

<p>FR - JEU DE MOTS <i>À partir de 5 ans</i></p> <p>Règle du jeu 1 :</p> <p>Le but du jeu est de trouver et écrire un mot pour chaque thème du dé et commençant par la lettre donnée.</p> <p>Chaque joueur prend un crayon et une feuille de score. Un joueur tourne la boîte alphabét et annonce la lettre, pour que tous les joueurs la note sur leur feuille de score.</p> <p>Une fois les 4 dés lancés la partie commence. Les joueurs doivent écrire sur leur feuille de score, un mot qui correspond à chaque thème des 4 dés et commençant par la lettre annoncée. Le premier joueur qui a écrit ses 4 mots sur sa feuille de score dit STOP, la partie est finie.</p> <p>Si aucun des joueurs ne trouve les 4 mots, ils décident ensemble que la partie est finie.</p> <p>Puis chaque joueur passe sa feuille de score à son voisin de droite, pour que celui-ci</p>	<p>remplisse le score.</p> <p>• Le même mot qu’un autre joueur : 1 point • Un mot unique : 2 points • Pas de mot : 0 point</p> <p>Le gagnant de la partie, est celui qui a le plus de point.</p> <p>Règle du jeu 2 :</p> <p>Le but du jeu est de trouver et écrire le plus de mots possible, commençant par la lettre annoncée et d’après le thème du dé.</p> <p>Soit en collaboration :</p> <p>Un joueur tourne la boîte alphabét et annonce la lettre, puis un autre joueur choisit un dé à thème et le lance.</p> <p>Une fois le sablier retourné la partie commence. Chaque équipe ou chaque joueur, note le plus de mots possible commençant par la lettre annoncée et correspondant au thème du dé.</p> <p>À la fin du sablier, les joueurs comptabilisent le nombre de mots trouvés.</p> <p>• Le même mot qu’un autre joueur : 1 point • Un mot unique : 2 points • Pas de mot : 0 point</p> <p>L'équipe ou le joueur qui a le plus de point, gagne la partie.</p>	<p>temps du sablier soit écoulé.</p> <p>Ni gagnants, ni perdants, amusez-vous à trouver le plus de mots possible ensemble.</p> <p>Soit en compétition :</p> <p>Les joueurs jouent soit par équipe, soit en individuel.</p> <p>Un joueur tourne la boîte alphabét et annonce la lettre, puis un autre joueur choisit un dé à thème et le lance.</p> <p>Une fois le sablier retourné la partie commence. Chaque équipe ou chaque joueur, note le plus de mots possible commençant par la lettre annoncée et correspondant au thème du dé.</p> <p>Une fois le sablier retourné, la partie commence. Tous les joueurs disent à voix haute le plus de mots possible commençant par la lettre annoncée et correspondant au thème du dé.</p> <p>Un des joueurs note et comptabilise le nombre de mots trouvés, jusqu’à ce que le</p>	<p>EN - WORD GAMES <i>From age 5</i></p> <p>Rules for game 1 :</p> <p>The aim of the game is to think of a word starting with the letter selected for each theme on the dice, and write them down.</p> <p>Each player takes a pencil and a score sheet.</p> <p>A player turns the alphabet tin and calls out the letter, so that all the players can write it on their score sheet.</p> <p>Once all 4 dice have been thrown, the game begins. On their score sheet, the players write a word relating to each theme on the 4 dice beginning with the letter called out. The first player to write their 4 words on the score sheet says STOP, and the game is over.</p> <p>If none of the players can think of 4 words, they agree together that the game is over.</p>	<p>Then each player hands the score sheet to the person on the right, so they can fill in the score.</p> <p>• Same word as another player: 1 point • Unique word: 2 points • No words: 0 points</p> <p>The winner is the person who has the most points.</p> <p>Rules for game 2 :</p> <p>The aim of the game is to think of as many words as possible starting with the letter selected and write them down, relating to the theme shown on the dice.