

GET A LETTER

Spelregels

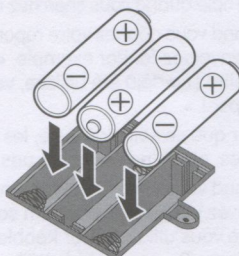
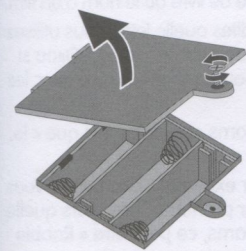
2 spelers / 2 teams • Vanaf 8 jaar

Inhoud
Eén centraal Get a Letter-blok, twee Get a Letter-armen, 100 kaarten.

Voorbereiding
Leg drie AAA-batterijen (LR03) in zoals op de schets is aangegeven. Vraag bij twijfel hulp aan een volwassene.

Schroef het deksel van het batterijhuis met een kruiskopschroevendraaier.

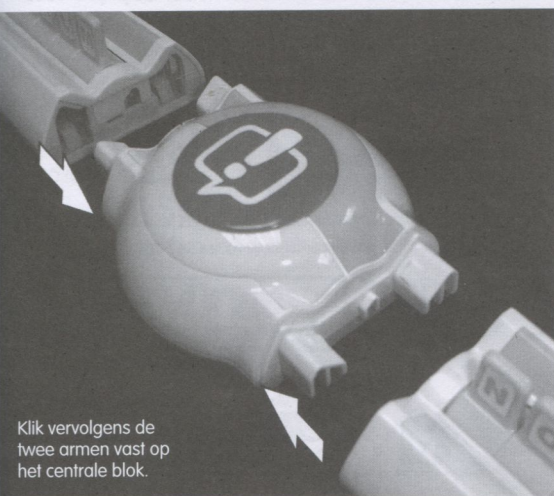
Plaats de batterijen met de tekens "+" en "-" in de juiste richting.



Monteer het deksel en schroef vast.

WAARSCHUWING • Controleer nauwlettend of de batterijen en oplaadbare batterijen correct in het batterijvak werden geplaatst, rekening houdend met de (+) en (-) aanduidingen op de batterijen en het product • Het plaatsen en vervangen van batterijen en oplaadbare batterijen dient door of onder toezicht van volwassenen te worden uitgevoerd • Probeer nooit niet-oplaadbare batterijen op te laden • Oplaadbare batterijen moeten uit het product verwijderd worden vóór het opladen • Het verwijderen en opladen van oplaadbare batterijen dient door of onder toezicht van volwassenen te worden uitgevoerd • Vermijd kortsluiting van de contactpunten in het batterijvak of van de batterij • Verwijder lege batterijen of oplaadbare batterijen uit het product • Gebruik geen oude (lege) en nieuwe, noch batterijen van een verschillend type samen (bv. oplaadbare en alkaline batterijen) • Probeer nooit producten die op batterijen werken van stroom te voorzien door deze aan te sluiten op het stroomnet of op afzonderlijke stroomopwekkers • Probeer nooit dit product, of onderdelen ervan, aan te sluiten op het stroomnet • Verbrand batterijen nooit; gooi batterijen ook nooit bij gewoon huishafval maar werp ze op een verantwoorde manier weg (in overeenstemming met de wet van het land waar u woonachtig bent) • Verwijder de batterijen uit het product na gebruik, of wanneer het product lange tijd niet zal worden gebruikt • Controleer regelmatig of de elektrische onderdelen van het product niet beschadigd zijn; in voorkomend geval, het product niet meer gebruiken tot de beschadiging behoorlijk onderzocht en/of hersteld is • Gebruik uitsluitend batterijen van hetzelfde of een gelijkwaardig type als de aanbevolen batterijen • Bewaar deze aanwijzingen zorgvuldig voor later gebruik.

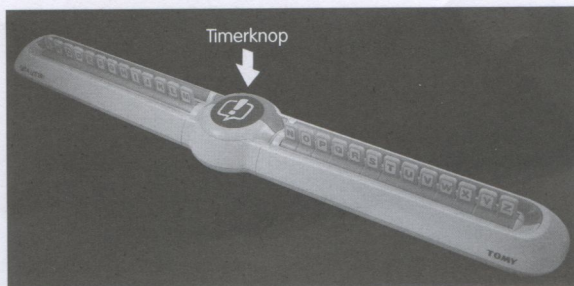
AANBEVELING: GEBRUIK GEEN OPLAADBARE BATTERIJEN IN DIT PRODUCT



Klik vervolgens de twee armen vast op het centrale blok.

