

Hexen-Würfel

Wortspiele-Sammlung

4518



HABA[®]

Hexen-Würfel

Eine verhexte Wortspiele-Sammlung für 2 - 8 Spieler von 7 - 99 Jahren.

Spielidee: HABA-Spieleredaktion
Illustration: Aleš Vrtal
Spieldauer: je Spiel ca. 10 Minuten

Spielinhalt

1 Hexenwürfel, 3 Buchstabenwürfel, 33 Hexenkarten,
1 Sanduhr, 1 Spielanleitung



Spiele mit einem Buchstabenwürfel

Spielidee 1: H wie Hexenhausen

Wer am schnellsten ein Wort mit dem gewürfelten Anfangsbuchstaben findet, bekommt eine Hexenkarte. Es gewinnt, wer zuerst fünf Hexenkarten vor sich liegen hat.



Benötigtes Spielmaterial:

Hexenwürfel, einen beliebigen Buchstabenwürfel, alle Hexenkarten

Spielvorbereitung

Haltet den Hexenwürfel, den gewählten Buchstabenwürfel und die Hexenkarten bereit.

Spielablauf

Der älteste Spieler beginnt und würfelt beide Würfel. Jetzt spielen alle gleichzeitig:

Der Hexenwürfel zeigt eine von drei Kategorien (Tier, Vorname, Stadt/Land) und der Buchstabenwürfel zeigt einen Buchstaben.

Die Spieler müssen jetzt so schnell wie möglich ein Wort rufen, das zur gewürfelten Kategorie passt und mit dem gewürfelten Buchstaben beginnt:

Tier



Beispiel „A“:

Affe

Vorname



Anton

Stadt/Land



Australien

Wer zuerst ein passendes Wort ruft, erhält zur Belohnung eine Hexenkarte und legt diese vor sich ab.

Wichtige Hexen-Regeln:

- Jeder Spieler darf pro Runde immer nur ein Wort rufen.
- Rufen zwei oder mehr Spieler gleichzeitig ein Wort, bekommt niemand eine Hexenkarte.
- Fällt keinem Spieler ein passendes Wort ein oder rufen alle Spieler ein falsches Wort, erhält niemand eine Hexenkarte.
- Worte, die während des Spiels schon einmal genannt wurden, dürfen nicht mehr gerufen werden.

Anschließend ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler fünf Hexenkarten vor sich liegen hat und das Spiel gewinnt.

Spielidee 2: Große Hexenmeister

Wer findet möglichst viele Wörter mit dem gesuchten Anfangsbuchstaben und hat nach fünf Runden die meisten Punkte gesammelt?

Benötigtes Spielmaterial

Hexenwürfel, einen beliebigen Buchstabenwürfel, Sanduhr

Hinweis: Jeder Spieler benötigt zusätzlich noch einen Stift und ein Blatt Papier!

Spielvorbereitung

Haltet den Hexenwürfel, den gewählten Buchstabenwürfel und die Sanduhr bereit. Jeder Spieler nimmt sich einen Stift und ein Blatt Papier.

Spielablauf

Der älteste Spieler beginnt und würfelt beide Würfel. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dreht die Sanduhr um. Jetzt spielen alle Spieler gleichzeitig:

Der Hexenwürfel zeigt eine von drei Kategorien (Tier, Vorname, Stadt/Land) und der Buchstabenwürfel zeigt einen Buchstaben.

Die Spieler notieren jetzt möglichst viele Worte, die zur gewürfelten Kategorie passen und jeweils mit dem gewürfelten Buchstaben beginnen.

Achtung: Würfelt ein Spieler eine Kombination (Kategorie und Buchstabe), die in einer vorherigen Runde bereits gespielt wurde, wird sofort noch einmal gewürfelt!

Ist das letzte Sandkorn durch die Sanduhr gelaufen?

Wer es bemerkt, ruft laut: „Hexen-Stopp!“ Gemeinsam kontrollieren alle Spieler ihre Wörter. Für jedes richtige Wort gibt es einen Punkt. Notiert die Punkte auf eurem Blatt.

