



# KALEIDOS



2



5



8



11



14



17





# KALEIDOS



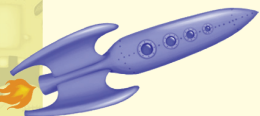
Un jeu de **Spartaco Albertarelli** et **Elena Prette**  
(licence KG Studio)

Pour **2 à 12 joueurs**, à partir de **10 ans**.



## MATÉRIEL

- 20 fiches illustrées
- 4 crayons
- 1 bloc de 100 feuilles
- 1 règle du jeu
- 4 chevalets porte-fiches
- 26 cartes «Lettre»
- 1 sablier (environ 1 min.)



## BUT DU JEU

Le but est de débusquer dans une illustration le plus grand nombre d'éléments ayant comme initiale la lettre sélectionnée.

## PRÉPARATION DU JEU

Montez les chevalets porte-fiches en carton et distribuez-en un à chaque joueur. Si vous êtes plus de 4 joueurs, répartissez-vous en groupes de 2 ou 3 joueurs devant chaque chevalet.

Prenez les 20 fiches illustrées et divisez-les en 4 lots de 5 fiches, numérotées de 1 à 10, et disposez un lot sur chaque chevalet.

Mélangez les cartes «Lettre» et empilez-les faces cachées au milieu de la table à côté du sablier.

Donnez à chaque joueur un crayon et une feuille de papier.





## LE JEU

Les joueurs s'accordent pour choisir une illustration et disposent de manière bien visible les différents exemplaires de cette illustration sur les chevalets.

Ensuite, ils retournent la première carte «Lettre» en même temps que le sablier. Dès cet instant, les joueurs doivent repérer dans l'illustration le plus grand nombre possible de mots ayant pour initiale la lettre retournée.

Quand une lettre difficile est tirée (K, Q, W, X, Y et Z), il est conseillé de tirer une 2e lettre et de jouer en cherchant des éléments qui commencent indifféremment par l'une ou l'autre.

Les joueurs inscrivent tous ces mots, sans regarder la feuille des autres joueurs, et la manche se termine au terme du temps matérialisé par le sablier. A la fin de la manche, les joueurs annoncent chacun leur tour à haute voix tous les mots qu'ils ont notés et les comparent avec ceux trouvés par les autres joueurs :

- Chaque joueur marque 1 point par mot qu'il n'est pas seul à avoir noté.
- Chaque joueur marque 3 points par mot qu'il est seul à avoir noté.



L'un des joueurs se charge d'inscrire les points gagnés par chacun sur une feuille supplémentaire.

Puis, les joueurs peuvent entamer la manche suivante en commençant par choisir une nouvelle fiche illustrée.

La partie continue de cette façon jusqu'à la dixième et dernière manche, en changeant bien sûr d'illustration et de lettre à chaque manche.

### Mots acceptés

Par «mots acceptés», on entend tout ce qui est clairement visible sur l'illustration, ainsi que toutes les précisions et les généralisations. Par exemple, une voiture peut être vue comme un type particulier de véhicule (4x4, décapotable, berline...), un voile de mariée peut être noté pour une des ses composantes (tissu, trame...). Chaque mot ne peut être indiqué qu'une seule fois, sans aucune répétition (ni masculin/féminin, ni singulier/pluriel).

À la demande d'un adversaire, un joueur doit pouvoir montrer précisément sur l'illustration un élément qu'il a inscrit sur sa feuille.

Si le même mot identifie plusieurs objets différents dans une illustration (par exemple, une plume pour écrire et une plume d'oiseau), on peut le citer plusieurs fois, mais toujours en respectant la règle qui interdit les répétitions.

Tout mot ambigu peut être accepté si la majorité des participants vote pour. En cas d'égalité, le mot en question n'est pas considéré comme valable.