Hebt u alles door?

Het gaat er dus om zoveel mogelijk woorden te roepen die thuishoren in de categorie op de getrokken kaart. Uw woorden moeten telkens met één andere letter beginnen en bij elk woord dat u roept, trekt u de bijbehorende letter naar u toe. De speler (of het team) die de meeste letters naar zich toe heeft getrokken voordat de zoemer gaat, wint de ronde!



Klaarmaken

Ga tegenover uw tegenstander zitten en zet het centrale Get a Letter-blok tussen u in.

Zet alle letters recht op zodat u ze beiden goed kunt zien. Schud het kaartenboek en leg het omgekeerd en binnen handbereik op tafel.

Elke kaart telt vier categorieën. Beslis welke categorie u in deze ronde wilt gebruiken. Zie kader hiernaast.

Elke kaart telt vier categorieën.

Van boven te beginnen zijn dat...

Gemakkelijk Voor iedereen. Ideaal voor beginners.

Redelijk gemakkelijk Minder evident, maar een poging waard!

Moeilijk Ideaal om de spanning op te voeren. Uw scores dalen, maar de pret neemt toe

Voor specialisten Boeiend voor erudiete fans en liefhebbers die weten wat er in de wereld te koop is.

Altijd de moeite waard!

Get a Letter starten

Als u klaar bent, draait u de bovenste kaart om. Lees het onderwerp in de gekozen categorie voor. Druk vervolgens op de rode timerknop.

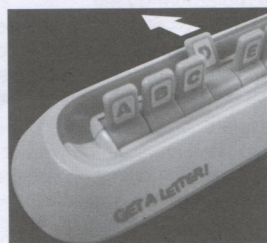
Beide spelers moeten een goed antwoord roepen dat begint met een van de letters op het blok. Voor de categorie "bloemen" kunt u bijvoorbeeld "madeliefje" of "tulp" roepen.

Terwijl u de woorden roept, klapt u de beginletter neer. Voor "madeliefje" trekt u dus de "M" naar u toe, voor "tulp" de "T", enzovoort.

Probeer elkaar de loef af te steken door zoveel letters neer te klappen als u kunt. Als er een woord wordt geroepen waarvan de beginletter al is neergeklapt (door uzelf of uw tegenstander), telt dat woord niet mee. U kunt dus niet "margriet" roepen, aangezien de "M" reeds was neergeklapt voor "madeliefje". Zoek een bloem die begint met een andere letter!

U hoeft niet met een beurtról te werken – roep gewoon zoveel woorden als u kunt bedenken, zonder te wachten op uw tegenstander!

Ga door tot alle letters neergeklapt zijn, de tijd op is of er geen antwoorden meer worden gegeven. Vergeet niet: hoe sneller u de antwoorden roept, hoe meer letters u kunt neerklappen!



En de winnaar is...

Elke ronde duurt 90 seconden. Als u een cimbaal hoort, is de tijd op!

Stop met spelen en tel de letters die u naar u toe hebt getrokken. De speler met de meeste letters wint de ronde!

Nieuwe ronde!

Zet de letterblokjes opnieuw rechtop, draai een andere kaart om en druk op de timerknop om een nieuwe ronde te starten.

Spreek af hoeveel ronden u in totaal wilt spelen – bijv. vijf ronden, of om het eerst tien of meer ronden. Houd de score bij en wie het eerst het vooropgestelde doel bereikt, wint het spel!

Beginletters

De meeste antwoorden zullen uit één woord bestaan. Maar het kunnen er ook meer zijn, bijvoorbeeld als er gevraagd wordt naar titels van boeken of namen van films.

Als u uw antwoord roept, zegt u welke letter uw beginletter is en klapt u ze neer. Bijvoorbeeld "Gejaagd door de wind" – "G", of als de "G" al is neergeklapt, zegt u "Gejaagd door de wind" – "W". Eerlijkheidshalve kunt u afspreken dat korte woordjes als "de" en "door" niet meetellen.

