

ALFAPET®

A L F A B E T



www.algaspel.se

© 2020 BRIO AB/Alga, Box 305, 201 23 Malmö, Sweden



När ni ska spela:

Skaka på asken ordentligt så att du får ut alla bokstäver.

När ni är klara:

Skaka noga in bokstäverna – så att det är lätt att stänga asken!



SE Alfapet

Innehåll: hopfällbar spelplan och 68 bokstavsbrickor

Spelet i korthet

Lägg bokstäver och försök bilda ord så bra och så fort du kan. När en spelare har fyllt sin halva av spelplanen är det dags att räkna ord, bokstäver och poäng. Flest vinner!

Förberedelser

Ta bort de bokstäver som inte tillhör ditt alfabet (t.ex. ø och æ). Lägg resterande bokstäver på bordet, marken eller vad ni har tillgång till, så att båda når dem. Vänd dem så de får textsidan ner och blanda väl.

Börja spela!

Räkna till tre och sätt igång – båda samtidigt! Ta en bokstav i taget från högen och lägg på din planhalva, var du vill. Försök skapa så många och så långa ord du kan. Både lodrätt och vågrätt. Endast från vänster till höger och uppifrån och ner. Inte diagonalt. Du måste lägga ut alla bokstäver som du tar upp, i den ordning du tar upp dem. Lagd bokstav ligger – du får inte byta plats på dina bokstäver.



Jokern kan användas för vilken bokstav som helst. Det finns två jokrar i spelet. När du får upp en joker kan du välja att lägga ut den direkt, eller så kan du spara den en stund. Låt den då ligga bredvid dig med bilsidan upp så att din motspelare ser att du har en joker. En joker ger 1 poäng, precis som övriga brickor.

När en spelare har fyllt sin planhalva (32 bokstäver) är spelomgången slut. Den som inte är klar måste sluta direkt. Hen får inte lägga en enda bricka till.

Lägg alla ord du har lyckats bilda utanför spelplanen. En bokstav får endast förekomma i ett ord, så ibland måste du välja ett ord framför ett annat. Även ord på en (1) bokstav räknas, t.ex. å, i och ö. Alla ändelser (till exempel plural, bestämd form och genitiv) är tillåtna, liksom namn och engelska ord. Gör det lite svårare genom att ta bort någon kategori (t.ex. engelska ord).

Vem vinner?

- Vem har flest ord? Den får 1 poäng. Om ni har lika många ord får båda 1 poäng.
- Vem har längst ord (flest bokstäver i ett ord)? Den får 1 poäng. Om era längsta ord har lika många bokstäver får båda 1 poäng.
- Vem har flest bokstäver totalt? Den får 1 poäng. Om ni har lika många bokstäver får båda 1 poäng.

Spela igen! Den som först får 6 poäng vinner. Vill ni spela längre eller kortare tid så öka eller minska antalet poäng som behövs för vinst.

Regler för en spelare

Lägg bokstäver tills din spelplanhalva är full och lyft sedan ut alla ord, precis som ovan. Men i stället för att räkna poäng på dina ord räknar du hur många bokstäver som blir kvar på spelplanen. Du vill ha så få bokstäver som möjligt kvar. Lyckas du få noll? Då är du ett bokstaveligt geni!

När dere skal spille:

Rist godt på esken slik at du får ut alle bokstavene.

Når dere er klare:

Rist bokstavene nøye inn – slik at det er lett lukke esken!



NO Alfabet

Innhold: sammenleggbart spillebrett og 68 bokstavbrikker

Spillet i korthet

Legg ut bokstaver og forsøk å lage ord så godt og så fort du kan. Når en spiller har fylt sin halvdel av spillebrettet, er det på tide å telle ord, bokstaver og poeng. Den som har flest vinner!

Forberedelser

Ta ut de bokstavene som ikke tilhører ditt alfabet (f.eks. ø og æ). Legg de resterende bokstavene på bordet, bakken eller det du har tilgang til, slik at begge når dem. Snu dem med textsiden ned og bland godt.

Start spillet!

