



WONDERWORD

 2–5 joueurs

 12–99 ans

 30 minutes

WonderWord nous fait voir les choses sous un angle différent. C'est un jeu de mots amusant et surprenant pour tous.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Auteur:

Game InVentorS

Graphisme:

Katie Burk

© HELVETIQ

All rights reserved

Côtes de Montbenon 30

CH-1003 Lausanne

MATÉRIEL DE JEU

•110 cartes avec des lettres, consonnes et voyelles, de couleur différente

•30 allumettes

•Matériel supplémentaire requis : papier et crayon pour noter les scores

BUT DU JEU

Le but du jeu est de deviner les mots formés par ses partenaires de jeu, en découvrant les lettres à partir de la dernière du mot. Les points sont attribués à la fois au joueur qui forme le mot et à celui qui le devine. Le premier joueur à atteindre 24 points gagne la partie.

1. INSTRUCTIONS DE JEU

•Notez les noms de tous les joueurs. Chaque joueur prend cinq allumettes. Mélangez les cartes et distribuez 8 cartes à chaque joueur. Chaque joueur crée un mot avec 2 ou plus de ses cartes sans obligation de former le mot le plus long. Il place les cartes choisies face cachée devant lui. Le mot doit être écrit à l'envers : la première lettre du mot à la droite du joueur et la dernière à sa gauche.

•Lorsque tous les joueurs ont créé leur mot, commencez par deviner le mot du plus jeune joueur. Celui-ci tourne la dernière lettre de son mot. Les autres joueurs ont un total de 5 essais (5 allumettes) pour deviner tous les mots pendant le tour. Lorsque vous révélez une lettre accentuée, mentionnez-le.

•Quand un joueur pense avoir deviné le mot, il le prononce à haute voix. Chaque essai coûte une allumette, jetée au milieu de la table.

•Si aucun joueur ne souhaite proposer de réponse, la prochaine lettre est rendue visible (toujours en partant de la fin du mot). Maintenant, deux lettres du mot sont visibles et les joueurs peuvent deviner à nouveau. Continuez à retourner les cartes jusqu'à ce que le mot soit deviné, ou jusqu'à ce que les joueurs aient épuisé toutes leurs allumettes, ou si plus aucun joueur ne souhaite deviner le mot.

•Les points sont attribués dès qu'un joueur devine le mot. Dès qu'un mot est trouvé, on passe au mot du joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre), et ainsi de suite. Lorsque tous les mots du tour de jeu sont devinés, les cartes sont mélangées. Les joueurs reçoivent 8 nouvelles cartes, 5 allumettes et un nouveau tour peut commencer.

Attention:

•Tous les mots créés doivent figurer dans le dictionnaire, sauf accord contraire.

•Si (et seulement si) un joueur n'est pas à même de former un mot avec ses 8 cartes, il peut les défausser et en prendre 8 nouvelles.

•Les joueurs peuvent renoncer à deviner un mot, afin de garder des allumettes pour les mots restants du tour de jeu.



2. COMMENT ATTRIBUER LES POINTS

•Chaque lettre vaut 1 point. Un mot composé de six lettres vaut donc 6 points.

•Les points sont partagés entre le joueur qui a créé le mot et le joueur qui le devine. Le nombre de points qu'obtiennent chacun des deux joueurs dépend du nombre de lettres visibles lorsque le mot est deviné.

•Le joueur qui a créé le mot obtient 1 point pour chaque lettre visible lorsque le mot est deviné. Le joueur qui devine le mot obtient 1 point pour chaque lettre qui n'est pas visible lorsque le mot est deviné.

•Si les joueurs n'ont plus d'allumette, ou si plus aucun joueur ne souhaite deviner le mot, le joueur qui a créé le mot tourne les cartes restantes à révéler et obtient automatiquement 1 point pour chaque lettre dans le mot. Exemple: un joueur a créé un mot de 7 lettres. Seulement 4 lettres sont visibles, mais les joueurs n'ont plus d'allumettes. Le joueur qui a créé le mot révèle les 3 cartes cachées et obtient 7 points.

