

# a b c

## Aantal spelers

2 - 4

## Inhoud

1 SpinOmat, 26 ronde letterschijfjes, 1 speelbord, 1 pion, spelregels

## Doel van het spel

Probeer zo veel mogelijk letters te verzamelen door woorden te noemen, die met die letters beginnen.

## Vorbereiding

Leg de letters in een willekeurige volgorde op de witte cirkels van het speelbord. Zet dan de pion op 1 van de 2 schijfjes met de letter a. Zet de SpinOmat in het midden van het bord. Spreek met elkaar een onderwerp af. De 4 mogelijke onderwerpen staan afgebeeld in de hoeken van het bord, namelijk: dingen, dieren, eten/drinken, namen.

## Het Spel

De jongste speler mag beginnen. Hij drukt op de SpinOmat en tilt z'n hand snel op. De wijzer draait en stopt bij een kleur. De speler mag nu de pion verzetten naar de dichtstbijzijnde schijf met die kleur. Hij moet proberen een woord te noemen van het gekozen onderwerp, dat begint met de letter waarop de pion nu staat.

Voorbeeld: de wijzer van de SpinOmat geeft rood aan, de pion kwam daardoor op een v te staan, het onderwerp is dieren, de speler noemt een vos.

Als de speler het goed heeft gedaan mag hij het letterschijfje van het bord nemen en voor zich neerleggen. De beurt gaat naar de speler links van hem.

Als de speler geen woord weet te noemen, dan is zijn beurt voorbij en gaat de beurt naar de speler links van hem.

Als de wijzer stopt op een kleur, waarvan geen letterschijfjes meer op het bord liggen, dan is de beurt over en mag de volgende speler spelen.

## Winnaar

Als alle 26 letterschijfjes van het bord zijn verdwenen is het spel voorbij. Winnaar is dan de speler met de meeste letterschijfjes.