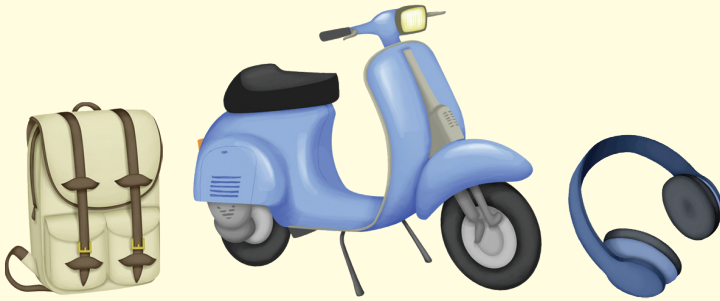
## LE GAGNANT

À la fin de la dernière manche, le joueur qui totalise le plus grand nombre de points gagne la partie.



## VARIANTE EN EQUIPES

Si vous jouez entre 4 et 12 joueurs, vous pouvez former des équipes (de 2 équipes de 2 joueurs jusqu'à 4 équipes de 3 joueurs). Pour cela, Il suffit d'additionner les scores des joueurs qui sont dans la même équipe à la fin de chaque manche.



## SUGGESTIONS DES AUTEURS

La durée de la partie peut être modifiée en décidant au départ du nombre de manches à jouer.

Les joueurs peuvent s'ils le désirent ôter les lettres les plus difficiles du paquet de cartes.

Pour vos premières parties, n'hésitez pas à retourner le sablier une fois supplémentaire à chaque manche.



# KALEIDOS



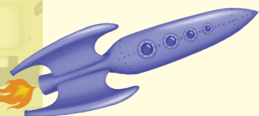
Ein Spiel von **Spartaco Albertarelli** und **Elena Prette**.  
(licence KG Studio)

Für **2 bis 12 Spieler**, ab **10 Jahren**.



## MATERIAL

- 4 Sets mit 5 doppelseitigen Bildtafeln
- 4 Staffeleien
- 4 Bleistifte
- 26 Buchstabenkarten
- 1 Notizblock mit 100 Blatt
- 1 Sanduhr (ca. 1 Min)
- 1 Spielregel



## ZIEL DES SPIELS

Ziel ist es, möglichst viele Begriffe auf der Bildtafel zu finden, welche mit dem ausgewählten Anfangsbuchstaben beginnen.

## SPIELVORBEREITUNG

Die Staffeleien zusammenstecken und an die Spieler verteilen. Bei mehr als 4 Spielern wird in 2er- oder 3er-Gruppen gespielt.

Jeder Spieler / jede Gruppe erhält ein Set mit 5 doppelseitig bedruckten Bildtafeln. Die Bildtafeln bei jeder Gruppe gleich sortieren und zu den Staffeleien legen.

Die Buchstabenkarten mischen und verdeckt als Stapel in die Mitte des Tisches neben die Sanduhr legen.

Jeder Spieler bekommt einen Bleistift und ein Blatt Papier.





## DAS SPIEL

Die Spieler einigen sich darauf, mit welcher Bildtafel gespielt wird, und stellen diese gut sichtbar auf ihre Staffelei.

Nun wird die erste Buchstabenkarte gleichzeitig mit der Sanduhr gedreht. Jetzt gilt es, so viele Begriffe wie möglich auf den Bildtafeln zu finden, die mit dem Buchstaben beginnen, der auf der Buchstabenkarte steht.

Die Spieler schreiben alle gefundenen Begriffe auf ihrem Blatt auf. Dabei darf nicht auf die Blätter eines Mitspielers geschaut werden. Die Runde endet, sobald die Sanduhr abgelaufen ist. Am Ende der Runde lesen die Spieler ihre Begriffe vor und vergleichen sie mit denen der anderen Spieler.

- Jeder Spieler bekommt 1 Punkt für jeden Begriff, den sowohl er als auch andere Spieler haben.
- Jeder Spieler bekommt 3 Punkte für jeden Begriff, den nur er alleine gefunden hat.

Ein Spieler notiert auf einem separaten Blatt die Punkte aller Spieler.

Die nächste Runde beginnt mit der Auswahl der nächsten Bildtafel.