•Si un mot n'existe pas ou est mal orthographié, le joueur qui l'a créé perd 1 point pour chaque lettre, peu importe si le mot est deviné ou pas.

3. FIN DE LA PARTIE


Le premier joueur à obtenir 24 points gagne la partie.

4. VARIANTES

Vous pouvez aussi choisir de jouer une variante du jeu : Commencez par tourner la première lettre de chaque mot. Si vous aimeriez un jeu plus exigeant, commencez par distribuer 10 ou 12 cartes à chaque joueur.

WONDERWORD

 2–5 Mitspieler

 12–99 Jahre

 30 Minuten

WonderWord lässt uns die Dinge aus einem anderen Blickwinkel sehen – ein unterhaltsames Spiel voller Überraschungen für die ganze Familie.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Autor:
Game InVentorS
Grafikdesign:
Katie Burk
© HELVETIQ
All rights reserved
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

SPIELMATERIAL

- 110 Buchstabenkarten, Konsonanten und Vokale in unterschiedlicher Farbe
- 30 Streichhölzer
- Papier und Stift werden zusätzlich benötigt

SPIELZIEL

Das Ziel des Spiels ist es, die von den Mitspielern gebildeten Wörter zu erraten, beginnend mit dem letzten Buchstaben. Punkte gibt es für den, der das Wort errät, und für den, der es gebildet hat. Wer zuerst 24 Punkte erreicht, gewinnt.

I. SPIELVERLAUF

- Schreiben Sie die Namen aller Mitspieler auf. Jeder bekommt 5 Streichhölzer.
 - Mischen Sie die Karten und teilen Sie verdeckt an jeden Mitspieler 8 Karten aus.
 - Die Spieler nehmen die Karten auf die Hand und bilden aus den Buchstaben ein Wort. Dazu müssen nicht alle 8 Karten verwendet werden. Legen Sie die Karten, aus denen das Wort gebildet wurde, verdeckt vor sich ab, und zwar so, dass das Wort in Leserichtung Ihrer Mitspieler zu liegen kommt. Das heißt, der erste Buchstabe Ihres Wortes steht auf dem Kopf und liegt von Ihnen aus rechts. Karten, die nicht verwendet werden, kommen zur Seite.
 - Jeder Spieler hat nun 5 Versuche, um alle Wörter einer Spielrunde zu erraten. Man beginnt mit dem Wort des jüngsten Mitspielers. Dieser deckt den letzten Buchstaben seines Wortes (von ihm aus gesehen ganz links) auf.
 - Möchte ein Spieler raten, spricht er das Wort einfach laut aus. Jeder Rateversuch kostet aber 1 Streichholz, das in die Tischmitte gelegt wird.
 - Wird das Wort nicht erraten oder möchte keiner der Mitspieler einen Tipp abgeben, wird der nächste Buchstabe aufgedeckt (der vorletzte des Wortes). Nun sind zwei Buchstaben bekannt, und die Mitspieler dürfen erneut raten.
 - Ist das Wort des jüngsten Spielers erraten, kommt dasjenige des nächsten an die Reihe. So wird ein Wort nach dem anderen, Buchstabe um Buchstabe aufgedeckt, bis kein Spieler mehr Streichhölzer übrig hat. Sobald ein Spieler ein Wort erraten hat, werden die Punkte notiert.
 - Haben alle Spieler ihre Streichhölzer verbraucht, endet die Runde; die Karten werden neu gemischt, alle Mitspieler erhalten wieder 8 Karten und 5 Streichhölzer und die nächste Runde kann beginnen. Das Amt des Startspielers wechselt im Uhrzeigersinn.
- Aufgepasst:**
- Alle Wörter müssen in gängigen Wörterbüchern zu finden sein, es sei denn die Spieler vereinbaren etwas anderes.
 - Alle Mitspieler können frei entscheiden, ob sie weiterspielen oder die Streichhölzer für später behalten möchten.
 - Umlaute (ä, ö, ü) und Diphthonge (ei, au, äu, eu, ai, ui) sind nicht als eigenständige Buchstabenkarten enthalten. Sie werden aus den vorhandenen Vokalen folgendermaßen zusammengesetzt: ae, oe, ue, ei, au, aeu, ai und ui.
 - Kann ein Spieler aus seinen 8 Karten kein Wort bilden, darf er alle zurücklegen und durch 8 neue Karten vom Stapel ersetzen.



