

Er legt es wieder unter den Stapel. Finden die Spieler keine Antwort, wird die Drehscheibe noch einmal gedreht. So wird reihum gespielt.

Ende des Spiels: Das Spiel endet, sobald alle Begriffskärtchen aufgebraucht sind. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Kärtchen besitzt.



Jeu de connaissances ultra rapide pour un nombre indéterminé de joueurs dès 6 ans.

Contenu: 1 roulette avec les lettres de l'alphabet
56 cartes avec des thèmes
1 règle du jeu

Préparation: placer la roulette au milieu de la table. Les cartes avec les thèmes sont placées, face cachée, en pile à côté de la roulette.

But du jeu: le principe du jeu consiste à réunir, en trouvant rapidement les mots adéquats, le plus de petites cartes possibles. La victoire revient à celui qui, à la fin du jeu, en possède le plus.

Règle du jeu: le joueur le plus jeune commence. Il tourne énergiquement la roulette et nomme la lettre sur laquelle la flèche s'arrête. Il retourne ensuite la première carte de la pile et la lit à voix haute. Différents univers thématiques sont inscrits sur les cartes, il s'agit de trouver des mots commençant par la lettre sur laquelle la flèche s'est arrêtée et qui font partie de l'univers thématique de la carte.

Exemple: la flèche s'arrête sur la lettre «L». Le thème de la carte retournée est «Ville suisse». Il s'agit maintenant de trouver des villes suisses commençant par la lettre L. «Lucerne», «Lausanne», «Locarno», etc. seraient des réponses possibles.

Le joueur qui trouve en premier un mot adéquat reçoit en récompense la petite carte. Si deux joueurs donnent en même temps une bonne réponse, la roulette est tournée une nouvelle fois. Qui donne une mauvaise réponse doit rendre l'une de ses petites cartes, pour autant qu'il en possède au moins une, et la glisse sous la pile. Si les joueurs ne trouvent pas de réponse, la roulette est actionnée une nouvelle fois. Et ainsi de suite.

Fin de la partie: la partie se termine dès qu'il n'y a plus de petites cartes. La victoire revient au joueur possédant le plus de petites cartes.



Un concitato gioco a quiz per un numero a piacere di giocatori da 6 anni in poi.

Contenuto: 1 disco girevole con lettere
56 carte con espressioni
1 regole del gioco

Preparativi: il disco girevole con le lettere viene messo al centro del tavolo con accanto il mucchietto delle carte coperte con le espressioni.

Scopo del gioco: indovinare il più rapidamente possibile le parole corrette e raccogliere il maggior numero di carte con le espressioni. Vince il giocatore che ha raccolto il maggior numero di carte.

Regole del gioco: inizia il giocatore più giovane. Fa girare con un colpo deciso il disco con le lettere e, quando si ferma, dice la lettera indicata dalla freccia. Successivamente scopre la carta in alto e legge quanto scritto. Ogni carta riporta differenti espressioni che si dovranno indovinare secondo la lettera indicata dal disco girevole.

Esempio: la freccia indica la lettera „L“. La carta girata riporta „Città svizzera“. I giocatori dovranno quindi trovare una città della Svizzera che comincia per „L“. Le risposte corrette potranno essere: „Lucerna“, „Losanna“, „Locarno“ ecc.

Il giocatore che per primo dice la parola corretta riceve la carta delle espressioni. Se due giocatori dicono contemporaneamente la risposta corretta, si farà ruotare nuovamente il disco. Chi sbaglia la risposta dovrà consegnare una carta se ne ha già vinte. La carta verrà posta sotto il mucchietto. Se i giocatori non sono in grado di rispondere, si farà ruotare nuovamente il disco. Il gioco prosegue a turno in senso orario.

Fine della partita: il gioco termina appena le carte delle espressioni sono esaurite. Vince chi possiede il maggior numero di carte.

Achtung! Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet.
Erstickenungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces.

Avvertenze! Non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni.
Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.
Pericolo di soffocamento.

Quiz

Ein rasantes Quiz-Spiel für beliebig viele Spieler ab 6 Jahren.

Inhalt: 1 Buchstaben-Drehscheibe
56 Begriffskärtchen
1 Spielanleitung

Spielvorbereitung: Die Buchstaben-Drehscheibe wird in die Mitte des Tisches gelegt. Daneben werden alle Begriffskärtchen als verdeckter Stapel abgelegt.

Ziel des Spiels: Ziel des Spiels ist es, durch rasches Nennen passender Wörter, Begriffskärtchen zu sammeln. Wer am Schluss die meisten Kärtchen besitzt, hat gewonnen.

Spielregel: Der jüngste Spieler beginnt. Er dreht die Buchstaben-Drehscheibe mit Schwung und nennt den Buchstaben, auf den der Pfeil nach Stillstand zeigt. Dann deckt er das oberste Begriffskärtchen vom Stapel auf und liest es vor. Auf den Karten sind unterschiedliche Oberbegriffe angegeben, zu denen es nun gilt, passende Wörter zu finden.

Beispiel: Der Pfeil bleibt auf „L“ stehen. Das Kärtchen „Schweizer Stadt“ wird umgedreht. Gesucht wird nun eine Schweizer Stadt mit dem Anfangsbuchstaben „L“. Die richtige Antwort könnte lauten: „Luzern“, „Lausanne“, „Locarno“ usw.



Der Spieler, der als Erster ein passendes Wort gefunden hat, erhält das Kärtchen. Rufen zwei Spieler gleichzeitig eine richtige Antwort, wird die Roulette nochmals gedreht. Wer eine falsche Antwort gibt, muss eines seiner Kärtchen zurückgeben, sofern er eines besitzt.