

E



Desde 7 años



De 2 a 5 jugadores



Contenido: 44 cartas «escenas», 41 cartas «letras», 1 timbre.



Objetivo del juego: ser el primero en conseguir 10 cartas «letras».



Regla del juego:

Las cartas «escenas» y las cartas «letras» se dejan en 2 pilas distintas, boca abajo, en el centro.

Se designa al jugador más joven como conductor del juego.

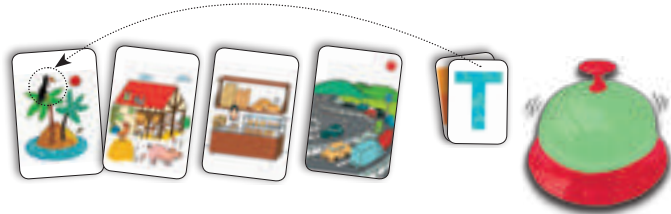
Coge 4 cartas «escenas» de la parte superior de la pila, y las extiende en el centro, boca arriba. Luego gira una carta «letras», y la deja al lado de la pila. Inmediatamente después, todos los jugadores deben encontrar una palabra que empiece por esta letra, y que esté representada en una de las 4 cartas en el centro.

Cuando uno de los jugadores cree haber encontrado una palabra correcta, pulsa rápidamente sobre el timbre y dice la palabra de inmediato. Muestra la ilustración de esta palabra en una de las cartas del centro. Los jugadores lo comprueban, y si esta palabra es correcta, el jugador gana la carta «letra» que representa un punto. Las 4 cartas «escenas» se descartan del juego y se sustituyen por otras cuatro. Se da la vuelta a otra carta «letra» y así sucesivamente.

La partida se detiene cuando uno de los jugadores suma 10 cartas «letras».

NB1: También podemos decidir que la palabra a encontrar debe empezar o «contener» la letra. Ejemplo: N para «Tucán».

NB2: Algunas letras son específicas del sueco y del danés. Los jugadores que no utilizan estas 2 lenguas deben descartar estas cartas del juego antes de empezar.



DJECO