Nun wird Runde für Runde weitergespielt, bis insgesamt 10 Runden gespielt wurden. In jeder Runde wird eine andere Bildtafel (bzw. Seite einer Bildtafel) und eine andere Buchstabenkarte verwendet.



### Erlaubte Begriffe

Erlaubt sind alle Begriffe die auf den Bildtafeln abgebildet sind. Ebenso wie Überbegriffe und genauere Definitionen. Beispiele: Ein Auto kann ein bestimmter Fahrzeugtyp sein (4x4, Cabriolet, Limousine usw.), ein Hochzeitsschleier kann auch wegen seiner Eigenschaften notiert werden (Stoff, Struktur usw.).

Jedes Wort darf nur einmal aufgeschrieben werden. Wiederholungen durch Einzahl/Mehrzahl oder in verschiedenen Fallformen oder ähnlichen grammatikalischen Wendungen sind nicht erlaubt.

Bei Unklarheiten muss der Begriff exakt auf der Bildtafel gezeigt werden können. Natürlich von dem Spieler, der den Begriff aufgeschrieben hat.

Wenn ein Begriff mehrere Dinge auf einer Bildtafel beschreibt (Beispiel: Haus, Hausdach und Haustüre) darf man diese aufschreiben, muss dabei aber immer darauf achten, dass sich keine unerlaubten Wiederholungen einschleichen.

Alle zweifelhaften Wörter können gewertet werden, wenn die Mehrheit der Spieler einverstanden ist. Bei Gleichstand ist das Wort allerdings ungültig.



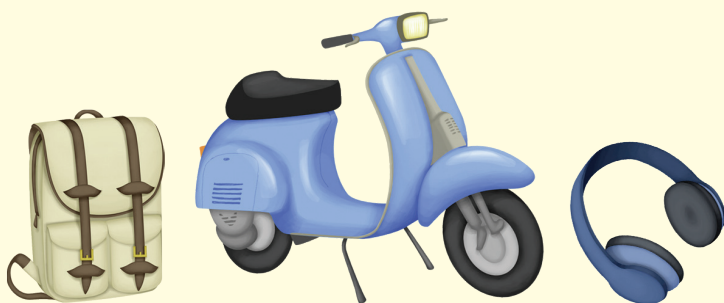
## DER SIEGER

Es gewinnt der Spieler, der nach der letzten Runde die insgesamt meisten Punkte hat.



## VARIANTE FÜR GRUPPEN

Bei 4 bis 12 Spielern kann in Gruppen gespielt werden (zwei 2er-Gruppen bis hin zu vier 3er-Gruppen). Hier müssen lediglich die Punkte aller Spieler einer Gruppe am Ende einer Partie zusammengerechnet werden.



## VORSCHLAG DER AUTOREN

Die Dauer einer Partie kann im Voraus festgelegt werden, indem die Anzahl der Runden verändert wird.

Bei den ersten Partien empfiehlt es sich, die Sanduhr zweimal pro Runde durchlaufen zu lassen.

Auch kann man die schwierigsten Buchstaben für die ersten Partien aussortieren.



# KALEIDOS



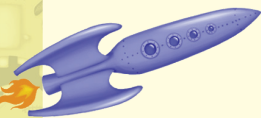
Un juego de **Spartaco Albertarelli** y **Elena Prette**  
(Licencia KG Studio)

De **2 a 12 jugadores**; a partir de **10 años**.



## COMPONENTES

- 20 fichas ilustradas
- 4 caballetes porta-fichas
- 4 lápices
- 26 cartas de letra
- 1 bloc de 100 hojas de papel
- 1 reloj de arena (aprox. 1 min.)
- 1 instrucciones



## OBJETIVO DEL JUEGO

Se trata de encontrar en un dibujo el mayor número de elementos que tengan como inicial la letra seleccionada.

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

Se montan los caballetes porta-fichas de cartón y se distribuye uno a cada jugador. Si sois más de 4 jugadores, utilizad un caballete para cada 2 o 3 jugadores, de manera que todos puedan ver el dibujo.