2. DIE PUNKTE WERDEN WIE FOLGT VERGEBEN

- Jeder Buchstabe zählt 1 Punkt. Ein Wort aus 6 Buchstaben bringt also 6 Punkte ein. Der Spieler, der das Wort gebildet hat, und der, der es erraten konnte, teilen sich die Punkte.
- Die Punktzahl hängt von der Anzahl der aufgedeckten Buchstaben ab. Der Spieler, der das Wort gebildet hat, erhält 1 Punkt für jeden Buchstaben, der aufgedeckt war, als das Wort erraten wurde.
- Der Spieler, der es erraten hat, erhält umgekehrt 1 Punkt für jeden noch nicht aufgedeckten Buchstaben.
- Wenn die Spieler keine Streichhölzer mehr haben, dreht der Spieler, der das Wort gebildet hat, die restlichen Buchstabenkarten um und deckt so das ganze Wort auf. In diesem Fall erhält er automatisch 1 Punkt für jeden Buchstaben des Wortes. Die Punkte werden nach jeder Runde auf dem Zettel notiert Beispiel: Ein Spieler hat ein Wort aus 7 Buchstaben gebildet, z. B. LEXIKON. 4 Buchstaben wurden erst aufgedeckt (I-K-O-N), aber kein Spieler hat mehr Streichhölzer zur Verfügung. Der Spieler deckt die restlichen 3 Karten seines Wortes auf (L-E-X) und bekommt 7 Punkte. Aufgepasst:
- Wenn es ein Wort nicht gibt oder es falsch geschrieben ist, verliert der Spieler, der es gebildet hat, 1 Punkt für jeden Buchstaben, egal ob das Wort erraten wurde oder nicht.




3. ENDE DES SPIELS

Wer zuerst 24 Punkte erreicht, gewinnt.

4. VARIANTEN

Fangen Sie mit dem ersten Buchstaben jedes Wortes an!
Oder, wenn Sie es anspruchsvoller lieben, geben Sie jedem Mitspieler 10 oder 12 Karten.

WONDERWORD

-  2–5 players
-  12–99 years
-  30 minutes

WonderWord is all about seeing words from a different angle, it's a fun and scintillating word game for everybody.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Author:
Game InVentorS
Graphic Design:
Katie Burk
© HELVETIQ
All rights reserved
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

Batch # : HMBTK1606001
MADE IN POLAND

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD
Small parts. Not for children under 3 yrs.

GAME MATERIAL

- 110 letter cards
- 30 matchsticks
- Extra materials required: just a pencil and paper

OBJECTIVE OF THE GAME

Guess words formed by other players, starting from the last letter of the word. Points are awarded to players who get their guess right and those who form challenging words and succeed in revealing as many letters as possible, before their word is guessed by another player. The first player to reach 24 points wins the game.

I. PLAYING THE GAME

- Write down the names of all players. Each player should have 5 matchsticks. Shuffle the cards and deal 8 cards to each player.
- Each player creates a word and places the letter cards face down (hidden) in front of him or her. The word can be formed using some or all of the letters in a player's hand, with no obligation to form the longest possible word. Cards are placed in reverse position with the first letter of the word to the player's right.
- All players start by guessing the word created by the youngest player. This player turns the last card in his or her word (on the left) – thus revealing the LAST letter of the word.
- Each player gets 5 tries to guess the word. When a player wishes to guess, he or she simply says the word out loud. Each guess costs 1 matchstick, which is tossed into the center of the table. If the word is not guessed with only the last letter showing, the next card is turned (the next last letter in the word). Now two letters of the word are showing and players can guess again. If nobody wants to guess, the next card is turned. Continue to turn cards until the word is guessed, or until no players have any matchsticks (guesses) left.
- Points are given immediately after a player guesses the word, or when none of the players have any guesses left. When all the words in a round have been guessed, the cards are shuffled - players are each dealt 8 new cards and given 5 matches. A new round can begin.

