

## **GB** Pass the Word

### Contents:

17 word cards, 67 letter cards, 1 sand timer

### Object

To collect the most completed word cards.

### To play

- The word cards are placed in a central pile, face downwards. The letter cards are spread face downwards on the table.
- The youngest player begins by taking a word card and turning over the sand timer.
- They then turn over a letter card in order to try to spell out the word on their card. If it is a letter they do not need, it is returned to the table, face downwards. If the player's word is 'dog', they must turn over the letters 'd', 'o' and 'g' in that order and start to link the letters into the word card.
- If the player completes a word before the timer runs out, they keep this word and take the next word card from the pile to try again.
- When the sand timer runs out, the player must pass their unfinished word to the next player who resets the sand timer and tries to complete the word.
- The game continues until all the word cards have been completed.

### The winner

The winner is the player who has completed the most word cards when the pile is used up.

## **F** Passe le Mot

### Contenu :

17 cartes « mot », 67 cartes « lettre », 1 sablier

### But du jeu

Accumuler le plus de cartes « mot » complétées

### Le jeu

- Les cartes « mot » sont empilées au centre, face cachée. Les cartes « lettre » sont étalées face cachée sur la table.
- Le joueur le plus jeune commence en prenant une carte « mot » tout en retournant le sablier.
- Puis, il retourne une carte « lettre » pour essayer d'épeler le mot sur sa carte. S'il n'a pas besoin de cette lettre, il la remet sur la table, face cachée. Si le mot du joueur est « dog », il doit retourner les lettres « d », « o » et « g » dans cet ordre et commencer à joindre les lettres à la carte « mot ».
- Si le joueur complète un mot avant que le sablier soit vide, il garde ce mot et tire une autre carte « mot » de la pile pour essayer de former un autre mot.
- Quand le sablier est vide, le joueur doit passer son mot incomplet au joueur suivant qui, à son tour, retourne le sablier et essaie de compléter le mot.
- Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les cartes soient complétées.

### Le gagnant

Le gagnant est le joueur qui a complété le plus de cartes « mot » une fois les cartes de la pile entièrement utilisées.

## **D** Reich mir das Wort

### Inhalt:

17 Wörterkarten, 67 Buchstabenkarten, 1 Eieruhr

### Ziel

Die meisten vollständigen Wörterkarten zu sammeln.

### So wird gespielt

- Die Wörterkarten werden in einem Stapel mit der Bildseite nach unten in die Mitte des Tisches gelegt. Die Buchstabenkarten werden mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch verteilt.
- Der jüngste Spieler beginnt, indem er eine Wörterkarte nimmt und die Eieruhr umdreht.
- Dann dreht er eine Buchstabenkarte um. Er beabsichtigt damit, das Wort auf seiner Karte zu schreiben. Wenn es sich um einen Buchstaben handelt, den er nicht braucht, muss er die Karte mit der Bildseite nach unten wieder auf den Tisch zurücklegen. Wenn das Wort des Spielers "dog" ist, muss er die Buchstaben "d", "o" und "g" umdrehen, um die Buchstaben mit der Wörterkarte verbinden zu können.
- Wenn der Spieler ein Wort fertig stellt, bevor die Eieruhr leer ist, darf er das Wort behalten und die nächste Wörterkarte vom Stapel abheben.
- Sobald die Eieruhr abläuft, muss der Spieler sein unvollständiges Wort an den nächsten Spieler weitergeben. Dieser dreht die Sanduhr wieder um und versucht, das Wort fertig zu stellen.
- Das Spiel ist beendet, wenn alle Wörterkarten vollständig sind.

### Der Sieger

Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Wörterkarten fertig gestellt hat, wenn der Stapel aufgebraucht ist.



©2005 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref: 034 Made in England  
Please retain this information for future reference.



©2005 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Réf. : 034 Fabriqué en Angleterre  
Conservez cette notice pour information future.



©2005 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref: 034 In England hergestellt  
Diese Informationen zum zukünftigen Gebrauch aufbewahren.

## NL Woord Doorgeven

### Inhoud:

17 woordkaarten, 67 letterkaarten, 1 zandloper

### Doel

Wie verzamelt de meeste volledige woordkaarten?