</p> <p>Working together:</p> <p>A player turns the alphabet tin and calls out the letter, then another player chooses a theme dice and throws it.</p> <p>Once the timer has run out, the players add up the number of words.</p> <p>The game starts once the timer is turned over. All the players say as many words out loud as possible starting with the letter selected, relating to the theme shown on the dice.</p>	<p>One of the players writes down the number of words called before the timer runs out, and counts them up.</p> <p>There are no winners or losers, just have fun finding as many words as you can together.</p> <p>As a competitive game:</p> <p>Players work in teams or individually.</p> <p>A player turns the alphabet tin and calls out the letter, then another player chooses a theme dice and throws it.</p> <p>The game starts once the timer is turned over. Each team or player writes down as many words as possible starting with the letter selected, relating to the theme shown on the dice.</p> <p>Once the timer has run out, the players add up the number of words.</p> <p>• Same word as another player: 1 point • Unique word: 2 points • No words: 0 points</p>	<p>The winner is the team or player with the most points.</p> <p>DE - WÖRTERSPIEL <i>ab 5 Jahren</i></p> <p>Spielregel 1 :</p> <p>Ziel des Spiels: Zu jedem Thema des Würfels ein Wort, das mit dem angegebenen Buchstaben beginnt, finden und aufschreiben.</p> <p>Jeder Spieler nimmt einen Stift und ein Bewertungsblatt.</p> <p>Ein Spieler dreht die Alphabetdose und sagt den Buchstaben an, damit alle Spieler ihn auf dem Bewertungsblatt notieren können.</p> <p>Sobald die 4 Würfel geworfen wurden, beginnt die Runde. Die Spieler müssen zu jedem Thema der 4 Würfel ein Wort, das mit dem angesagten Buchstaben beginnt, finden und aufschreiben.</p> <p>Wenn keinem Spieler 4 Wörter einfallen, beschließen sie gemeinsam, dass die Runde beendet ist.</p> <p>Dann reicht jeder Spieler sein Bewertungsblatt seinem rechten Nachbarn, damit dieser die Punkte vergibt.</p> <p>• Ein Wort, das andere Spieler auch haben, erhält 1 Punkt. • Ein Wort, das kein anderer Spieler hat, erhält 2 Punkte. • Ein fehlendes Wort erhält 0 Punkte.</p> <p>Wer die meisten Punkte hat, ist der Gewinner der Runde.</p> <p>Spielregel 2 :</p> <p>Ziel des Spiels: Zum Thema des Würfels so viele Wörter wie möglich, die mit dem angesagten Buchstaben beginnen, finden und aufschreiben.</p> <p>Entweder miteinander:</p> <p>Ein Spieler dreht die Alphabetdose und sagt den</p>	<p>Wenn keinem Spieler 4 Wörter einfallen, beschließen sie gemeinsam, dass die Runde beendet ist.</p> <p>Dann reicht jeder Spieler sein Bewertungsblatt seinem rechten Nachbarn, damit dieser die Punkte vergibt.</p> <p>• Ein Wort, das andere Spieler auch haben, erhält 1 Punkt. • Ein Wort, das kein anderer Spieler hat, erhält 2 Punkte. • Ein fehlendes Wort erhält 0 Punkte.</p> <p>Wer die meisten Punkte hat, ist der Gewinner der Runde.</p> <p>Spielregel 2 :</p> <p>Ziel des Spiels: Zum Thema des Würfels so viele Wörter wie möglich, die mit dem angesagten Buchstaben beginnen, finden und aufschreiben.</p> <p>Entweder miteinander:</p> <p>Ein Spieler dreht die Alphabetdose und sagt den</p>	<p>Buchstaben an, dann wählt ein anderer Spieler einen Themenwürfel und wirft ihn.</p> <p>Sobald die Sanduhr umgedreht wurde, beginnt die Runde. Alle Spieler sagen laut so viele Wörter wie möglich, die mit dem angesagten Buchstaben beginnen und zum Thema des Würfels gehören.</p> <p>Einer der Spieler notiert und zählt die gefundenen Wörter, solange die Sanduhr läuft.