Notes:

- All created words must be found in a dictionary, unless otherwise agreed.
- A player can discard his or her cards and take 8 new ones if and only if he or she is unable to form a word with them.
- All players can decide to give up guessing a word to save matchsticks for later.



2. SCORING

- Each letter is worth 1 point. Therefore, a six letter word is worth 6 points. Points are shared between the player who creates the word and the player who guesses the word.
- The number of points that each of the two players get depends on the number of letters shown before the word is guessed.
- The player who created the word gets 1 point for each letter showing when the word is guessed. The player who guesses the word gets 1 point for each letter that is not shown when the word is guessed.
- If all players run out of guesses before all of the letters have been revealed, the player who created the word turns the remaining cards to reveal the word and automatically gets 1 point for each and every letter in the word. Example: If a player created a word consisting of 7 letters. Only four letters in the word are showing but all players have run out of guesses. The player who created the word turns the remaining three cards to show the whole word and gets 7 points.
- If the word does not exist, or is spelled incorrectly, the player who created the word loses 1 point for each letter in the word, whether the word was guessed or not.

3. END OF THE GAME


The first player to reach 24 points wins the game.

4. VARIANTS

Another way to play - start by turning the FIRST letter of each word.
If you want a more challenging game, start by dealing each player 10 or 12 cards.

WONDERWORD

 2–5 jugadores

 12–99 años

 30 minutos

WonderWord se trata de ver palabras desde otros ángulos. Es un divertido y brillante juego de palabras para todos.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Autor:
Game InVentorS
Diseño Gráfico:
Katie Burk
© HELVETIQ
All rights reserved
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

MATERIAL DE JUEGO

- 110 cartas con letras
- 30 cerillas
- Materiales adicionales necesarios: sólo lápiz y papel

OBJETIVO DEL JUEGO

Adivina palabras formadas por otros jugadores de tu equipo, empezando por la última letra de la palabra. Los puntos se otorgan a los jugadores que adivinen la palabra y también a aquellos que formen las palabras más desafiantes y consigan revelar tantas letras como sea posible antes de que la palabra sea adivinada.

El primer jugador en conseguir 24 puntos gana el juego.

I. CÓMO SE JUEGA

•Escribe el nombre de cada jugador. Cada jugador debería tener 5 cerillas. Baraja las cartas y reparte 8 cartas a cada jugador.

•Cada jugador crea una palabra y coloca las cartas que la forman con las letras boca abajo (escondidas) delante de él o ella. Los jugadores forman una palabra con una o todas las letras en su mano, sin obligación de formar la palabra más larga posible. Las cartas se colocan en posición invertida con la primera letra de la palabra a la derecha del jugador.

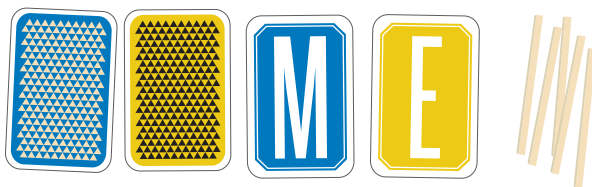
•Todos los jugadores comienzan por adivinar la palabra creada por el jugador más joven. Este jugador le da la vuelta a la última letra de su palabra (la de la izquierda) – mostrando de ésta manera la ÚLTIMA letra de la palabra.

•Los otros jugadores tienen cada uno un total de 5 intentos en una ronda para adivinar las palabras. Cuando un jugador desea adivinar, él o ella simplemente dice la palabra en alto. Cada conjetura cuesta 1 cerilla, que se lanza al centro de la mesa. Si la palabra no se adivina con solo la última letra visible, se revela la siguiente carta (la penúltima letra de la palabra). Ahora dos letras de la palabra son visibles y los jugadores pueden adivinar de nuevo. Cuando ningún jugador quiere hacer una conjetura, la siguiente letra se revela. Se continúa mostrando letras hasta que se adivina la palabra o hasta que ningún jugador tenga cerillas (conjeturas).