Tell til tre og sett i gang – begge samtidig! Ta én bokstav av gangen fra haugen og legg på din halvdel av brettet, hvor du vil. Forsøk å lage så mange og så lange ord du kan. Både lodrett og vannrett. Kun fra venstre til høyre og ovenfra og ned. Ikke diagonalt. Du må legge ut alle bokstaver du tar opp, i den rekkefølgen du tar dem opp. Lagt bokstav blir liggende – du får ikke flytte om på bokstavene dine.



Jokeren kan brukes for en hvilken som helst bokstav. Det er to jokere i spillet. Når du får opp en joker, kan du velge å legge den ut med en gang, eller så kan du spare den en stund. Da lar du den ligge ved siden av deg med bilsiden opp, slik at motspilleren din ser at du har en joker. En joker gir 1 poeng, akkurat som de andre brikkene.

Når en spiller har fylt sin halvdel av brettet (32 bokstaver), er spillet over. Den som ikke er ferdig, må slutte omgående. Han eller hun får ikke legge ut én brikke til.

Legg alle ord du har greid å lage utenfor spillebrettet. En bokstav får kun forekomme i ett ord, så iblant må du velge ett ord fremfor et annet. Selv ord på én (1) bokstav telles, f.eks. å og i. Alle endelser (for eksempel flertall, bestemt form og genitiv) er tillatt, i likhet med navn og engelske ord. Gjør det litt mer vanskelig ved å fjerne en kategori (f.eks. engelske ord).

Hvem vinner?

- Hvem har flest ord? Den får 1 poeng. Hvis dere har like mange ord, får begge 1 poeng.
- Hvem har lengst ord (flest bokstaver i ett ord)? Den får 1 poeng. Hvis deres lengste ord har like mange bokstaver, får begge 1 poeng.
- Hvem har flest bokstaver totalt? Den får 1 poeng. Hvis dere har like mange bokstaver, får begge 1 poeng.

Spill igjen! Den som først oppnår 6 poeng vinner. Vil dere spille i lengre eller kortere tid, kan dere øke eller redusere antallet poeng som trengs for å vinne.

Regler for én spiller

Legg ut bokstaver til din halvdel av spillebrettet er full, og løft deretter ut alle ord, akkurat som beskrevet over. Men i stedet for å telle poeng på ordene dine, teller du hvor mange bokstaver som blir igjen på spillebrettet. Du bør ha så få bokstaver tilbake som mulig. Greier du å få noll? Da er du et bokstavelig geni!

Kun aloitatte pelin:	Kun peli on loppunut:
Ravista pelilaatikkoa kunnolla, jotta saatte kaikki kirjaimet mukaan peliin.	Laita kirjaimet tarkoin takaisin, jotta pelilaatikko on helppo sulkea.



Peli lyhyesti

Aseta kirjaimia yksitellen pelilaudalle ja yritä muodostaa sanoja niin paljon ja nopeasti kuin pystyt. Kun toinen pelaajista on täyttänyt oman puolikkaansa pelilaudasta, on aika laskea sanat, kirjaimet ja pisteet. Eniten pisteitä kerännyt voittaa!

Alkuvalmistelut

Ota sivuun kirjainlaatat, jotka eivät kuulu suomenkielisiin aakkosiin eli ø och æ. Aseta loput laatat pöydälle kirjainpuoli alaspäin siten, että molemmat pelaajat ylettyvät niihin. Sekoita laatat hyvin!

Aloita peli!

Laskekaa yhdessä kolmeen ja aloittakaa peli! Ottakaa molemmat yksi kirjainlaatta kerrallaan ja asettakaa ne omalle pelipuoliskollenne mihin tahansa kohtaan haluatte. Yrittäkää keksiä sanoja mahdollisimman paljon, ja samalla myös mahdollisimman pitkiä sanoja. Sanat voivat muodostua vaakuasuoraan vasemmalta oikealle tai pystysuoraan ylhäältä alas. Viistoon, eli kulumasta kulmaan sanoja ei saa keksiä. Kirjainlaatat tulee asetaa pelilaudalle siinä järjestyksessä kuin ne kasasta nostat. Ruudulle asetettua kirjainta ei saa siirtää tai vaihtaa toiseen kirjaimeen.