</p> <p>Es gibt weder einen Gewinner noch einen Verlierer. Freut euch daran, gemeinsam so viele Wörter wie möglich zu finden.</p> <p>Oder gegeneinander:</p> <p>Die Spieler spielen entweder in Teams oder einzeln.</p> <p>Ein Spieler dreht die Alphabetdose und sagt den Buchstaben an, dann wählt ein anderer Spieler einen Themenwürfel und wirft ihn.</p> <p>Sobald die Sanduhr</p>	<p>umgedreht wurde, beginnt die Runde. Jedes Team oder jeder Spieler notiert so viele Wörter wie möglich, die mit dem angesagten Buchstaben beginnen und zum Thema des Würfels gehören.</p> <p>Wenn die Sanduhr abgelaufen ist, zählen die Spieler die gefundenen Wörter.</p> <p>• Ein Wort, das andere Spieler auch haben, erhält 1 Punkt. • Ein Wort, das kein anderer Spieler hat, erhält 2 Punkte. • Ein fehlendes Wort erhält 0 Punkte.</p> <p>Das Team oder der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Runde.</p>	<p>Ogni giocatore prende una matita e un foglio segnapunti.</p> <p>Un giocatore gira la casella dell'alfabeto e dichiara la lettera in modo che tutti i giocatori la scrivano sul loro foglio segnapunti.</p> <p>Una volta che tutti e 4 i dadi sono stati lanciati, inizia la partita. I giocatori devono scrivere sul loro foglio segnapunti, una parola corrispondente a ogni tema dei 4 dadi e che inizi con la lettera dichiarata. Il primo giocatore che ha scritto le 4 parole sul foglio segnapunti dice STOP. La partita è finita.</p> <p>Se nessuno dei giocatori trova le 4 parole, decidono invece che la partita è finita.</p> <p>Poi ogni giocatore passa il suo foglio segnapunti al suo vicino di destra in modo che gli assegni il punteggio.</p> <p>• Stessa parola di un altro giocatore: 1 punto. • Parola non ripetuta da altri giocatori: 2 punti. • Nessuna parola: 0 punti</p>	<p>Vince il giocatore che ottiene più punti.</p> <p>Regole del gioco 2:</p> <p>Lo scopo del gioco è quello di trovare e scrivere quante più parole possibili che iniziano con la lettera dichiarata e rispettano il tema del dado.</p> <p>In collaborazione:</p> <p>Un giocatore gira la casella dell'alfabeto e dichiara la lettera; dopodiché un altro giocatore sceglie un dado a tema e lo lancia.</p> <p>Capovoltta la clessidra, inizia la partita. Tutti i giocatori dicono ad alta voce quante più parole possibili che iniziano con la lettera annunciata e rispettano il tema del dado.</p> <p>Uno dei giocatori annota e calcola il punteggio per il numero di parole trovate nel tempo indicato dalla clessidra.</p> <p>Non ci sono né vincitori né vinti. Il divertimento è trovare</p>	<p>quante più parole possibili in collaborazione.</p> <p>In competizione:</p> <p>I giocatori giocano a squadre o individualmente.</p> <p>Un giocatore gira la casella dell'alfabeto e dichiara la lettera; dopodiché un altro giocatore sceglie un dado a tema e lo lancia.</p> <p>Capovoltta la clessidra, inizia la partita. Tutti i giocatori dicono ad alta voce quante più parole possibili che iniziano con la lettera annunciata e rispettano il tema del dado.</p> <p>Uno dei giocatori annota e calcola il punteggio per il numero di parole trovate nel tempo indicato dalla clessidra.</p> <p>Non ci sono né vincitori né vinti. Il divertimento è trovare</p>	<p>ES - JUEGO DE PALABRAS <i>a partir de 5 años</i></p> <p>Regla del juego 1 :</p> <p>El objetivo del juego consiste en encontrar y escribir una palabra para cada tema de los dados y empezando por la letra anunciada.</p> <p>Cada jugador toma un lápiz y una tarjeta de puntuaciones.</p> <p>Un jugador gira la caja del alfabeto y anuncia la letra, para que todos los jugadores la anoten en su tarjeta de puntuaciones.