•Los puntos se reciben inmediatamente después de que un jugador adivine la palabra, o cuando a ninguno de los jugadores le quedan cerillas. Cuando todas las palabras de la ronda hayan sido adivinadas, las cartas se barajan – se reparten 8 cartas más a cada jugador y 5 cerillas. Una nueva ronda puede comenzar.

Comentario:

- Todas las palabras creadas tienen que encontrarse en el diccionario, salvo que se acuerde otra cosa.
- Solamente en el caso de que el jugador no pueda formar una palabra con sus 8 cartas, puede descartarlas y coger 8 nuevas.
- Todos los jugadores pueden decidir renunciar a adivinar una palabra para salvar cerillas para después.



2. PUNTUACIÓN

•Cada letra equivale a un punto. Por tanto, una palabra que está formada por seis letras equivale a 6 puntos. Los puntos se reparten entre el jugador que forma la palabra y el jugador que la adivina.

•El número de puntos que cada uno de los dos jugadores recibe depende del número de letras visible antes de que la palabra sea adivinada.

•El jugador que crea la palabra recibe 1 punto por cada letra mostrada cuando la palabra es adivinada. El jugador que adivina la palabra recibe un punto por cada letra que no esté visible cuando la palabra sea adivinada.

•Si a ninguno de los jugadores le quedan conjeturas antes de que todas las letras de la palabra sean mostradas, el jugador que creó la palabra revela las restantes cartas para mostrar la palabra y automáticamente recibe 1 punto por cada una de las letras de la palabra. Ejemplo: Si un jugador creó una palabra con 7 letras. Sólo cuatro letras de la palabra son visibles, pero a ningún jugador le quedan conjeturas. El jugador que creó la palabra revela las restantes tres palabras para mostrar la palabra entera y recibe 7 puntos.

•Si la palabra no existe, o está mal escrita, el jugador que creó la palabra pierde 1 punto por cada letra de la palabra, independientemente de que la palabra sea o no adivinada.

3. FINAL DEL JUEGO


El primer jugador en obtener 24 puntos gana el juego.


4. VARIANTES

Puedes elegir jugar a una alternativa del juego – empieza revelando la PRIMERA letra de cada palabra.

Si quieres un juego más exigente, empieza repartiendo a cada jugador 10 o 12 cartas.

WONDERWORD

 2–5 spelers

 12–99 jaar

 30 minuten

Woorden uit een andere hoek zien, daar gaat WonderWord over, een verrassend en vermakelijk woordspel voor iedereen.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Author:

Game InVentorS

Graphic Design:

Katie Burk

© HELVETIQ

All rights reserved

Côtes de Montbenon 30

CH-1003 Lausanne

SPELMATERIAAL

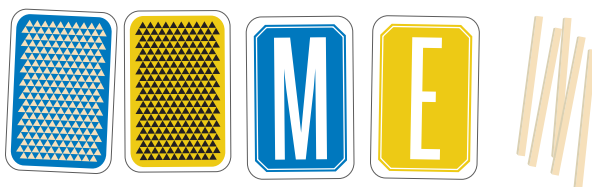
- 110 kaarten met letters
- 30 lucifers
- papier en potlood (niet inbegrepen)

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om woorden te raden die zijn gemaakt door de andere spelers, beginnend met de laatste letter van het woord. Er worden zowel punten toegekend aan spelers die het woord goed raden als aan spelers die uitdagende woorden vormen en erin slagen zoveel mogelijk letters te onthullen voordat er een geslaagde gok is gemaakt. De eerste speler die 24 punten heeft gehaald, wint het spel.