Pelissä on käytössä kaksi Jokeri-laattaa, joita voi käyttää minä kirjaimena tahansa. Kun saat Jokeri-laatan, voit joko käyttää sen heti tai vaihtoehtoisesti säästää sitä, kunnes löydät sille sopivan paikan pelilaudalta. Mikäli päätät säästää Jokeri-laatan, aseta se pelilaudan viereen kuvapuoli ylöspäin, jotta vastustajasi näkee sinun saaneen sellaisen.

Kun toinen pelaajista on saanut täytettyä oman pelialueensa (32 kirjainta) on pelikierrros ohi. Pelaajan, joka ei vielä ole valmis on lopetettava samalla hetkellä, eikä tämä saa asettaa pelilaudalle enää uusia laattoja.

Aseta kaikki keksimäsi sanat pelilaudan ulkopuolelle. Yksi kirjain voi olla vain yhdessä sanassa kerrallaan, joten joudut välillä valitsemaan sanojen välillä. Kaikki sanamuodot, kuten monikot, taivutetut verbit ja partikkelit ovat sallittuja. Myös erisnimet ja englannikieliset sanat hyväksytään. Voitte myös tehdä pelistä haastavamman sopimalla, että tiettyjä sanakategorioida (kuten englannikielisiä sanoja) ei saa käyttää.

Kuka voittaa?

- Kenellä on eniten sanoja? Hän saa yhden pisteen. Jos molemmilla on yhtä paljon sanoja, kummatkin saavat yhden pisteen.
- Kenellä on pisin sana eli eniten kirjaimia yhdessä sanassa? Hän saa yhden pisteen. Jos molemmat ovat keksineet yhtä pitkän pisimmän sanan, kummatkin saavat yhden pisteen.
- Kuka on käyttänyt eniten kirjainlaattoja sanoissa? Hän saa yhden pisteen. Jos molemmat ovat käyttäneet yhtä paljon laattoja, kummatkin saavat yhden pisteen.

Pelatakaa kierros uudestaan!
Pelaaja, joka ensimmäisenä saavuttaa kuusi pistettä on voittaja. Mikäli haluatte pelata kauemmin tai vähemmän aikaa, voittoon vaadittavaa pistemäärä voi myös nostaa tai laskea.

Yksinpeli

Aseta kirjaimet pelipuoliskollesi, kunnes kaikki ruudut on täytetty. Nosta valmiit sanat pois pelilaudalta, aivan samoin kuin kaksinpelissäkin. Sanapisteiden laskemisen sijaan, laske kuinka monta kirjainta sinulla jäi käyttämättömänä pelilaudalle. Tavotteenasi on jättää laudalle mahdollisimman vähän kirjaimia. Onnistutko käyttämään kaikki 32 kirjainlaattaa? Siinä tapauksessa olet todellinen sananero!

Når I skal spille:	Når I er færdige:
Ryst æsken grundigt, så I får alle bogstaverne ud.	Ryst bogstaverne godt sammen – så er det let at lukke æsken!



DK Alfabet

Indhold: sammenklappeligt spillebræt og 68 bogstavbrikker

Spillet i korte træk

Læg bogstaver og forsøg at danne ord, så godt og så hurtigt du kan. Når en spiller har fyldt sin halvdel af brættet, skal der tælles ord, bogstaver og point. Højeste antal point vinder!

Forberedelser

Fjern de bogstaver, som ikke findes i dit alfabet (f.eks. ö, å). Læg de resterende bogstaver ud på bordet, gulvet eller hvor det nu er, på en sådan måde at begge spillere kan nå dem. Vend dem med tekstsiden nedad og bland dem godt.

Start spillet!

Tæl til tre og sæt i gang – begge spillere samtidigt! Tag et bogstav ad gangen fra stakken og læg det ud på din halvdel af brættet, lige hvor du vil. Forsøg at lave så mange og så lange ord som muligt. Både lodret og vandret. Kun fra venstre mod højre, og ovenfra og ned. Ikke diagonalt. Du skal udlægge alle de bogstaver, som du tager op, i den rækkefølge du tager dem. Et lagt bogstav bliver liggende – du må ikke flytte rundt på dine bogstaver.

Jokeren kan anvendes som et hvilket som helst bogstav. Der er to jokere i spillet. Når du tager en joker op, kan du vælge at lægge den ud med det samme, eller du kan gemme den lidt. Lad den så ligge ved siden af dig med billedsiden opad, så din modspiller kan se, at du har en joker. En joker giver 1 point, præcis ligesom de øvrige brikker.

