

LETTER DOMINO

Een spellenverzameling rond het thema letters
voor 2 - 6 spelers vanaf 6 jaar.

Auteurs: HABA Redaktion Spiel & Buch
Illustraties: Christian Fiore
Redactie: Therese Schumann
Speelduur: ca. 10 minuten



Spelinhoud

52 dominokaarten
1 draak Dix
1 dobbelsteen
1 handleiding

De dominokaarten

Elke kaart heeft twee velden:

Aan een kant met een letter
wordt telkens een afbeelding
gelegd die bij een van
beide letters hoort.

Voorbeelden:

H = Haas
K = Konijn
D = Dier
P = Paashaas



L
C

Aan een kant met een
afbeelding wordt telkens
een letter gelegd die bij
de afbeelding past.

Voorbeelden:

Leeuw
Locomotief
Clown
Computer

De medespelers controleren natuurlijk of de gelegde kaarten juist zijn!

Spel 1: Drakenwedstrijd

Spelidee

Draak Dix loopt rondjes over de dominokaarten.

Het doel van het spel is om een gepaste woord-/afbeeldingscombinatie te vinden en alle eigen kaarten af te leggen.

Spelvoorbereiding

Meng alle kaarten met de afbeelding naar beneden. Elke speler krijgt vijf kaarten en legt deze open voor zich.

Daarna leggen jullie 12 kaarten van de stapel open in een cirkel in het midden op tafel. De kant met een afbeelding ligt altijd naast de kant met een letter van de volgende kaart. Zet draak Dix op een afbeelding van een willekeurige kaart. Alle overige kaarten leggen jullie als verdeckte stapel naast de cirkel. Houd de dobbelsteen bij de hand.

Spelverloop

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De draken-temmer, van wie de eerste letter van zijn voornaam als eerste in het alfabet voorkomt, begint.

Gooi met de dobbelsteen en zet draak Dix het geworpen aantal ogen kloksgewijs vooruit. Elke kaart heeft twee velden: een afbeelding en een letter.

Op welk veld staat draak Dix nu?

• Op een afbeelding:

Zoek een woord dat beschrijft wat op de afbeelding staat.
Heb je een kaart met een gepaste beginletter voor je liggen? Prima!
Vertel het woord aan je medespelers. Daarna mag je die kaart in het midden van de cirkel op de aflegstapel leggen.

• Op een letter:

Zoek een woord dat met één van beide letters begint.
Heb je een kaart met een gepaste afbeelding voor je liggen? Zeer goed!
Vertel het woord aan je medespelers. Daarna mag je die kaart in het midden van de cirkel leggen.

Heb je geen gepaste kaart voor je liggen?

Jammer! Je mag een willekeurige kaart afleggen en een nieuwe kaart van de afneemstapel nemen. Als je nu een gepaste kaart voor je hebt liggen, mag je meteen een gepast woord zeggen en de kaart afleggen. Daarna is het de beurt aan de volgende speler, die met de dobbelsteen gooit.

Einde van het spel

Als een speler zijn laatste kaart aflegt, wordt de ronde nog tot aan de startspeler afgemaakt. Als slechts één speler alle kaarten heeft afgelegd, wint hij de drakenwedstrijd! Als meerdere spelers minkaarten hebben afgelegd, winnen zij samen.

Spel 2: ABC-domino

Spelidee

Woordenchaos in Drakenland! Leg de dominokaarten in de juiste volgorde en vorm een lange kaartenrij!

Het doel van het spel is om al je eigen kaarten te leggen.

Spelvoorbereiding

Meng alle kaarten verdekt en verdeel ze afhankelijk van het aantal spelers:

- bij 2 spelers krijgt iedereen 8 kaarten,
- bij 3 of 4 spelers krijgt iedereen 6 kaarten,
- bij 5 of 6 spelers krijgt iedereen 5 kaarten.

Elke speler legt zijn eigen kaarten open voor zich op tafel. Leg bovendien een kaart open in het midden op tafel. De overige kaarten leggen jullie klaar als verdekte afneemstapel.

De dobbelsteen en de draak zijn bij dit spel niet nodig.

Spelverloop

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De jongste speler begint en probeert een van zijn kaarten aan een uiteinde van de kaartenrij in het midden van de tafel te leggen.

- **Kan je een gepaste kaart naast een afbeelding of letter leggen?**

Geweldig! Neem deze kaart en leg die naast de afbeelding of de letter. Vertel het bijbehorende woord aan je medespelers.

- **Past geen enkele van je kaarten naast de open kaart(en) met afbeelding of letter?**

Jammer! Neem een kaart van de afneemstapel en leg die open voor je. Als deze kaart past, mag je die meteen afleggen. Als de stapel in het midden van de tafel op is, kun je ook geen kaart meer nemen.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler, die probeert een van zijn kaarten af te leggen.

Einde van het spel

Als een speler zijn laatste kaart aflegt, wordt de ronde nog tot aan de startspeler afgemaakt. Als slechts één speler alle kaarten heeft afgelegd, wint hij het spel! Als meerdere spelers alle kaarten hebben afgelegd, winnen zij samen.