Als er naar namen wordt gevraagd, bijvoorbeeld namen van popsterren, dan mag u zowel hun voornaam als hun familienaam gebruiken. Zeg er gewoon de door u gebruikte letter bij. Het antwoord kan dus "Robbie Williams – W" of "Robbie Williams – R" zijn.

U mag de verschillende letters op die manier opgebruiken, maar u mag in dezelfde ronde niet hetzelfde antwoord geven als uw tegenstander – dat zou iets te gemakkelijk zijn!

Telt dat?

Als u vindt dat een antwoord van uw tegenstander niet in de opgelegde categorie thuishoort, onderbreekt u het spel! Druk op de timerknop in het midden om de klok stil te leggen. Maak onder u beiden uit of het woord telt of niet en zet de bijbehorende letter eventueel opnieuw rechtop. Als u het met elkaar eens bent geworden, drukt u de timerknop nogmaals in en speelt u door.

Inpakken

Genoeg gespeeld? Maak de twee armen los van het centrale blok en berg ze samen met de kaarten op in de doos. Verwijder de batterijen als het spel voor langere tijd wordt opgeborgen.

• 3 x 1.5v 'AAA' (LR03)

BATTERIJEN NIET INBEGREPEN



Ref: 7168.

Made in China

Bewaren ter informatie aub. De kleuren en inhoud kunnen verschillen. Batterijen worden uitsluitend voor demonstratiedoeleinden bijgeleverd en moeten mogelijk vervangen worden.

Wegens de kleine onderdelen niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar.



Tomy UK Ltd.
Totton, Hants,
SO40 3SA,
England.



TOMY®

Allo TOMY SAV

Pour plus d'informations en France, veuillez contacter :
Allo TOMY SAV,
Parc d'Affaires International - 74166 ARCHAMPS

▶ N° Indigo 0 820 013 013

Fax: 04 50 31 80 80 0,118€ TTC/MN

www.tomy.com

GET A LETTER

Règles du jeu.

2 joueurs / 2 équipes • Age : 8 ans et plus

Contenu

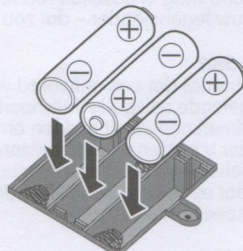
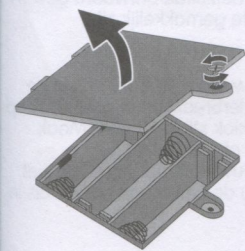
Une unité centrale Get a Letter, 2 bras Get a Letter, 100 cartes.

Insertion des piles

Insérer 3 piles LR3 comme indiqué ci-dessous. En cas de doute, faire appel à un adulte.

Dévisser la porte du compartiment à piles à l'aide d'un tournevis cruciforme.

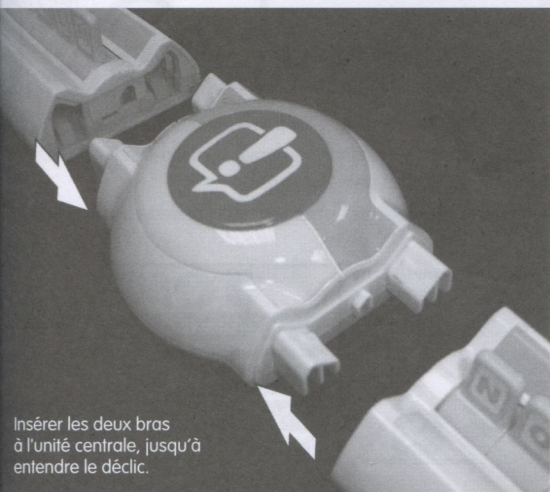
Positionner les piles selon les symboles « + » et « - ».



Refermer la porte et serrer la vis.