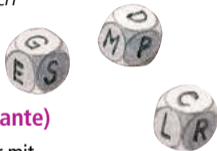
Anschließend ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet nach fünf Runden. Jeder zählt seine Punkte zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Spiele mit zwei oder drei Buchstabenwürfel

Es gelten die Grundregeln der Spiele „H wie Hexenhausen“ bzw. „Große Hexenmeister“, jedoch mit folgenden Änderungen:



H wie Hexenhausen (Profi-Variante)

- Einigt euch vor Spielbeginn, ob ihr mit zwei oder drei Buchstabenwürfeln spielt.
- Je nach Kategorie des Hexenwürfels (Tier, Vorname,

Stadt/Land) müssen die Spieler jetzt so schnell wie möglich ein passendes Wort rufen, das alle gewürfelten Buchstaben enthält. Die Buchstaben können dabei am Wortanfang, im Wortinneren oder am Wortende stehen.

Große Hexenmeister (Profi-Variante)

- Einigt euch vor Spielbeginn, ob ihr mit zwei oder drei Buchstabenwürfeln spielt.
- Je nach Kategorie des Hexenwürfels (Tier, Vorname, Stadt/Land) müssen die Spieler jetzt möglichst viele passende Worte notieren, die jeweils alle gewürfelten Buchstaben enthalten. Die Buchstaben können dabei am Wortanfang, im Wortinneren oder am Wortende stehen.

Witch Dice

A bewitched word game collection for 2-8 players ages 7-99.

Author: editorial staff HABA
Illustrations: Aleš Vrtal
Length of the game: each game approx. 10 minutes

Contents

1 witch die, 3 letter dice, 33 witch cards,
1 hour-glass, Set of game instructions



Games with one letter die

Game idea 1: W as Witch village

Whoever is the quickest at finding a word beginning with the letter appearing on the die, gets a witch card. The first to have five witch cards, wins the game.

Material needed:

Witch die, any letter die, all witch cards



Preparation of the Game

Get the witch die, the chosen letter die and the witch cards ready.

How to Play

The oldest player starts and rolls both dice. Then you all play at once.

The witch die shows one of the three categories (animal, name, town/country) and the letter die shows a letter.

As quickly as they can the players have to shout out a word matching the category and starting with the letter shown:

animal



name



town/country



Example: "A"

ape

Anthony

Australia

Whoever is the first to shout a suitable word, gets a witch card as a reward and places it in front of him.

Important witch rules:

- Each player may only shout out one word per round.
- If various players simultaneously shout out a word, nobody gets a witch card.
- If nobody can think of a suitable word or all the players are wrong, nobody gets a witch card.
- Words that have already been used during the game, may not be repeated.

Then it's the turn of the next player to roll the dice.

End of the Game

The game ends as soon as the first player has collected five witch cards thus winning the game.

Game idea 2: Big Sorcerer

Who finds as many words as possible beginning with the letter appearing on the die and has scored the most points after five rounds?

Material needed

Witch die, any letter die, hour-glass

Hint: Each player also needs pencil and paper.

Preparation of the Game

Get the witch die, the chosen letter die and the hour-glass ready. Each player also prepares their pencil and paper.

How to Play

The oldest player starts and rolls both dice. The next player in a clockwise direction turns over the hour-glass. Now all the players play simultaneously:

The witch die shows one of the three categories (animal, name, town/country) and the letter die shows a letter.

The players now write down as many words as possible that match the category and start with the letter in question.

Watch out: If a combination that has already been rolled (category and letter) appears, the dice are immediately cast again.

The last grain has slipped through the hour-glass?

Whoever notices first shouts out "Stop the Witch!". Together the players check their words. Each correct word scores a point. Make a note of your points on your sheet.

Then it's the turn of the next player to roll the dice.

End of the game

The game ends after five rounds. The players add up their points. Whoever has the most points wins the game. In case of a draw there are various winners.

Games with two or three letter dice

The same rules apply as for "W as Witch village" or "Big Sorcerer", except for the following changes:



W as Witch village (Variation for professionals)

- Before starting to play, agree on the number of letter dice you want to use.
- Depending on which category appears on the witch die (animal, name, town/country) the players have to shout

out as quickly as possible a suitable word containing all the letters shown on the dice. The letters can appear at the beginning, in the middle or at the end of the word.

Big Sorcerer (Variation for professionals)

- Before starting to play, agree on the number of letter dice you want to use.
- Depending on which category appears on the witch die (animal, name, town/country) the players have to write down as quickly as they can as many suitable words containing all letters shown on the dice. The letters can appear at the beginning, in the middle or at the end of the word.

Dés ensorcelés

Une collection de « jeux de mots » plutôt ensorcelés pour 2 à 8 joueurs de 7 à 99 ans.