</p> <p>Una vez que los cuatro dados han sido lanzados, empieza la partida. Los jugadores deben escribir en su tarjeta de puntuaciones, una palabra que corresponda a cada tema de los 4 dados y que comience con la letra anunciada. El primer jugador que haya escrito sus 4 palabras en su tarjeta de puntuaciones dice "STOP" y el juego ha terminado.</p> <p>Si ninguno de los jugadores</p>	<p>encuentra las 4 palabras, deciden juntos cuando el juego ha terminado.</p> <p>Luego, cada jugador pasa su tarjeta de puntuaciones a su vecino de la derecha, para que este último complete la puntuación.</p> <p>• La misma palabra que otro jugador: 1 punto • Una palabra no repetida: 2 puntos • Ninguna palabra: 0 puntos</p> <p>El equipo o jugador con más puntos gana la partida.</p> <p>Regla del juego 2 :</p> <p>El objetivo del juego consiste en encontrar y escribir tantas palabras como sea posible, empezando por la letra anunciada y según el tema del dado.</p> <p>En colaboración:</p> <p>Un jugador gira la caja del alfabeto y anuncia la letra, luego otro jugador elige un dado temático y lo lanza.</p> <p>Una vez que se gira el reloj de arena, comienza la partida. Cada equipo o cada jugador, anota el máximo de palabras que pueda, que empiecen por la letra anunciada y que correspondan al tema del dado.</p>	<p>Una vez que se gira el reloj de arena, comienza la partida. Todos los jugadores dicen en voz alta tantas palabras como sea posible empezando por la letra anunciada y correspondiente al tema del dado.</p> <p>Uno de los jugadores anota y cuenta el número de palabras encontradas, al final del tiempo del reloj de arena.</p> <p>Ni ganador ni perdedor, se trata de divertirse encontrando tantas palabras como sea posible, en colaboración.</p> <p>O en competición:</p> <p>Los jugadores juegan en equipos o individualmente.</p> <p>Un jugador gira la caja del alfabeto y anuncia la letra, luego otro jugador elige un dado temático y lo lanza.</p> <p>Una vez que se gira el reloj de arena, comienza la partida. Cada equipo o cada jugador, anota el máximo de palabras que pueda, que empiecen por la letra anunciada y que correspondan al tema del dado.</p>	<p>Al final del tiempo del reloj de arena, los jugadores cuentan el número de palabras encontradas.</p> <p>• La misma palabra que otro jugador: 1 punto • Una palabra no repetida: 2 puntos • Ninguna palabra: 0 puntos</p> <p>El equipo o jugador con más puntos gana la partida.</p> <p>PT - JOGO DE PALAVRAS <i>a partir dos 5 anos</i></p> <p>O objetivo do jogo é encontrar e escrever uma palavra para cada tema do dado começando com a letra indicada.</p> <p>Cada jogador pega num lápis e uma folha de pontuação.</p> <p>Um jogador faz rodar a seta da caixa do alfabeto e anuncia a letra, para que todos os jogadores tomem nota na sua folha de pontuação.</p> <p>Depois de lançados os 4 dados,</p>	<p>o jogo começa. Os jogadores devem escrever na sua folha de pontuação, uma palavra correspondente a cada um dos temas dos 4 dados que deve começar pela letra anunciada. O primeiro jogador que tiver escrito as suas 4 palavras na sua folha de pontuação diz STOP, o jogo termina.</p> <p>Se nenhum dos jogadores encontrar as 4 palavras, decidem em conjunto que o jogo terminou.</p> <p>Então, cada jogador passa a sua folha de pontuação ao seu vizinho da direita, para que este preencha a pontuação.</p> <p>• A mesma palavra que outro jogador: 1 ponto • Uma palavra diferente: 2 pontos • Nenhuma palavra: 0 pontos</p> <p>O vencedor do jogo é aquele que tiver mais pontos.</p> <p>Regra do jogo 2 :</p> <p>O objetivo do jogo é</p>	<p>encontrar e escrever o maior número possível de palavras começadas pela letra indicada e tendo em conta o tema do dado.</p> <p>Quer seja em colaboração:</p> <p>Um jogador faz rodar a seta da caixa do alfabeto e anuncia a letra, em seguida, outro jogador escolhe um dado temático e lança-o.