Se cogen las 20 fichas ilustradas y se dividen en 4 lotes de 5 fichas, numeradas del 1 al 10, y se coloca un lote en cada caballete.

Se barajan las cartas de Letras y se deja el mazo boca abajo en el centro de la mesa, al lado del reloj de arena.

Cada jugador recibe un lápiz y una hoja de papel.







## EL JUEGO

Los jugadores se ponen de acuerdo para elegir una de las ilustraciones y colocan, de manera bien visible, los diferentes ejemplares de esa ilustración en los caballetes

A continuación, sacan la primera carta de Letra a la vez que dan la vuelta al reloj de arena. Los jugadores tienen entonces que encontrar en la ilustración el mayor número de palabras que empiecen por la letra inicial que se haya sacado.

Los jugadores van apuntando las palabras, sin copiar a los demás, claro está. La ronda termina en cuanto acaba el reloj de arena. Al terminar la ronda, los jugadores leen uno por uno las palabras que han apuntado y las comparan con las de los otros jugadores:

- Cada jugador consigue 1 punto por palabra que otros hayan apuntado también.
- Cada jugador consigue 3 puntos por palabra que nadie más haya apuntado.

Uno de los jugadores se encargará de apuntar los puntos de los jugadores en una hoja aparte.

Los jugadores comienzan entonces una nueva ronda empezando por la elección de la ficha ilustrada.

La partida continúa así hasta la décima y última ronda, cambiando obviamente de ilustración y de letra en cada ronda.



### Palabras Aceptadas

Por palabras aceptadas entendemos todo aquello que es claramente visible en la ilustración, así como todas las precisiones o las generalizaciones. Por ejemplo, un coche puede ser visto como un tipo particular de coche (todoterreno, descapotable, deportivo...), un velo de novia puede describirse por sus componentes (tela, trama...)

Cada palabra no puede ser utilizada más que una vez, sin repeticiones (ni masculino/femenino, ni plural/singular). Si la misma palabra identifica varios objetos diferentes en una ilustración (por ejemplo, pluma de ave y pluma de escribir), se puede utilizar la palabra las dos veces, pero respetando la regla que prohíbe las repeticiones.

Si un adversario lo pide, el jugador debe ser capaz de señalar en la ilustración el elemento que haya escrito en la hoja.

Toda palabra ambigua puede ser aceptada si la mayoría de los jugadores vota que es aceptable. En caso de empate en la votación, no se considera válida la palabra.



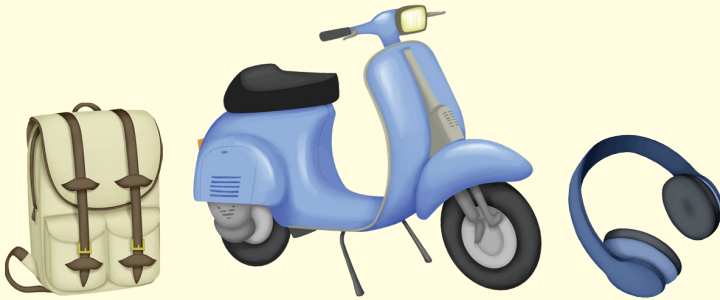
## EL GANADOR

Al final de la última ronda, el jugador que más puntos tenga ha ganado la partida.



## VARIANTES POR EQUIPOS

Si sois entre 4 y 12 jugadores, podéis hacer equipos (de 2 equipos de 2 jugadores a 4 equipos de 3 jugadores). Para ello basta con sumar los puntos de todos los jugadores de un mismo equipo al final de cada ronda.



## CONSEJOS DE LOS AUTORES

La duración de la partida puede modificarse cambiando el número de rondas a jugar al principio de una partida.

En las primeras partidas, no dudéis en conceder una vuelta suplementaria del reloj de arena en cada ronda. Se puede también retirar del mazo de cartas Letras las más difíciles.