Idée : Service de rédaction des jeux HABA

Illustration : Aleš Vrtal

Durée de la partie : env. 10 minutes par jeu

Contenu du jeu

1 dé ensorcelé, 3 dés-lettres, 33 cartes, 1 sablier, 1 règle du jeu



Jeux avec un dé-lettres

Idée de jeu n° 1 : S comme sorcier

Celui qui trouvera en premier un mot commençant par la lettre indiquée par le dé récupère une carte. Le gagnant est celui qui aura récupéré en premier cinq cartes.



Accessoires nécessaires :

le dé ensorcelé, un dé-lettres quelconque, toutes les cartes

Préparatifs

Préparer le dé ensorcelé, le dé-lettres choisi et les cartes.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus âgé commence en lançant les deux dés.

Tous jouent en même temps :

Le dé ensorcelé indique une catégorie (animaux, prénoms, ville/pays) et le dé-lettres indique une lettre de l'alphabet.

Les joueurs doivent annoncer le plus vite possible un nom correspondant à la catégorie indiquée par le dé ensorcelé et commençant par la lettre sur laquelle le dé-lettres est tombé :

animal



prénom



ville/pays



Exemple « A » :

antilope

Antoine

Australie

Celui qui annonce en premier un mot qui convient prend une carte en récompense et la pose devant lui.

Règles importantes :

- Chaque joueur n'a le droit d'annoncer qu'un seul mot par tour.
- Si deux joueurs ou plus annoncent un mot en même temps, personne ne prend de carte.
- Si personne ne trouve de mot correspondant ou si tous annoncent un mot qui ne convient pas, aucune carte n'est récupérée.
- Les mots annoncés une fois ne doivent plus être utilisés.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer deux dés.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré en premier cinq cartes : c'est lui le gagnant.

Idée de jeu n° 2 : Championnat ensorcelé

Qui trouvera le plus de mots possibles commençant par la lettre de l'alphabet demandée et aura récupéré le plus de points après cinq tours ?

Accessoires nécessaires :

le dé ensorcelé, un dé-lettres quelconque, le sablier

Note : chaque joueur prendra en plus un crayon et une feuille de papier !

Préparatifs

Préparer le dé ensorcelé, le dé-lettres choisi et le sablier. Chaque joueur prend un crayon et une feuille de papier.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus âgé commence en lançant les deux dés. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre retourne le sablier. Tous jouent en même temps.

Le dé ensorcelé indique une catégorie (animaux, prénoms, ville/pays) et le dé-lettres indique une lettre de l'alphabet.

Les joueurs inscrivent sur leur feuille le plus de mots possibles correspondant à la catégorie indiquée par le dé ensorcelé et commençant par la lettre de l'alphabet sur laquelle le dé-lettres est tombé.

Attention : si un joueur obtient une combinaison (catégorie et lettre) déjà jouée pendant un tour précédent, il lance les dés encore une fois !

Le dernier grain de sable est tombé dans le sablier ?

Celui qui s'en aperçoit dit « stop ! » à haute voix. Tous ensemble, les joueurs vérifient leurs mots. Chaque bon mot apporte un point. Notez les points sur votre feuille.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie est terminée après cinq tours. Chacun compte ses points. Le joueur ayant le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants

Jeux avec deux ou trois dés-lettres

On joue en suivant les règles des jeux ci-dessus « S comme sorcier » et « Championnat ensorcelé » mais en tenant compte des différences suivantes :



S comme sorcier (variante pour « pros »)

- Avant de commencer la partie, convenez si vous allez jouer avec deux ou trois dés-lettres.
- Selon la catégorie du dé ensorcelé (animal, prénom, ville/pays), les joueurs doivent maintenant trouver le plus

vite possible un mot qui doit contenir toutes les lettres de l'alphabet sur lesquelles les dés sont tombés. Les lettres peuvent se trouver au début du mot, au milieu ou à la fin.

Championnat ensorcelé (variante pour « pros »)

- Avant de commencer la partie, convenez si vous allez jouer avec deux ou trois dés-lettres.
- Selon la catégorie du dé ensorcelé (animal, prénom, ville/pays), les joueurs doivent maintenant noter le plus de mots possibles qui doivent chacun contenir toutes les lettres de l'alphabet sur lesquelles les dés sont tombés. Les lettres peuvent se trouver au début du mot, au milieu ou à la fin.

Heksendobbelen

Een behekste verzameling woordspelletjes voor 2 - 8 spelers van 7 - 99 jaar.