### Spelregels

- De woordkaarten worden op een stapel midden op de tafel gelegd met de afbeelding naar beneden. De letterkaarten worden met de afbeelding naar beneden op tafel gelegd.
- De jongste speler begint door een woordkaart te pakken en de zandloper om te keren.
- Dan mag een letterkaart worden omgedraaid om te proberen het woord op de kaart te spellen. Als het een letter is die de speler niet nodig heeft, wordt deze teruggelegd op tafel met de afbeelding naar beneden. Als het woord van de speler 'dog' is, moeten de letters 'd', 'o' en 'g' in die volgorde worden omgedraaid en moeten de letters op de woordkaart worden gekoppeld.
- Als de speler klaar is met een woord voordat de zandloper leeg is, blijft dit woord bewaard en pakt de speler de volgende woordkaart van de stapel om te proberen het volgende woord te maken.
- Wanneer de zandloper leeg is, moet de speler het woord dat nog niet af is doorgeven aan de volgende speler die op zijn of haar beurt de zandloper omdraait en probeert het woord af te maken.
- Het spel gaat door totdat alle woordkaarten zijn voltooid.

### De winnaar

De winnaar is de speler die de meeste woordkaarten heeft gelegd als de stapel op is.

## I Passaparola

### Contiene:

17 carte parola, 67 carte lettera, 1 clessidra

### Obiettivo

Raccogliere il più alto numero di carte parola complete.

### Come si gioca

- Le carte parola vanno collocate in una pila centrale, a faccia in giù. Le carte lettera vanno sparse sul tavolo, anche loro a faccia in giù.
- Il giocatore più giovane prende una carta parola e fa partire la clessidra.
- Poi gira una carta lettera per iniziare a fare lo spelling della parola scritta sulla sua carta. Se gira una lettera che non gli serve, la rimette sul tavolo, a faccia in giù. Se la parola, per esempio, è 'dog', il giocatore deve girare le lettere 'd', 'o' e 'g' in quest'ordine e incastrarle nella sua carta parola.
- Se il giocatore completa una parola prima della fine della clessidra, si tiene la parola completata e prende un'altra carta parola dalla pila.
- Quando il tempo è scaduto, il giocatore deve passare la sua parola incompleta al giocatore successivo che capovolge la clessidra e cerca di completare la parola.
- Il gioco continua fino a che tutte le carte parola sono state completate.

### Il vincitore

Vince il giocatore che è in possesso del più alto numero di carte parola quando la pila è finita.

## E Pasa la Palabra

### Contenido:

17 fichas con palabras, 67 fichas con letras, 1 reloj de arena

### Objetivo

Conseguir el mayor número de fichas con palabras completas.

### Cómo jugar

- Las fichas con palabras se colocan en un montón en el centro, boca abajo. Las fichas con letras se colocan repartidas por la mesa, boca abajo.
- Comienza el jugador más joven, que coge una de las fichas con palabras y le da la vuelta al reloj de arena.
- A continuación, gira una de las fichas con letras, con el objetivo de ir consiguiendo las letras de su palabra. Si la letra no es la que necesita, se devuelve a la mesa, boca abajo. Por ejemplo, si la palabra es "dog" (perro), debe descubrir las letras "d", "o" y "g", en ese orden, e ir encajándolas en la ficha de su palabra.
- Si el jugador completa una palabra antes de que se acabe el tiempo, se la queda, y sigue jugando con la siguiente palabra del montón.
- Cuando se acaba el tiempo, el jugador pasa la palabra que estaba completando al siguiente jugador, que le da la vuelta al reloj de arena y sigue intentando completarla.
- El juego continúa hasta que se completan todas las palabras de las fichas.

### Ganador

Ganará el jugador que haya completado más fichas de palabras cuando se acabe el montón.



©2005 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref: 034 Gemaakt in Engeland  
Bewaar deze instructies voor toekomstig gebruik.



©2005 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref: 034 Fabbricato in Inghilterra  
Conservare queste informazioni per consultazioni future.



©2005 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref.: 034 Fabricado en Inglaterra  
Conserve esta información para consultarla en el futuro.