</p> <p>O jogo começa assim que a ampulheta é virada. Cada equipa ou cada jogador toma nota do maior número de palavras possível, começando pela letra anunciada e correspondendo ao tema do dado.</p> <p>Um dos jogadores toma nota e conta o número de palavras encontradas, durante o tempo em que a ampulheta esteve a contar.</p> <p>Não há vencedores nem vencidos, divertam-se a encontrar o maior número possível de palavras todos juntos.</p>	<p>Ou em competição:</p> <p>Os jogadores podem jogar quer em equipa quer individualmente.</p> <p>Um jogador faz rodar a seta da caixa do alfabeto e anuncia a letra, em seguida, outro jogador escolhe um dado temático e lança-o.</p> <p>O jogo começa assim que a ampulheta é virada. Cada equipa ou cada jogador toma nota do maior número de palavras possível, começando pela letra anunciada e correspondendo ao tema do dado.</p> <p>Quando a ampulheta para de contar, os jogadores contam o número de palavras encontradas.</p> <p>• A mesma palavra que outro jogador: 1 ponto • Uma palavra diferente: 2 pontos • Nenhuma palavra: 0 pontos</p> <p>Ganha a equipa ou o jogador com o maior número de pontos.</p>
---	---	---	---	--	--	---	---	---	---	---	--	--	---	--	--	--	--	--	---

<p>NL - WOORDENSPEL <i>vanaf 5 jaar</i></p> <p>Spelregels 1 :</p> <p>Het doel van het spel is een woord te vinden en op te schrijven voor elk thema van de dobbelsteen dat begint met de gegeven letter.</p> <p>Elke speler pakt een potlood en een scoreblad.</p> <p>Een speler draait de alfabetstijf en zegt de letter, zodat alle spelers deze noteren op hun scoreblad.</p> <p>Zodra alle 4 de dobbelstenen geworpen zijn, begint het spel. De spelers moeten op hun scoreblad een woord schrijven dat past bij elk thema van de 4 dobbelstenen en dat begint met de opgegeven letter. De eerste speler die 4 woorden op het scoreblad heeft geschreven, zegt STOP, de ronde is dan voorbij.</p> <p>Als geen van de spelers 4 woorden kan bedenken, besluiten ze samen dat de</p>	<p>ronde voorbij is.</p> <p>Daarna geeft iedere speler zijn scoreblad door aan zijn rechterbuurman, zodat die de score kan invullen.</p> <p>• Hetzelfde woord als een andere speler: 1 punt • Een uniek woord: 2 punten • Geen woord: 0 punten</p> <p>Degene die met de meeste punten is de winnaar.</p> <p>Spelregels 2 :</p> <p>Het doel van het spel is zoveel mogelijk woorden te bedenken en op te schrijven voor elk thema van de dobbelsteen die beginnen met de gegeven letter.</p> <p>Ofwel door samen te werken:</p> <p>Een speler draait de alfabetstijf en zegt de letter, daarna kiest een andere speler een themadobbelsteen en werpt deze.</p> <p>Het spel begint zodra de dobbelsteen is omgedraaid. Elk team of elke speler noteert zoveel mogelijk woorden die beginnen met de gegeven letter en die passen bij het thema van de dobbelsteen.</p>	<p>zoveel mogelijk woorden die beginnen met de gegeven letter en die passen bij het thema van de dobbelsteen.</p> <p>Een van de spelers noteert en telt de gevonden woorden tijdens het lopen van de zandloper.</p> <p>• Hetzelfde woord als een andere speler: 1 punt • Een uniek woord: 2 punten • Geen woord: 0 punten</p> <p>Het team of de speler met de meeste punten is de winnaar.</p> <p>DK - ORDLEK <i>fra 5år</i></p> <p>Spilleregel 1 :</p> <p>Målet med spillet er at finde og skrive et ord for hvert tema på terningen, og at starte med det givne bogstav.</p> <p>Hver spiller tager en blyant og et pointkort.</p> <p>En spiller drejer alfabethjulet og melder bogstavet, så alle spillerne kan notere det på deres pointkort.</p> <p>Når de 4 terninger er kastet, starter spillet. Spillerne skal på deres pointkort skrive et ord, som passer til hvert af temaerne fra de 4 terninger, og som starter med det meldte</p>	<p>De spelers tellen de gevonden woorden tijdens het lopen van de zandloper.