Spelidee: HABA-spellenredactie
Illustraties: Aleš Vrtal
Speelduur: ieder spel ca. 10 minuten

Spelinhoud

1 heksendobbelsteen, 3 letterdobbelstenen, 33 heksenkaarten,
1 zandloper, spelregels



Spellen met één letterdobbelsteen

Spelidee 1: H van heksenhuishouden

Wie het snelst een woord met de gegooide beginletter vindt, krijgt een heksenkaart.

Wie als eerste vijf heksenkaarten voor zich heeft liggen, wint.



Benodigd spelmateriaal:

Heksendobbelsteen, een letterdobbelsteen naar keuze, alle heksenkaarten.

Spelvoorbereiding

Leg de heksendobbelsteen, de uitgekozen letterdobbelsteen en de heksenkaarten klaar.

Spelverloop

De oudste speler begint en gooit met beide dobbelstenen. Nu speelt iedereen tegelijk:

De heksendobbelsteen geeft één van de drie verschillende categorieën aan (dier, voornaam, stad/land) en de letterdobbelsteen vertoont een letter.

De spelers moeten nu zo snel mogelijk een woord roepen dat met de gegooide categorie overeenkomt en met de gegooide letter begint:

dier



voornaam



stad/land



Voorbeeld „A“:

aap

Anton

Australië

Wie als eerste een juist woord roept, krijgt als beloning een heksenkaart en legt deze voor zich neer.

Belangrijke heksenregels:

- Iedere speler mag per ronde slechts één woord roepen.
- Als twee of meer spelers tegelijk een woord roepen, krijgt niemand een heksenkaart.
- Als geen enkele speler een juist woord kan bedenken of wanneer alle spelers een onjuist woord roepen, krijgt niemand een heksenkaart.
- Woorden die gedurende het spel al een keer zijn genoemd, mogen niet opnieuw worden geroepen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt om te gooien.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers vijf heksenkaarten voor zich heeft liggen en zo het spel wint.

Spelidee 2: Grote heksenmeester

Wie vindt zoveel mogelijk woorden met de gevraagde beginletters en heeft na vijf ronden de meeste punten verzameld?

Benodigd spelmateriaal:

Heksendobbelsteen, een letterdobbelsteen naar keuze, zandloper

Aanwijzing: iedere speler heeft bovendien een pen en een vel papier nodig!

Spelvoorbereiding

Leg de heksendobbelsteen, de uitgekozen letterdobbelsteen en de zandloper klaar. Iedere speler pakt een pen en een vel papier.

Spelverloop

De oudste speler begint en gooit met beide dobbelstenen. Daarna draait kloksgewijs de volgende speler de zandloper om. Nu spelen alle spelers tegelijk:

De heksendobbelsteen geeft één van de drie verschillende categorieën aan (dier, voornaam, stad/land) en de letterdobbelsteen vertoont een letter.

De spelers schrijven zoveel mogelijk woorden op die met de gegooide categorie overeenkomen en eveneens met de gegooide letter beginnen.

Opgelet: gooit een speler een combinatie (categorie en letter) die tijdens een voorgaande ronde al is geworpen, dan wordt onmiddellijk opnieuw gegooid!

Is de laatste zandkorrel door de zandloper gelopen?

Wie het merkt, roept luid: „Heksenstop!“ Gezamenlijk controleren alle spelers hun woorden. Ieder juist woord is één punt waard. Noteer de punten op je vel papier.

Daarna is de volgende speler aan de beurt om te gooien.

Einde van het spel

Het spel is na vijf ronden afgelopen. Iedereen telt zijn/haar punten bij elkaar op. De speler met de meeste punten wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Spellen met twee of drie letterdobbelen



De basisregels van de spellen „H van heksenhuishouden“, respectievelijk „Grote heksenmeester“, blijven geldig, maar met de volgende toevoegingen:

H van heksenhuishouden (profvariant):

- Spreek van tevoren af of jullie met twee of drie dobbelstenen spelen.
- Al naargelang de categorie van de heksendobbelsteen (dier, voornaam, stad/land) moeten de spelers nu zo snel mogelijk

een juist woord roepen, waarin alle gegooide letters voorkomen. De letters mogen hierbij zowel aan het begin, in het midden, als aan het eind van het woord staan.

Grote heksenmeester (profvariant):

- Spreek van tevoren af of jullie met twee of drie dobbelstenen spelen.
- Al naargelang de categorie van de heksendobbelsteen (dier, voornaam, stad/land) moeten de spelers nu zoveel mogelijk juiste woorden opschrijven, waarin alle gegooide letters voorkomen. De letters mogen hierbij zowel aan het begin, in het midden, als aan het eind van het woord staan.