1. DE START VAN HET SPEL

- Schrijf de namen van alle spelers op. Iedere speler krijgt vijf lucifers.
- Schud de kaarten en geef elke speler 8 kaarten. Elke speler maakt een woord en legt de kaarten met de letters naar beneden (verborgen) voor hem of haar neer.
- Kaarten worden in omgekeerde volgorde neergelegd met de eerste letter van het woord aan de rechterkant vanuit de speler bezien.
- Begin met het raden van het woord van de jongste speler. Deze speler draait de laatste kaart van zijn of haar woord om (aan de linkerkant) – waarmee dus de LAATSTE letter van het woord wordt getoond.
- De andere spelers hebben elk een totaal van 5 pogingen om te proberen de woorden te raden gedurende één ronde. Als een speler wil raden, moet hij of zij eenvoudigweg het woord hardop zeggen. Elke gok kost 1 lucifer, die in het midden van de tafel wordt gelegd.
- Als het woord niet is geraden met alleen de laatste letter naar boven, wordt de volgende kaart omgedraaid (de volgende laatste letter van het woord).
- Nu worden er twee letters van het woord getoond en kunnen de spelers weer raden. N.B.: alle bedachte woorden moeten voorkomen in een woordenboek, tenzij anders is overeengekomen.



2. PUNTENSYSTEEM

- Elke letter is 1 punt waard. Een woord van zes letters is dus 6 punten waard.
- Punten worden verdeeld tussen de speler die het woord heeft bedacht en de speler die het woord raadt.
- Het aantal punten dat elk van de twee spelers krijgt, hangt af van hoeveel letters van het woord er zichtbaar zijn, wanneer het woord wordt geraden.
- De speler die het woord heeft bedacht krijgt 1 punt voor elke zichtbare letter op het moment dat het woord is geraden (de speler krijgt alle punten, als alle letters in het woord zichtbaar zijn)
- De speler die het woord raadt, krijgt 1 punt voor elke letter die niet wordt getoond wanneer het woord is geraden.
- Als geen enkele speler nog pogingen over heeft, voordat alle letters van het woord zichtbaar zijn, draait de speler die het woord heeft gemaakt de resterende kaarten om, om het hele woord te openbaren. De speler krijgt automatisch 1 punt voor elke letter van het woord. Voorbeeld: Een speler heeft een woord van 7 letters gemaakt. Slechts vier letters van het woord zijn zichtbaar, maar geen enkele speler heeft nog een poging over. De speler die het woord heeft bedacht, draait de overige drie kaarten om, om zo het hele woord te laten zien en krijgt 7 punten.
- Als een woord niet bestaat of verkeerd is gespeld, krijgt de speler die het woord heeft gemaakt 1 minpunt voor elke letter van het woord, of het woord nu geraden is of niet.


3. EINDE VAN HET SPEL


De speler die als eerste 24 punten heeft, wint het spel.

4. VARIANTEN

Je kunt er ook voor kiezen om een alternatief op dit spel te spelen – Begin met het omdraaien van de EERSTE letter van elk woord. Als je een moeilijker spel wil, geef je elke speler 10 of 12 kaarten.

WONDERWORD

 2–5 giocatori

 12–99 anni

 30 minuti

WonderWord ci fa vedere le parole in modo diverso. È un gioco di parole sorprendente e divertente, perfetto per tutti.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Autore:

Game InVentorS

Graphic Design:

Katie Burk

© HELVETIQ

All rights reserved

Côtes de Montbenon 30

CH-1003 Lausanne

MATERIALE DEL GIOCO

- 110 carte con sopra delle lettere
- 30 fiammiferi
- Materiale extra necessario: foglio e matita

SCOPO DEL GIOCO

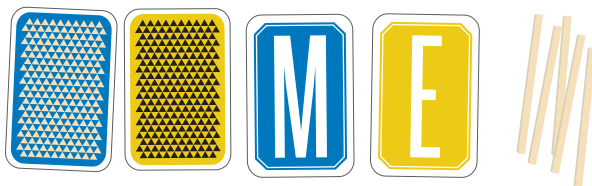
Lo scopo del gioco consiste nell'indovinare le parole formate dagli altri giocatori, partendo dall'ultima lettera. I punti vengono attribuiti sia ai giocatori che indovinano la parola, sia a quelli che formano parole impegnative e che riescono a rivelare quante più lettere possibile, prima che la parola venga indovinata. Il primo giocatore che raggiunge i 24 punti vince la partita.