# KALEIDOS



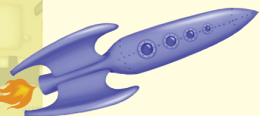
Um jogo de **Spartaco Albertarelli e Elena Prette**  
(Licença KG Studio)

De **2 a 12 jogadores**; a partir de **10 anos**.



## CONTEÚDO

- 20 postais ilustrados
- 4 cavaletes de cartão
- 4 lápis
- 26 cartas de letras
- 1 bloco de 100 folhas de papel
- 1 relógio de areia
- 1 instruções



## OBJECTIVO DO JOGO

Trata-se de encontrar, em uma ilustração, o maior número de elementos que comecem pela letra seleccionada.

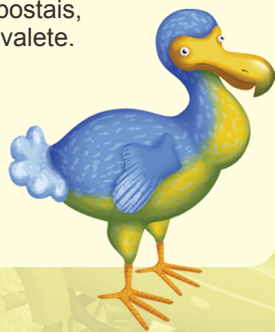
## PREPARAÇÃO DO JOGO

Montar os cavaletes de suporte dos postais e entregar um a cada jogador. Se forem mais de 4 jogadores, utilizar um cavalete para cada grupo de 2 ou 3 jogadores de maneira que todos possam ver o desenho.

Pegar nos 20 postais ilustrados e dividir em 4 lotes de 5 postais, numerados de 1 a 20, e colocar cada lote no correspondente cavalete.

Baralhar as cartas de Letras e colocar em monte viradas para baixo, no centro da mesa, ao lado do relógio de areia.

Cada jogador recebe um lápis e uma folha de papel.





## O JOGO

Los jogadores põem-se de acordo para escolher um desenho e colocam-no de maneira visível no respectivo cavalete.

A seguir, dão a volta à primeira carta do baralho das Letras e, ao mesmo tempo, ao relógio de areia: Os jogadores, a partir desse momento, têm de encontrar na ilustração o maior número de palavras que comecem pela letra da carta.

Os jogadores vão escrevendo as palavras, sem se copiarem uns aos outros, claro está. A jogada termina mal cair o último grão de areia do relógio. Ao terminar a jogada, os parceiros lêem um por um as palavras que escreveram e comparam-nas com as dos outros jogadores:

- Cada jogador marca 1 ponto por cada palavra que outros parceiros também tenham escrito.
- Cada jogador marca 3 pontos por cada palavra que mais ninguém tenha escrito.

Um dos parceiros encarrega-se de anotar os pontos dos jogadores em uma folha à parte.

Após serem anotados os pontos de cada um, começa uma nova jogada ao escolherem outro postal ilustrado.

O jogo continua, assim, até a décima e última jogada, trocando logicamente, de cada vez, o desenho e a letra das cartas do baralho.



### Palavras Aceites

Por palavras aceites entendemos tudo aquilo que estiver à vista no desenho, de forma clara, assim como todas as generalidades ou particularidades. Por exemplo, um carro pode ser visto como um tipo específico de carro (todo-o-terreno, descapotável, desportivo...); um véu de noiva pode ser descrito pelos componentes (tecido, malha...)

Cada palavra não pode ser utilizada mais de uma vez, sem repetições (nem masculino/feminino, nem plural/singular). Se a mesma palavra identifica vários objectos diferentes no mesmo desenho (por exemplo: pena de ave e pena de escrever), pode-se utilizar a palavra ambas as vezes, mas respeitando a regra que proíbe as repetições.

Se um parceiro pedir, o jogador tem de mostrar, no desenho, o objecto que escreveu na folha.

Qualquer palavra ambígua pode ser aceite se a maioria dos parceiros votar nesse sentido. No caso de haver empate ao votar, a palavra não será considerada válida.



## O VENCEDOR

No final da última jogada, o parceiro que obteve mais pontos ganha o jogo.



## VARIANTES POR EQUIPAS

Se forem entre 4 e 12 jogadores, podem formar equipas (desde 2 equipas de 2 jogadores até 4 equipas de 3 jogadores). Para isso basta somar os pontos de todos os parceiros da mesma equipa no fim de cada jogada.