El dado hechicero

Una embrujada colección de juegos con palabras para 2 - 8 jugadores de 7 - 99 años.

Idea del juego:

HABA-Redacción de juegos

Ilustraciones:

Aleš Vrtal

Duración de una partida:

aprox. 10 minutos

Contenido

1 dado hechicero, 3 dados de letras, 33 cartas hechizadas,
1 reloj de arena, Instrucciones



Juegos con un dado de letras

Idea de juego 1: H de hechicero

El primero que encuentre una palabra que empiece por la letra del dado coge una carta hechizada. Quien primero recopile cinco cartas es el ganador.



Material necesario:

El dado hechicero, un dado cualquiera de letras y todas las cartas.

Preparativos

Preparad el dado hechicero, el dado de letras elegido y las cartas.

Cómo se juega

Empieza tirando los dos dados el jugador más mayor. Ahora juegan todos a la vez:

El dado hechicero muestra una de las tres categorías (nombre, animal, ciudad/País) y el dado de letras muestra una letra.

Los jugadores tienen que decir lo más rápido posible una palabra que pertenezca a la categoría y empiece por la letra que ha salido en el dado:

animal



nombre



ciudad/País



Ejemplo: "A"

abeja

Antonio

Australia

Quien primero diga una palabra correcta coge una carta de recompensa y la pone delante suyo.

Reglas hechiceras importantes:

- Cada jugador sólo puede decir una palabra por turno.
- Si dos o más jugadores dicen una palabra a la vez ninguno coge carta.
- Si a nadie se le ocurre una palabra correcta o todos dicen una incorrecta ninguno coge carta.
- Durante la partida no se pueden repetir las palabras.

A continuación le toca tirar al siguiente.

Final del juego

El juego finaliza cuando un jugador tenga delante cinco cartas hechiceras. Ése es el ganador.

Idea de juego 2: Gran maestro hechicero

¿Quién encuentra el mayor número de palabras que empiecen por la letra que sale en el dado y acumula más puntos después de cinco turnos?

Material necesario:

El dado hechicero, un dado cualquiera de letras y el reloj de arena.

Aviso: ¡los jugadores necesitan además bolígrafo y papel!

Preparativos

Preparad el dado hechicero, el dado de letras elegido y el reloj de arena. Coged todos papel y bolígrafo.

Cómo se juega

Comienza tirando los dos dados el más mayor. El jugador siguiente, en el sentido de las agujas del reloj, da la vuelta al reloj. Todos juegan a la vez:

El dado hechicero muestra una de las tres categorías (nombre, animal, ciudad/país) y el dado de letras muestra una letra.

Los jugadores anotan el mayor número de palabras posibles que pertenezcan a la categoría y empiece por la letra que ha salido en el dado.

Atención: ¡si el dado muestra una combinación (categoría y letra) que ya haya salido en un turno anterior, se debe volver a tirar!

¿Ha caído el último grano de arena del reloj?

El primero que lo vea dice en alto «¡hechiza-stop! » y todos comprueban las palabras anotadas. Se da un punto por cada palabra correcta. Apuntad los puntos en el papel.

A continuación le toca tirar al siguiente.

Final del juego

El juego finaliza después de cinco turnos. Cada jugador cuenta sus puntos. Quien más tenga es el ganador. En caso de empate ganan juntos

Juegos con dos o tres dados de letras

Las reglas son las mismas que en "H de hechicero" y "Gran maestro hechicero", con las modificaciones siguientes:



H de hechicero (variante para expertos)

- Antes de comenzar, poneos de acuerdo en si vais a jugar con dos o tres dados de letras.
- Según la categoría del dado hechicero (nombre, animal, ciudad/país), los jugadores tienen que decir una palabra

que contenga todas las letras que salgan en los dados. Las letras pueden figurar al principio, en el medio o al final de palabra.

Gran maestro hechicero (variante para expertos)

- Antes de comenzar, poneos de acuerdo en si vais a jugar con dos o tres dados de letras.
- Según la categoría del dado hechicero (nombre, animal, ciudad/país), los jugadores tienen que anotar el mayor número de palabras posibles que contengan todas las letras que salgan en los dados. Las letras pueden figurar al principio, en el medio o al final de palabra.

Dadi stregati

Una raccolta di giochi di parole stregati per 2-8 giocatori da 7 a 99 anni.