1. ISTRUZIONI DEL GIOCO

- Annotate i nomi di tutti i giocatori. Ciascun giocatore prende cinque fiammiferi. Mischiate le carte e distribuite 8 carte a ciascun giocatore.
- Ogni giocatore crea una parola e sistema le carte a faccia in giù (nascoste) davanti a sé. I giocatori creeranno una parola utilizzando tutte o parte delle carte a loro disposizione, senza l'obbligo di formare la parola più lunga possibile. Le carte sono sistemate in posizione invertita, con la prima lettera della parola alla destra del giocatore.
- Tutti i giocatori iniziano cercando di indovinare la parola creata dal giocatore più giovane. Quest'ultimo gira la carta FINALE della sua parola, ovvero la prima carta alla sua sinistra.
- Gli altri giocatori hanno 5 tentativi per indovinare, nel corso di un solo turno. Quando un giocatore vuole indovinare, deve semplicemente dire la parola ad alta voce. Ogni tentativo costa un fiammifero, che viene messo in mezzo al tavolo. Se la parola non viene indovinata con la sola lettera finale visibile, bisognerà girare la carta successiva (penultima della parola). Ora due lettere della parola sono visibili e i giocatori possono nuovamente provare a indovinare. Se nessun giocatore riesce ad indovinare, si gira anche la carta successiva, e si continua a girare le carte finché la parola non viene indovinata, oppure fino a quando i giocatori non avranno esaurito tutti i fiammiferi, ovvero i tentativi.
- I punti vengono attribuiti non appena un giocatore indovina una parola, oppure al momento in cui tutti i giocatori hanno esaurito i tentativi. Quando tutte le parole del turno vengono indovinate, bisognerà mescolare le carte. Ogni giocatore riceverà 8 nuove carte e 5 fiammiferi e si potrà iniziare perciò un nuovo turno.

Attenzione:

- Tutte le parole create devono essere presenti all'interno di un dizionario, salvo diversamente concordato.
- Solo e unicamente nel caso in cui un giocatore non sia capace di formare una parola con le sue 8 carte, potrà scartarle e prenderne 8 nuove.
- Tutti i giocatori possono decidere di rinunciare a indovinare una parola, conservando quindi i fiammiferi-tentativi per la parola successiva.



2. SISTEMA DI PUNTEGGIO

- Ogni lettera equivale a 1 punto.
- Una parola composta da sei lettere è dunque equivalente a 6 punti. I punti sono suddivisi tra il giocatore che ha creato la parola e il giocatore che la indovina. Il punteggio ottenuto da ciascuno dei due giocatori dipende dal numero di lettere visibili al momento in cui la parola viene indovinata.
- Il giocatore che ha creato la parola ottiene 1 punto per ogni lettera visibile al momento in cui la parola viene indovinata (il giocatore riceve tutti i punti se tutte le lettere della parola sono visibili). Il giocatore che indovina la parola ottiene 1 punto per ogni lettera non visibile in quel momento.
- Se nessun giocatore ha più possibilità di indovinare prima che tutte le lettere della parola siano rivelate, il giocatore che ha creato la parola gira le carte rimanenti così da rivelare l'intera parola, ottenendo automaticamente 1 punto per ogni lettera. Esempio: Un giocatore ha creato una parola di 7 lettere. Solo quattro lettere di quest'ultima sono visibili, ma i giocatori non hanno più tentativi a disposizione. Il giocatore che ha creato la parola rivela le tre carte nascoste e ottiene 7 punti.
- Se una parola non esiste o non è scritta correttamente, il giocatore che l'ha creata perde 1 punto per ogni lettera della parola, a prescindere che quest'ultima venga o no indovinata.

3. FINE PARTITA

Il primo giocatore che ottiene 24 punti vince la partita.

4. VARIANTI

Potete anche scegliere di giocare apportando una variazione al gioco: iniziate a girare la PRIMA lettera di ogni parola. Se volete un gioco più complicato, iniziate distribuendo a ciascun giocatore 10 o 12 carte.