</p> <p>• Hetzelfde woord als een andere speler: 1 punt • Een uniek woord: 2 punten • Geen woord: 0 punten</p> <p>Het team of de speler met de meeste punten is de winnaar.</p> <p>FR - ORDLEK <i>fra 5år</i></p> <p>Spilleregel 1 :</p> <p>Målet med spillet er at finde og skrive et ord for hvert tema på terningen, og at starte med det givne bogstav.</p> <p>Hver spiller tager en blyant og et pointkort.</p> <p>En spiller drejer alfabethjulet og melder bogstavet, så alle spillerne kan notere det på deres pointkort.</p> <p>Når de 4 terninger er kastet, starter spillet. Spillerne skal på deres pointkort skrive et ord, som passer til hvert af temaerne fra de 4 terninger, og som starter med det meldte</p>	<p>bogstav. Den første spiller, som har skrevet sine 4 ord på pointkortet siger STOP, og omgangen slutter.</p> <p>Hvis ingen af spillerne finder de 4 ord, bliver de sammen enige om, at omgangen er slut.</p> <p>Derefter giver hver spiller sit pointkort videre til sin nabo til højre, så denne kan udfylde pointene.</p> <p>• Samme ord, som en anden spiller: 1 point • Et enkelt ord: 2 point • Ikke noget ord: 0 point</p> <p>Den spiller, der har samlet flest point har vundet omgangen.</p>	<p>spiller en terning med tema og kaster den.</p> <p>Når timeglasset er vendt, starter omgangen, og alle spillere siger højt så mange ord som muligt, der begynder med det meldte bogstav, og som svarer til temaet på terningen.</p> <p>En af spillerne skriver ordene ned og tæller antallet af fundne ord sammen indtil timeglasset er løbet ud.</p> <p>Det gør ikke noget, om du vinder eller taber, det er nemlig sjovt at finde så mange ord som muligt sammen.</p> <p>Eller som konkurrenter:</p> <p>Spillerne spiller enten holdvis eller enkeltvis.</p> <p>En spiller drejer alfabethjulet og melder bogstavet, og derefter vælger en anden spiller en terning med tema og kaster den.</p> <p>Når timeglasset er vendt, starter spillet. Hvert hold eller hver spiller skriver så mange</p>	<p>ord ned som muligt, der starter med det meldte bogstav og svarer til temaet på terningen.</p> <p>Når timeglasset er løbet ud, tæller spillerne op, hvor mange ord, de har fundet.</p> <p>• Samme ord, som en anden spiller: 1 point • Et enkelt ord: 2 point • Ikke noget ord: 0 point</p> <p>Den spiller, der har samlet flest point har vundet omgangen.</p>	<p>så att alla spelare noterar det på sitt poängkort.</p> <p>När alla de fyra täringarna har kastats börjar spelet. Spelarna måste skriva ett ord som motsvarar varje tema på de fyra täringarna på sitt poängkort och börjar med den givna bokstaven. Den första spelaren som skriver sina fyra ord på sitt poängkort säger STOPP, spelet är över.</p> <p>Om ingen av spelarna hittar de fyra orden bestämmer de tillsammans att spelet är över.</p> <p>Sedan skickar varje spelare sitt poängkort till sin granne till höger, så att hen fyller i poängen.</p> <p>• Samma ord som en annan spelare: 1 poäng • Ett unikt ord: 2 poäng • Inget ord: 0 poäng</p> <p>Den spelare eller det lag som har flest poäng vinner.</p> <p>RU - ИГРА СЛОВ <i>с 5-летнего возраста</i></p> <p>Правила игры 1 :</p> <p>Цель игры: найти и записать слово, начинающееся с определенной буквы и соответствующее каждой теме кубика.</p> <p>Каждый игрок берет карандаш и таблицу результатов.</p>	<p>möjligt, med början med den bokstav som är given och följer tärningens tema.</p> <p>Antingen med hjälp av samarbete:</p> <p>En spelare vrider alfabetsslådan och meddelar bokstaven och sedan väljer en annan spelare en tematärning och kastar den.