ATTENTION • Prendre bien soin de disposer correctement les piles ou accumulateurs en respectant les indications (+) et (-) sur les piles et sur le produit • L'enlèvement et le remplacement des piles ou accumulateurs doivent être effectués par un adulte ou sous sa surveillance • Ne pas essayer de recharger les piles • Les piles rechargeables (accumulateurs) doivent être enlevées du produit avant le rechargement • L'enlèvement et la charge d'accumulateur doivent être effectués par un adulte ou sous sa surveillance • Eviter de mettre les contacts du compartiment à piles, ou les pôles des piles ou accumulateurs en court-circuit • Oter les piles (ou accumulateurs) usagées du produit • Ne pas utiliser simultanément des piles neuves et des piles usagées, de même que des piles différentes (salines et alcalines) ou des piles et des accumulateurs • Ne pas essayer d'alimenter des produits à piles à partir du secteur ou de toute autre source de courant et ne pas essayer de brancher une quelconque partie du produit sur le secteur • Stocker les piles usagées en sécurité, et ne jamais les mettre au feu • Oter les piles ou accumulateurs du produit après usage, lors de longues absences d'utilisation • Examiner régulièrement le produit sur d'éventuels dommages aux parties électriques, et ne pas utiliser tant que ceux-ci ne sont pas résolus • Utiliser seulement des piles ou accumulateurs identiques ou de même types à celles recommandées • Garder cette notice, pour information.

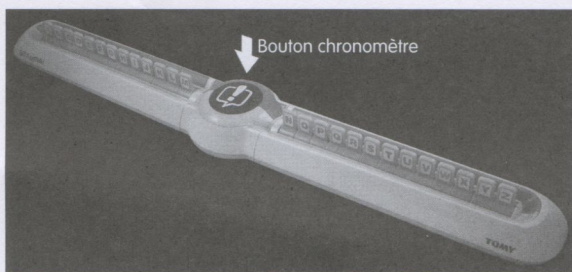
Utiliser des piles rechargeables n'est pas recommandé pour ce produit.



Insérer les deux bras à l'unité centrale, jusqu'à entendre le déclic.

But du jeu

L'objectif est de trouver le plus de mots possible se rapportant au thème proposé sur la carte piochée en début de jeu. Les joueurs/équipes doivent donner une réponse pour chacune des 26 lettres de l'alphabet et rabattre la lettre correspondant à cette réponse de leur côté du jeu. Le joueur (ou l'équipe) qui a rabattu le plus de lettres avant le signal sonore final remporte la manche !



Installation du jeu

S'asseoir face à son adversaire et placer l'unité centrale entre les deux joueurs/équipes.

Relever toutes les lettres de manière à ce que les deux joueurs/équipes puissent les voir clairement.

Mélanger les cartes et les placer de manière à ce qu'elles soient à la portée des deux équipes.

Chaque carte propose 4 catégories, correspondant à un niveau de jeu différent. Choisir une catégorie à chaque début de manche. Voir descriptif.

Descriptif des catégories :

Il y a quatre catégories sur chaque carte. De haut en bas, nous avons :

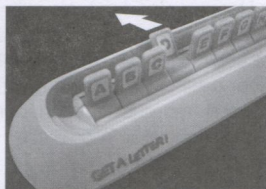
- Facile** Thème accessible à tous. Idéal pour les débutants.
- Moyen** Un peu moins évident. A essayer absolument !
- Difficile** Idéal pour transformer le jeu en véritable défi. Les scores vont chuter, certes, mais le jeu n'en deviendra que plus palpitant !
- Spécialistes** Idéal pour les fans et ceux qui s'y connaissent ! Ne pas hésiter à tenter sa chance !
- NOTE** Les enfants peuvent jouer contre les adultes. Au début de la partie, décider avec quelle catégorie chacun jouera. Par exemple, l'enfant choisit « facile » et l'adulte « difficile » et chacun donnera des réponses qui correspondent à leur propre catégorie. Pour équilibrer les forces !

Déroulement du jeu

Quand vous êtes prêt à commencer, retournez une carte. Lire à voix haute le thème indiqué dans la catégorie que vous avez préalablement choisie. Appuyer ensuite sur le bouton rouge afin de déclencher le chronomètre.

Les deux joueurs/équipes doivent énoncer à haute voix une réponse relative au thème pioché, qui commence par une des 26 lettres. Par exemple, si le thème est « fleurs », vous pouvez dire « Marguerite » ou « Tulipe ».