Ideazione: redazione HABA
Illustrazioni: Aleš Vrtal
Durata del gioco: 10 minuti circa per gioco

Contenuto del gioco

1 Dado stregato, 3 dadi con lettere, 33 carte stregate Clessidra,
Istruzioni per giocare



Giochi con un dado con lettere

Gioco 1: S come strega

Riceve una carta chi per primo trova una parola con la lettera dell'alfabeto uscita al dado. Vince il giocatore che per primo avrà 5 carte stregate.



Materiale occorrente:

Dado stregato, uno dei dadi con lettere, tutte le carte stregate

Preparativi del gioco

Preparate il dado stregato, il dado con lettere scelto e le carte stregate.

Svolgimento del gioco

Inizia il bambino più grande e tira i due dadi. Adesso tutti giocano contemporaneamente.

Il dado stregato indica una tra tre categorie (animale, nome, città/paese) e il dado con lettere indica una lettera dell'alfabeto.

I giocatori adesso devono dire il più rapidamente possibile una parola adeguata alla categoria uscita al dado e che inizia con la lettera uscita al dado:

animale



nome



città/paese



Esempio „S“:

serpente

Sandra

Siracusa

Il primo a dire la parola appropriata riceve in premio una carta stregata e la mette davanti a sé.

Importanti regole stregate:

- Ogni giocatore può dire solo una parola per giro.
- Se due o più giocatori dicono contemporaneamente una parola, nessuno riceve la carta stregata.
- Se a nessun giocatore viene in mente la parola appropriata o se tutti ne dicono una sbagliata, nessuno riceve la carta stregata.
- Non si potranno ripetere parole già dette durante il gioco.

Il turno passa poi al seguente giocatore che tira i dadi.

Conclusione del gioco

Vince il gioco chi per primo raccoglie cinque carte.

Gioco 2: Grande campione del dado stregato

Chi trova il maggior numero di parole con la lettera dell'alfabeto giusta e ha più punti dopo 5 giri?

Materiale occorrente:

Dado stregato, uno dei due dadi con lettere, clessidra

NB: ogni giocatore utilizza anche una penna e un foglio di carta!

Preparativi del gioco

Preparate il dado stregato, il dado con lettere scelto e la clessidra. Ogni giocatore prende una penna e un foglio di carta

Svolgimento del gioco

Inizia il bambino più grande e tira i due dadi. Il giocatore alla sua sinistra gira la clessidra. Adesso giocano tutti contemporaneamente:

Il dado stregato indica una tra tre categorie (animale, nome, città/paese) e il dado con lettere indica una lettera.

I giocatori annotano il maggior numero di parole adeguate alla categoria uscita al dado e che iniziano con la lettera uscita al dado.

Attenzione: Se al dado esce una combinazione (categoria e lettera) già giocata in un giro precedente, si tira di nuovo il dado!

Il tempo della clessidra è scaduto?

Chi se ne accorge esclama: "Stregastop!". Tutti i giocatori controllano insieme le loro parole. Si riceve un punto per ogni parola corretta. Annotate i punti sul vostro foglio.

Il turno passa poi al seguente giocatore che tira i dadi.

Conclusione del gioco

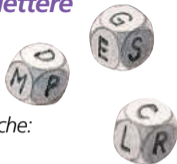
Il gioco finisce dopo cinque giri. Ogni giocatore somma i suoi punti, vince chi ha più punti. In caso di parità ci saranno più vincitori.

Giochi con due o tre dadi con lettere

Valgono le regole del gioco

"S come strega" ovvero

"Grande campione del dado stregato",
alle quali si affiancano le seguenti modifiche:



S come strega (variante per campioni):

- Prima di iniziare a giocare decidete se giocare con due o tre dadi con lettere.
- Secondo la categoria del dado stregato (animale, nome, città/paese), i giocatori dovranno adesso dire il più

rapidamente possibile una parola che contenga tutte le lettere uscite al dado. Le lettere potranno essere all'inizio, al centro o alla fine della parola.

Grande campione del dado stregato (variante per campioni):

- Prima di iniziare a giocare decidete se giocare con due o tre dadi con lettere.
- Secondo la categoria del dado stregato (animale, nome, città/paese), i giocatori dovranno adesso dire il più rapidamente possibile una parola che contenga tutte le lettere uscite al dado. Le lettere potranno essere all'inizio, al centro o alla fine della parola.

Bitte alle Informationen aufbewahren! · Please keep all the information!
Veuillez conserver toutes les notices ! · A.u.b. alle gegevens bewaren!
¡Por favor, conserve todo el material informativo!
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaab GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany

1/08

TL 72901