## DICAS DOS AUTORES

A duração do jogo pode ser alterada se, no início, os parceiros decidirem mudar o número de jogadas.

As primeiras vezes que jogarem, até se habituarem bem à técnica do jogo, podem aumentar o tempo para “encontrar” palavras virando o relógio de areia duas vezes em cada jogada. Também se podem tirar do baralho as Letras que considerarem mais difíceis.



# KALEIDOS

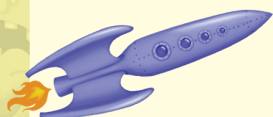


Ένα παιχνίδι των **Spartaco Albertarelli** και **Elena Prette**.  
Από 2 έως 12 παίκτες, 10 χρονών και πάνω.



## Περιεχόμενα

- 20 εικόνες
- 4 μολύβια
- 1 σημειωματάριο 100 φύλλων
- 1 φυλλάδιο με τους κανόνες του παιχνιδιού
- 4 μολύβια
- 24 κάρτες με τα γράμματα του αλφάβητου
- 1 κλεψύδρα διάρκειας 2 λεπτών



## Σκοπός του παιχνιδιού

Οι παίκτες προσπαθούν να βρουν μέσα από μια εικόνα όσα περισσότερα στοιχεία μπορούν, το όνομα των οποίων να ξεκινάει από κάποιο συγκεκριμένο γράμμα.

## Προετοιμασία

Συναρμολογήστε τις βάσεις και δώστε μία σε κάθε παίκτη. Αν υπάρχουν περισσότεροι από 4 παίκτες, δημιουργήστε ομάδες των 2 ή των 3 παικτών.

Χωρίστε τις εικόνες σε 4 σετ, το καθένα από τα οποία θα έχει τους αριθμούς 1 έως 10 και τοποθετήστε τα πάνω στις βάσεις.

Ανακατέψτε τις κάρτες του αλφάβητου και τοποθετήστε τις σε μια στοίβα με την όψη προς τα κάτω στο κέντρο του τραπέζιου, δίπλα από την κλεψύδρα.

Μοιράστε ένα μολύβι και ένα φύλλο του σημειωματαρίου σε κάθε παίκτη.





## Το παιχνίδι

Όλοι οι παίκτες συμφωνούν σε ποια εικόνα θέλουν να παίξουν και την τοποθετούν πρώτη στη βάση τους.

Έπειτα, κάποιος παίκτης ανοίγει την πρώτη κάρτα από την στοίβα με τις κάρτες του αλφάβητου και αναποδογυρίζει την κλεψύδρα.

Αμέσως, οι παίκτες προσπαθούν να βρουν μέσα από την εικόνα όσα περισσότερα στοιχεία μπορούν, το όνομα των οποίων να ξεκινάει από το γράμμα της κάρτας και να τις γράψουν στο φύλλο τους. Φυσικά, απαγορεύεται να βλέπουν τις λέξεις των άλλων παικτών.

Ο γύρος τελειώνει όταν τελειώσει ο χρόνος της κλεψύδρας.

Έπειτα, οι παίκτες ένας-ένας με τη σειρά, διαβάζουν τις λέξεις που έγραψαν και τις συγκρίνουν με τις λέξεις των άλλων παικτών:

- Κάθε παίκτης κερδίζει 1 βαθμό για κάθε λέξη η οποία έχει γραφτεί από τουλάχιστον έναν ακόμα παίκτη.
- Κάθε παίκτης κερδίζει 3 βαθμούς για κάθε λέξη που έχει γράψει μόνο αυτός.

Κάποιος από τους παίκτες κρατάει τη βαθμολογία όλων σε ένα διαφορετικό φύλλο.

Οι παίκτες διαλέγουν μια νέα εικόνα, ανοίγουν μια καινούρια κάρτα και το παιχνίδι συνεχίζεται κατά τον ίδιο τρόπο μέχρι τον 10ο και τελευταίο γύρο.



