

# Spelvariant I

För 2-4 spelare. Passar barn som redan kan läsa.

## Grundspelet i korthet

På spelplanens framsida ska du bilda egna ord med hjälp av dina bokstavsbrickor. Lägg orden lodrätt eller vågrätt på den rutade spelplanen. Försök att utnyttja spelets plusrutor och redan utlagda ord för att få poäng. Den som samlar flest poäng vinner spelet.

## Spelförberedelser

Lägg alla brickorna i tygpåsen och blanda dem. Dela ut åtta brickor till varje spelare utan att titta på dem. Vänd upp de åtta brickorna och lägg dina bokstäver framför dig. Resterande bokstavsbrickor ligger kvar i påsen. Tag fram protokollblocket och en penna, så att spelarna kan skriva ner sina poäng i varje drag.

## Spelstart!

Yngst får börja spela. Lägg ut ett ord med hjälp av dina bokstavsbrickor. Det första ordet som läggs ut, ska läggas över spelplanens mittruta. Lägg ordet vågrätt (vänster-höger) eller lodrätt (uppifrån och ner) men inte diagonalt (kors och tvärs).

## Räkna poäng efter varje drag!

Alla ord som bildas i ett drag ger poäng. Räkna varje bokstav som 1 poäng. Plusrutorna ger extrapoäng första gången de täcks. Räkna 1 poäng plus antalet poäng som anges i plusrutan (+4-rutan ger alltså 5 poäng). Den som lägger ut alla åtta bokstavsbrickorna på en gång, får 25 poäng i bonus!

Avsluta varje drag med att ta lika många bokstavsbrickor ur påsen som du lade ut i ditt drag. Räkna så att du alltid har åtta bokstavsbrickor framför dig. Därefter är det nästa spelares tur att lägga ut och ta upp bokstavsbrickor. Lägg ett ord åt gången.

## Spela vidare

Efter hand som spelplanen täcks av bokstavsbrickor, gäller det att utnyttja redan utlagda ord i nya, poängrika kombinationer.

Nya ord måste hänga ihop med redan utlagda ord på spelplanen. Lägg ordet vågrätt eller lodrätt.

Lägger du nya bokstäver eller ord till ett gammalt ord, måste det nya ordet få en helt annan betydelse (STO+LAR = godkänt, STOL + AR = inte godkänt).

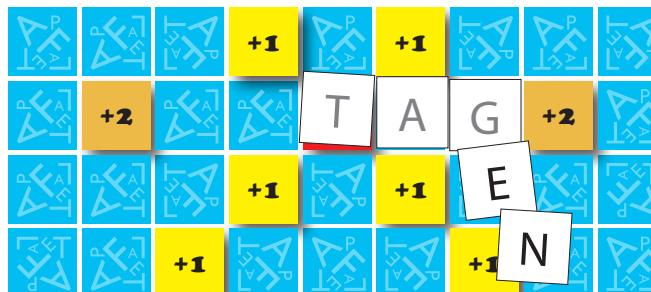
Förkortningar är inte godkända i Barnens Alfapet, däremot ditt eget namn eller andras.

## Kan du inte lägga ut?

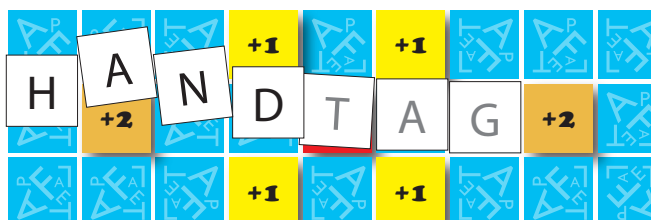
Kan du inte lägga ut, avslutar du draget med att byta en av dina brickor mot en ny.

## Vem vinner?

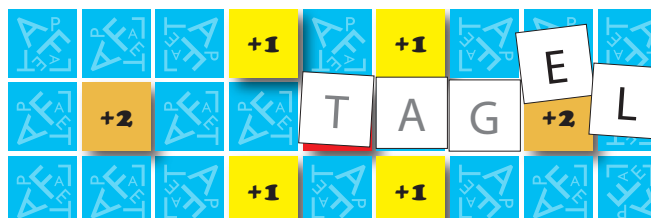
När bokstavsbrickorna är slut eller ingen längre kan lägga ut, vinner den som fått ihop flest poäng!



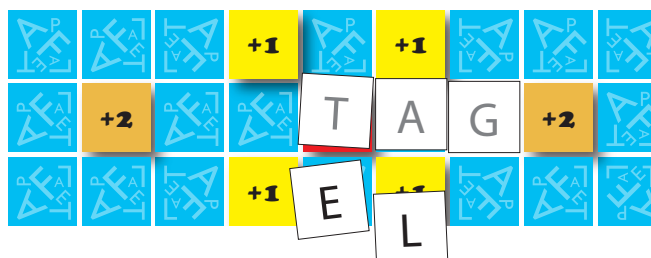
Lägg ett nytt ord i rät vinkel till ett redan utlagt.  
Använd en bokstav ur det gamla ordet.  
4 poäng (GEN)



Bygg om ett utlagt ord till ett nytt, antingen från början ...  
9 p (HANDTAG)



... eller från slutet av det gamla ordet.  
7 p (TAGEL)



Lägg ett nytt ord parallellt med ett gammalt,  
så att brickorna intill varandra bildar nya ord.  
3 p (EL) + 2 p (TE) + 2 p (AL) = 7 poäng totalt

# Spelvariant 2

För 2 spelare. Passar barn som inte lärt sig läsa ännu.