</p> <p>När timglaslet är vänt, börjar spelet, alla spelare säger högt så många ord som möjligt, med början med den givna bokstaven och som motsvarar tärningens tema.</p> <p>En av spelarna noterar och räknar antalet ord som hittas, under timglaslets tid.</p> <p>Varken vinnare eller förlorare, hjälps åt och ha kul med att försöka hitta så många ord som möjligt tillsammans.</p> <p>Eller som tävling:</p> <p>Spelarna spelar antingen i lag eller individuellt.</p> <p>En spelare vrider alfabetsslådan och meddelar bokstaven</p>	<p>och sedan väljer en annan spelare en tematärning och kastar den.</p> <p>När timglaslet är vänt börjar spelet. Varje lag eller varje spelare, skriver ner så många ord som möjligt, med början med den givna bokstaven och som motsvarar tärningens tema.</p> <p>När timglaslet tar slut räknar spelarna antalet ord som har hittats.</p> <p>• Samma ord som en annan spelare: 1 poäng • Ett unikt ord: 2 poäng • Inget ord: 0 poäng</p> <p>Den spelare eller det lag som har flest poäng vinner.</p> <p>RU - ИГРА СЛОВ <i>с 5-летнего возраста</i></p> <p>Правила игры 1 :</p> <p>Цель игры: найти и записать слово, начинающееся с определенной буквы и соответствующее каждой теме кубика.</p> <p>Каждый игрок берет карандаш и таблицу результатов.</p>	<p>Один из игроков поворачивает коробку с алфавитом и объявляет букву. Все игроки записывают ее в свою таблицу результатов. Игра начинается после того, как все 4 кубика будут брошены.</p> <p>Игроки должны написать в своей таблице слово, соответствующее каждой теме кубиков и начинающееся на выбранную в начале партии букву. Первый игрок, написавший все 4 слова на своем листке, говорит "Стоп"; партия закончена.</p> <p>Если ни один из игроков не находит все 4 слова, они вместе принимают решение об окончании партии. Каждый игрок передает свой листок соседу справа для подсчета очков.</p> <p>• Слово, найденное также другим игроком: 1 очко • Слово, которого нет ни у</p>	<p>кубик.</p> <p>Один из игроков записывает и подсчитывает количество найденных слов за отведенное время.</p> <p>В игре нет ни проигравших, ни победителей. Игроки получают удовольствие от процесса совместного поиска слов.</p> <p>В соревнованиях:</p> <p>Участники играют в команде или индивидуально.</p> <p>Один из игроков поворачивает коробку с алфавитом и объявляет букву. Другой игрок выбирает кубик с темой и бросает его. Партия начинается с поворота песочных часов.</p> <p>Отсчет времени партии начинается после переворачивания песочных часов. Все игроки произносят вслух как можно больше слов, начинающихся с выбранной буквы и соответствующих теме на кубике.</p> <p>По окончании отведенного</p>	<p>CN —单词骰子游戏</p> <p>2 至 8 位玩家 7 岁以上 4 个骰子</p> <p>游戏版本 1 :</p> <p>游戏的目的是在限定的时间内找到并写下与 4 个主题相对应并以特定字母开头的 4 个单词。所有玩家都拿一张纸和一支铅笔。</p> <p>年龄最大的玩家旋转字母轮，直到停在某一个字母上为止。</p> <p>该字母由玩家口头宣布，并且所有玩家都将其写在分数字表的左上方。</p> <p>然后他投掷所有 4 个骰子，以一定顺序将它们面朝上放置。</p> <p>然后他转动沙漏，使沙子在最上面，然后游戏开始：所有玩家都在得分表的 4 列上写下下一个单词，对应于 4 个骰子上显示的主题中的每个主题，并以该字母开头。</p> <p>第一个完成为所有 4 个类别写上单词的玩家说“停止”。</p> <p>其他玩家立即停止写作。如果沙漏中的所有沙子都滴了下来，那么游戏将立即停止。每个玩家将自己的得分表提供给了右边的玩家。</p> <p>然后每个玩家一张一张地大声读出所写的单词。有不确定的单词可以进行单词谈判。然后，每个玩家都根据该评分对他的分数表进行评分：由玩家写的独一无二 = 2 分，其他玩家也有单词 = 1 分，没有单词 = 0，获胜者是得分最高的一个。</p>	<p>游戏版本 2 :</p> <p>游戏的目的是在有限的时间内找到并写出与主题相对应并以特定字母开头的最多单词。该游戏可以作为合作游戏（无赢家或输家的游戏）或竞争性方式玩。</p> <p>合作版本：一名玩家旋转字母轮，直到停在一个字母上为止。</p> <p>该玩家以口头宣布，然后另一位玩家选择 1 个骰子并将其掷出。然后，将沙漏放在上面，然后游戏开始：在所有沙滴下之前，所有玩家都尽可能大声说出与骰子主题相对应的单词。</p> <p>而另一位玩家则在计算单词的数量，没有赢家或输家。</p> <p>请尽可能找到越多的单词。</p> <p>竞技场版：玩家可以单独玩或团队玩，一个玩家旋转字母轮。</p> <p>直到停在一个字母上，然后该玩家以口头宣布。</p> <p>然后另一位玩家选择 1 个骰子并将其掷出，然后，将沙漏放在上面，然后游戏开始：所有玩家或团队在滴落所有沙子之前，在得分表上写下与骰子主题相对应越多的单词。</p> <p>然后所有的得分表都将根据此等级进行评分：由玩家写的独一无二 = 2 分，其他玩家也有单词 = 1 分，没有单词 = 0，得分最高的玩家或团队获胜。</p>
---	---	--	---	---	---	--	--	--	---	---	--	--	---

Moulin Roty