Het spel eindigt ook zodra alle kaarten van de afneemstapel op zijn en niemand meer een kaart kan afleggen. Wie nu de minste kaarten voor zich heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

DOMINOS ABC

Une collection de jeux de lettres pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans.

Auteurs : Service de rédaction Jeux & Livres de HABA

Illustration : Christian Fiore

Rédaction : Therese Schumann

Durée de la partie : env. 10 minutes

Contenu du jeu

52 cartes de domino

1 dragon Dix

1 dé à points

1 règle du jeu



Les cartes de domino

Chaque domino représente deux cases :

A côté de la partie lettres, il faut poser une image correspondant à une des deux lettres.

Exemples :

L = Lapin

O = Oreilles de lapin

A = Animal

P = Pâques



L
C

A côté de la partie illustration, il faut poser une lettre correspondant au motif.

Exemples :

Lion

Camion

Clown

Les autres joueurs vérifient bien sûr, que les cartes posées correspondent bien !

Jeu 1 : Course du dragon

Idée de jeu

Le dragon Dix se promène au-dessus du cercle de cartes de domino.

Le but du jeu est de trouver les bonnes combinaisons mot/image et de poser toutes ses cartes !

Préparation du jeu

Toutes les cartes sont mélangées faces cachées. Chaque joueur reçoit cinq cartes qu'il place faces visibles devant lui.

Ensuite posez 12 cartes de la pioche faces visibles en cercle au milieu de la table. La partie illustration d'une carte doit toujours se trouver à côté des lettres de la carte suivante. Placez le dragon Dix sur l'illustration d'une des cartes. Les cartes restantes forment une pioche faces cachées à côté du cercle. Préparez le dé.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dresseur de dragon dont le nom est le premier dans l'ordre alphabétique commence.

Lance le dé et avance le dragon Dix dans le sens des aiguilles d'une montre en fonction du nombre de points du dé. Chaque domino représente deux cases : une case avec une illustration et l'autre avec des lettres.

Sur quelle case le dragon Dix se trouve-t-il ?

• Case avec illustration :

Cherche un mot qui décrit ce que l'on voit sur cette illustration.

As-tu devant toi une carte dont la première lettre correspond ? Super ! Communique le mot aux autres joueurs. Prends ensuite la carte devant toi et place-la au milieu de la table sur la pile de défausse.

• Case avec lettres :

Cherche un mot qui commence par une de ces lettres.

As-tu devant toi une carte dont l'illustration correspond ?

Formidable ! Communique le mot aux autres joueurs.

Prends ensuite ta carte et pose-la au milieu de la table.

Tu n'as pas de carte correspondante devant toi ?

Domage ! Tu poses une de tes cartes au choix et tires une nouvelle carte de la pile de pioche. Si la carte que tu viens de tirer correspond, énonce aussitôt le mot qui convient pour poser la carte.

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

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a posé sa dernière carte, le tour se poursuit encore jusqu'à revenir au premier joueur. Si un seul joueur a posé toutes ses cartes, il est le gagnant de la course du dragon ! Si plusieurs joueurs ont posé leurs cartes, ils remportent la partie à égalité.

Jeu 2 : Dominos ABC

Idée de jeu

Les mots sont en désordre au pays des dragons ! Remettez les cartes de dominos dans le bon ordre et formez une longue série de cartes ! Le but du jeu est de poser toutes ses cartes.

Préparation du jeu

Toutes les cartes sont mélangées faces cachées et distribuées suivant le nombre de joueurs :

- Si vous jouez à 2 : distribuez 8 cartes à chacun
- Si vous jouez à 3 ou 4 : distribuez 6 cartes à chacun
- Si vous jouez à 5 ou 6 : distribuez 5 cartes à chacun

Chaque joueur pose ses cartes faces visibles devant lui sur la table.

Posez aussi une carte face visible au milieu de la table. Les cartes restantes faces cachées forment une pile de pioche.

Le dé et le dragon ne servent pas dans ce jeu.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus jeune commence et tente de poser une de ses cartes à l'une des extrémités de la série de cartes au milieu de la table.

- **Peux-tu poser une carte qui convient côté illustration ou lettres ?**

Bravo ! Pose ta carte à côté de l'illustration ou des lettres qui conviennent. Communique le mot correspondant aux autres joueurs.

- **Aucune de tes cartes ne correspond à l'illustration ou aux lettres placées aux extrémités de la rangée de cartes ?**

Dommage ! Tu tires une carte de la pioche et la pose face visible devant toi. Si cette carte correspond, tu peux la poser aussitôt.

Si la pioche au milieu de la table est épuisée, tu ne peux plus piocher de carte.

C'est au tour du joueur suivant de tenter de poser ses cartes.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a posé sa dernière carte, le tour se poursuit encore jusqu'à revenir au premier joueur. Si un seul joueur a posé toutes ses cartes, il est le gagnant de la partie ! Si plusieurs joueurs ont posé toutes leurs cartes, ils remportent la partie à égalité.

Le jeu s'achève également dès que toutes les cartes de la pioche sont épuisées et que plus aucun joueur ne peut poser de carte. Le joueur qui a le moins de cartes devant lui gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.