A chaque mot prononcé, rabattre la lettre correspondant à l'initiale du mot prononcé. Par exemple, pour « Marguerite », renverser le « M » qui se dirige alors vers vous, pour « Tulipe », renverser le T, et ainsi de suite...



Faites la course avec votre adversaire pour rabattre le plus de lettres possible. Si vous dites un mot dont l'initiale a déjà été rabattue (par vous ou votre adversaire), ce mot ne comptera pas. Par exemple, vous ne pouvez pas dire « Mimosa » vu que le M a déjà été renversé grâce au mot « Marguerite ». Pensez à une autre réponse qui commence par une autre lettre !

N'attendez pas que ce soit votre tour pour parler – lancez toutes les idées auxquelles vous pensez, dès qu'elles vous passent par la tête!

Continuez le jeu jusqu'à ce que toutes les lettres soient rabattues, que le temps soit écoulé, ou jusqu'à ce que vous arriviez à cours d'idées ! Rappelez-vous : plus vous proposez des idées rapidement, plus vous pourrez rabattre de lettres et gêner votre adversaire!

Le gagnant

Chaque manche dure 90 secondes. Quand vous entendez le son d'une cymbale, c'est que le temps est écoulé !

A la fin de chaque manche chacun compte le nombre de lettres rabattues de son côté. Le joueur qui en a le plus a gagné !

Rejouez !

Remettre toutes les lettres droites, retourner une nouvelle carte et appuyer sur le bouton rouge pour démarrer une nouvelle partie !

A vous de définir combien de manches doivent être remportées pour gagner la partie - ça peut être celui qui a rabattu le plus de lettres en 5 manches, le premier arrivé à dix manches remportées, ou un nombre plus élevé selon le temps dont vous disposez.

Notez le score après chaque manche. Le premier joueur qui atteint l'objectif fixé a gagné !

Initiales

La plupart des réponses auxquelles vous allez penser sont des réponses en un seul mot. Mais parfois, il peut y en avoir plus - par exemple quand vous cherchez un titre de livre ou le nom d'un film.

Quand vous donnez votre réponse, dites quelle lettre vous utilisez et renversez-la. Par exemple, « Danse avec les Loups -D » ou si la lettre D a déjà été utilisée, vous pouvez dire « Danse avec les Loups -L ».

Pour que ce soit plus juste, les pronoms et articles tels que « le, la, les, et, .. » ne comptent pas.

Quand vous cherchez des noms, par exemple « chanteur », vous pouvez utiliser soit leur nom soit leur prénom. Dites alors quelle lettre vous utilisez. Pour Robbie Williams, ce peut être « Robbie Williams-R » ou « Robbie Williams-W ».

Vous pouvez ainsi utiliser différentes lettres mais vous ne pouvez pas reprendre la même réponse que votre adversaire dans la même partie - cela serait simplement trop facile !

Est-ce que ça compte ?

Si vous pensez que votre adversaire a donné une réponse non appropriée à la catégorie alors mettez le jeu sur pause ! Appuyez sur le bouton rouge pour arrêter le décompte. Décidez entre vous si la réponse est valide ou non et remettez la lettre droite si nécessaire. Quand vous êtes prêts, appuyez sur le bouton rouge pour reprendre la partie.

Ranger le jeu

Le jeu est fini ? Détacher les deux bras de l'unité centrale. Les remettre dans la boîte avec les cartes. Retirer les piles si vous pensez que le jeu ne sera pas utilisé pendant un certain temps.

• 3 x 1.5v 'AAA' (LR03)

PILES NON FOURNIES



Ref: 7168.

Fabrique en Chine

Prière de conserver a titre d'information. Les couleurs et les détails peuvent varier. Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



Tomy UK Ltd.
Totton, Hants,
SO40 3SA,
England.



TOMY®

Allo TOMY SAV

Pour plus d'informations en France, veuillez contacter :
Allo TOMY SAV,
Parc d'Affaires International - 74166 ARCHAMPS

▶ N° Indigo 0 820 013 013

Fax: 04 50 31 80 80 0,118€ TTC/MN

www.tomy.com