1 steg åt vänster. Spelare A fortsätter att gissa bokstäver. Men, efter 9 felaktiga gissningar är spelaren ”hängd” och spelomgången är över.

VILKA ORD ÄR GODKÄNDA?

Bestäm innan spelstart vilka ord som är godkända att ha med. Orden ska ha minst 2 bokstäver. Ibland är de kortaste orden svårast att gissa!



A G L A

Spelare B sätter bokstäverna dolda för spelare A och sätter ordet baklänges

HANGMAN

For 2 players from 8 years.

CONTENT:

90 letters

1 game display

WHO WINS?

Every player who succeeds in guessing the hidden word before the marker has been moved to the “hanged” box will receive points. For example, you can play 5 rounds to see who manages to win most times

PREPARATIONS:

Please use a pair of scissors to remove the letters from the cardboard sheet.

Place the letters in alphabetical order in the spaces on the display.

Make sure to sort through the letters and remove any letters not used in your local alphabet

Decide which player that will start guessing the word. Below this player is known as Player A.

THIS IS HOW YOU PLAY!

Player B decides which word Player A should try to figure out. Player B places the letters backwards and out of sight for Player A. See the picture. Player B places the marker at the far end of the right hand side.

Now player A gets to guess the word by asking for example if the letter “T” is part of the word. If the answer is correct all the tiles containing the letter “T” are turned. If the letter “T” is not part of the word, the marker is moved one step to the left. Player A continues to guess the letters. But after 9 wrong guesses, the player will be “hanged” and the round is over

WHAT WORDS ARE OK?

Before starting the game, the players decide together what type of words that are ok. The words must have a minimum of 2 letters. Sometimes the shortest words are the hardest to guess!