### Έγκυρες λέξεις

Έγκυρες λέξεις είναι εκείνες που είναι ξεκάθαρα εμφανείς στις εικόνες, είτε πρόκειται για ειδικότερες είτε για γενικότερες έννοιες. Για παράδειγμα, ένα αυτοκίνητο μπορεί να θεωρηθεί ως ένα ειδικό είδος οχήματος (τζιπ, καμπριολέ, σεντάν), ένα γαμήλιο πέπλο μπορεί να γραφτεί ως ύφασμα ή τούλι...

Κάθε λέξη μπορεί να γραφτεί μόνο μια φορά, δεν επιτρέπεται να επαναλαμβάνονται (ενικός/πληθυντικός).

Ομώνυμες λέξεις (ίδιες λέξεις που περιγράφουν διαφορετικά στοιχεία) μπορούν να χρησιμοποιηθούν.

Αν ζητηθεί από έναν παίκτη να δείξει στους υπόλοιπους κάποιο αντικείμενο που έχει γράψει πού βρίσκεται στην εικόνα, είναι υποχρεωμένος να το κάνει.

Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να αντιγράφουν λέξεις ή γράμματα που είναι ορατά στις εικόνες. Αμφισβητούμενες λέξεις γίνονται αποδεκτές μόνο από την πλειοψηφία των παικτών έπειτα από ψηφοφορία. Σε περίπτωση ισοπαλίας, η λέξη θεωρείται άκυρη.



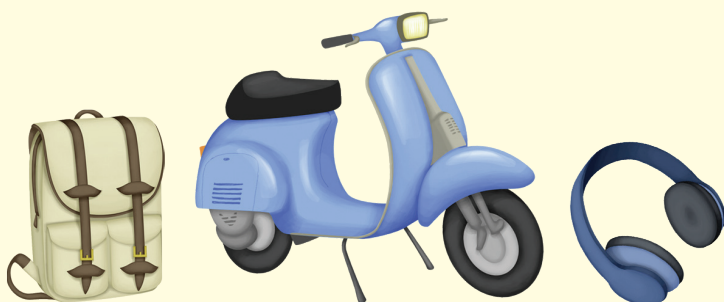
## Τέλος παιχνιδιού

Όταν ολοκληρωθεί ο 10ος γύρος, ο παίκτης με τους περισσότερους βαθμούς ανακηρύσσεται νικητής.



## Παραλλαγή σε ομάδες

Όταν υπάρχουν περισσότεροι από 4 παίκτες, πρέπει να δημιουργηθούν ομάδες (από 2 ομάδες των 2 παικτών έως και 4 ομάδες των 3 παικτών). Οι βαθμολογίες των παικτών που βρίσκονται στην ίδια ομάδα προστίθονται στο τέλος κάθε γύρου.



## Προτάσεις του δημιουργού

Η διάρκεια του παιχνιδιού μπορεί να αλλάξει, καθώς οι παίκτες μπορούν εξ αρχής να αποφασίσουν σε πόσους γύρους επιθυμούν να παίξουν.

Οι παίκτες μπορούν να αφαιρέσουν όλες τις κάρτες με τα δύσκολα γράμματα του αλφαβήτου.

Στους πρώτους γύρους οι παίκτες μπορούν να γυρίσουν την κλεψύδρα ακόμα μια φορά.





# KALEIDOS

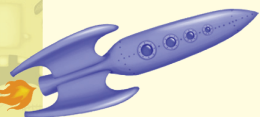


Spil eftir **Spartaco Albertarelli** Myndskreytingar: **Elena Prette**  
Fyrir **2-12 leikmenn, 10 ára og eldri.**



## INNIHALD

- 20 myndaspjöld
- 4 spjaldastandar
- 4 blýantar
- 26 stafaspil
- Blokk með 100 blöðum
- 1 stundaglas (einnar mínútu)
- Spilareglur



## MARKMIÐ SPILSINS

Markmið spilsins er að finna eins marga hluti á myndinni og hægt er sem byrja á tilteknum bókstaf.