Når en spiller har fyldt sin halvdel af brættet (32 bogstaver), er spillerunden slut. Den spiller, som ikke er færdig, skal straks stoppe. Vedkommende må ikke lægge et eneste bogstav til.

Læg alle de ord, som det er lykkedes dig at danne, uden for spillebrættet. Et bogstav må kun forekomme i ét ord, så nogle gang må du vælge et ord frem for et andet. Også ord på et (1) bogstav tæller, f.eks. å, i og ø. Alle bøjningsformer (f.eks. flertal, bestemt form og genitiv) er tilladte, og det samme gælder navne og engelske ord. I kan gøre spillet lidt sværere ved at fjerne en eller flere kategorier (f.eks. engelske ord).

Hvem vinder?

- Hvem har flest ord? Det giver 1 point. Hvis I har lige mange ord, får begge spillere 1 point.
- Hvem har det længste ord (flest bogstaver i ét ord)? Det giver 1 point. Hvis jeres længste ord har lige mange bogstaver, får begge 1 point.
- Hvem har flest bogstaver i alt? Det giver 1 point. Hvis I har lige mange bogstaver, får begge spillere 1 point.

Spil igen! Den som først får 6 point vinder. Hvis I vil spille i længere eller kortere tid, kan I øge eller sænke antallet af point, som kræves for at vinde.

Regler for én spiller

Læg bogstaver indtil din halvdel af brættet er fuld, og løft derefter alle dine ord ud lige som ovenfor beskrevet. Men i stedet for at tælle point for dine ord, tæller du, hvor mange bogstaver du har tilbage på spillebrættet. Der skal være så få bogstaver tilbage som muligt. Kan du komme ned på nul? Så er du bogstavelig talt et geni!

Before you play:	After you play:
Shake the box vigorously to get all the letters out.	Shake the letters in carefully so it will be easy to close the box!



Contents: Folding game board and 68 letter tiles

Game overview

Place letters and try to form the best words you can, as fast as you can. Once one player has completed their half of the board, it is time to count words, letters and points. The player with the most wins!

Game setup

Remove any letters that are not used in your alphabet (such as ö, å, ø and æ). Lay out the rest of the letters (on the table, ground or whatever you have) so that you can both reach them. Turn them over with the letters facing down and mix them up well.

Start to play

Count to three and start - both at the same time! Take one letter at a time from the pile and place the first letter anywhere you want on your half of the board. Try to create as many words as you can, the longer the better. You can work both across and down. Spell out words from left to right and from the top down, but not diagonally.

You must place all the letters you pick up, in the order you pick them up. Once you have placed a letter, it stays - you are not allowed to move your letters around on the board. The round is over when one player has completed their half of the board (32 letters). The other player has to stop immediately. They are not allowed to play even one more tile.

You can use a blank tile for any letter. There are two blanks in the game. When you draw a blank, you can play it immediately or save it for later. Place it next to you with the picture side up so that your opponent can see you have a blank. A blank is worth 1 point, just like the other tiles.

Lay out all the words you have formed off the board. A letter can be used in only one word, so sometimes you will have to choose one word instead of another. One-letter words like "a" count. All forms of words (like plurals and "ing" words, possessives and definite forms) are allowed. Proper nouns (names, etc.) are also allowed and if you are playing in another language, English words are allowed. You can make the game more difficult by eliminating a category (such as proper nouns).

Who wins?

- Who has the most words? That player gets 1 point. If both players have the same number of words, each gets 1 point.
- Who has the longest word (the most letters in one word)? That player gets 1 point. If both players have the same number of letters in their longest words, each gets 1 point.
- Who has the most letters total? That player gets 1 point. If both players have the same number of letters, each gets 1 point.

Play again! The first player to score 6 points wins. If you want to play for a longer or shorter time, increase or decrease the number of points required to win.

Single-player rules

Place letters until your half of the board is full and then take up all the words, exactly as above. But instead of counting points for your words, count how many letters are left on the board. You want as few letters left as possible. Did you manage to clear the board? You are a g-e-n-i-u-s!