## UNDIRBÚNINGUR SPILSINS

Setjið saman spjaldastandana og látið hvern leikmann hafa einn. Ef fleiri en fjórir spila er þeim skipt í 2-3 manna lið sem hvert um sig fær einn stand.

Skiptið myndaspjöldunum tuttugu í fjóra bunka með 5 spjöldum í hverjum, númeruðum 1-10, og setjið einn bunka á hvern stand.

Stokkið stafaspilinn og setjið þau á hvolf á mitt borðið við hliðina á stundaglasinu.

Látið hvern leikmann fá blýant og blað.





## SPILIÐ

Leikmenn koma sér saman um hvaða mynd þeir ætla að nota og setja spjöldin með þeirri mynd á standana þannig að myndin blasi við þeim.

Síðan er fyrsta stafaspjaldinu snúið við og stundaglasinu um leið. Leikmenn mega þá strax byrja að reyna að finna eins marga hluti á myndinni og hægt er, sem byrja á bókstafnum sem upp kom á stafaspjaldinu.

Leikmenn skrifa öll orðin niður og mega ekki kíkja á það sem hinir skrifa. Umferðinni lýkur þegar runnið er úr stundaglasinu. Í lok umferðar les hver leikmaður upp öll orðin sem hann hefur skrifað niður og ber saman við orð hinna leikmannanna:

- Hver leikmaður fær 3 stig fyrir hvert orð sem hann fann og enginn annar er með
- Hver leikmaður fær 1 stig fyrir hvert orð sem hann fann og einhver annar er með líka.

Einn leikmanna sér um að skrá niður stig allra á sérstakt blað.

Síðan hefja leikmenn nýja umferð með annarri mynd.

Spilið heldur þannig áfram þar til tíu umferðir hafa verið spilaðar og er skipt um mynd og stafaspil í upphafi hverrar umferðar.



## GILD ORÐ

Með „gildu orði“ er átt við allt sem greinilega má sjá á myndinni, ásamt almennari og sérhæfðari orðum. Til dæmis má lýsa bíl sem tiltekinni tegund (fjór hjóladrífinn, sjálfskiptur, skutbíll o.s.frv.) og brúðarslöri má t.d. lýsa sem einum af hlutum þess (efni, vefnaður)

Hvert orð má aðeins nota einu sinni og endurtekningar eru ekki leyfðar, t.d. má ekki skrifa sama orð í eintölu og fleirtölu, með mismunandi fallbeygingum eða með ólíkum rithætti (verslun/verzlun, pizza/pítsa). Fari andstæðingur fram á það verður leikmaður að geta sýnt honum nákvæmlega hlutinn á myndinni sem orðið á við um.

Ef sama orð getur átt við um mismunandi hluti á sömu mynd (t.d. jörð=pláneta og jörð=jarðvegur) má skrifa það niður oftari en einu sinni en þó þannig að reglan um bann við endurtekningum sé virt.

Ekki má skrifa niður orð sem er að finna sem texta eða áletrun á myndunum.

Ef vafi leikur á um hvort orð telst gilt má samþykka það ef meirihluti leikmanna er sammála. Ef jafnmargir eru með og á móti telst orðið ógilt.



## SIGURVEGARI

Sá leikmanna vinnur sem fengið hefur flest stig í lok síðustu umferðar.

## LÍÐAKEPPNI

Ef 4-12 manns spila er hægt að skipta í lið (allt frá 2 liðum með 2 leikmönnum í hvoru upp í 4 lið með 3 leikmönnum). Stig leikmanna í sama liði eru þá lögð saman í lok hverrar umferðar.



## TILLÖGUR HÖFUNDAR

Breyta má lengd spilsins með því að ákveða hversu margar umferðir verða spilaðar áður en spilið hefst.

Til að byrja með er alltaf hægt að snúa stundaglasinu við aftur til að lengja tímann. Einnig er hægt að taka erfiðustu stafaspilin úr stokknum.



Cocktail