## Spelet i korthet

På spelplanens baksida finns en enklare spelvariant. Här ska barnen täcka över enkla ord med rätt bokstavsbrickor. Alla täckta ord ger poäng. Den som först täcker ett ord på sin sida, får dessutom överta de utlagda bokstäverna på motsatt sida. Först till 10 poäng vinner.

## Spelförberedelser

Lägg alla brickor i tygpåsen och blanda. Dela ut tre vardera till de båda spelarna. Övriga brickor ska ligga kvar i påsen. Lägg ut poängmarker efter varje ord på spelplanen. Lägg lika många marker som prickarna visar. Yngst börjar spela.

## Spelstart

Sitt på varsin sida av spelplanen. Lägg ut de tre bokstäverna på din sida av spelplanen. Har du t ex A, H och P, får du lägga dem precis var du vill på din sida av spelplanen. Lägg alltid ut tre bokstäver i ditt drag. Tag sedan upp tre nya bokstavsbrickor ur påsen. När ditt drag är slut, ska du alltid ha tre nya bokstäver framför dig. Därefter är det motspelarens tur att lägga ut sina bokstavsbrickor och ta tre nya till sitt nästa drag.

## Lägg taktiskt

Det gäller att hålla koll på motsatt sida så att ditt ord täcks före motspelarens ord på samma rad. Lyckas du med detta, får du överta motspelarens utlagda bokstavsbrickor och återanvända dem i samma drag på din sida av spelplanen, se exempel. **OBS! "Färdigtäckta" ord får inte röras.**

## Kan du inte lägga en bokstav?

Mot slutet av spelet kanske du inte kan lägga ut alla tre brickorna i ditt drag. Har du bokstäver som inte passar på din sida av spelplanen, får du lov att byta dem mot nya, slumpvis tagna bokstavsbrickor ur påsen. Byt tills du kan lägga ut tre bokstäver.

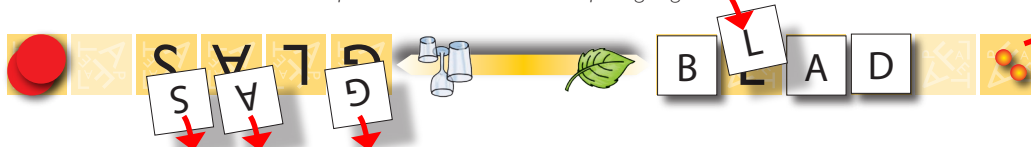
## Vem vinner?

Först till tio poängmarker vinner spelet.

Motspelaren har täckt A och S. Du har täckt B, A och D.



Du får L och täcker hela ordet BLAD. Flytta över dina båda poängmarker från det täckta ordet till din poängstege.



Plocka därefter upp de utlagda bokstavsbrickorna (G, A och S) från motspelarens ord. De erövrade bokstavsbrickorna lägger du ut i samma drag. Kan du inte lägga ut en bokstav? Byt den mot en ny – utan att smygtitta i påsen.



# Spilvariant I

For 2-4 spillere. For børn der allerede kan læse.

## Kort om grundspillet

Her skal I bruge spillepladen med pointfelterne, og I skal danne egne ord ved hjælp af bogstavbrikkerne. Læg ordene lodret eller vandret på felterne på spillepladen. Forsøg at udnytte spillets plusfelter og ord der allerede er lagt ned for at få point. Den spiller der får flest point, vinder spillet.

## Forberedelser

Læg alle bogstavbrikkerne i posen og bland dem. Del 8 brikker ud til hver spiller uden at kigge på dem. Vend de 8 brikker og læg dine bogstaver foran dig. De resterende bogstavbrikker skal blive liggende i posen. Tag pointblokken og en blyant frem, således at spillerne kan skrive deres point ned efter hver tur.

## Selve spillet

Den yngste deltager begynder. Læg et ord ned på spillepladen ved hjælp af dine bogstavbrikker. Det første ord i spillet skal altid lægges, så det dækker det midterste felt på spillepladen. Læg ordet vandret (fra venstre mod højre) eller lodret (oppefra og ned), men ikke diagonalt (på skrå).

## Regn point sammen efter hver spillers tur!

Alle ord der lægges ned i en spillers tur giver point. Hvert bogstav i et ord giver 1 point. Plusfelterne giver ekstrapoint første gang de dækkes. Regn med 1 point for bogstavet plus det antal point der er angivet i plusfeltet (+4-felter giver altså 5 point). Hvis en spiller lægger alle 8 bogstavbrikker ned på én gang, får han en bonus på 25 point! Alle point skrives ned på pointblokken.

Afslut hver tur med at tage lige så mange bogstavbrikker fra posen som du lagde ned på spillepladen. Du skal altid have 8 bogstavbrikker liggende foran dig. Derefter er det næste spillers tur til at lægge bogstavbrikker ned og tage nye fra posen. Læg ét ord ned ad gangen.

## Spil videre

Efterhånden som spillepladen dækkes af bogstavbrikker, gælder det om at udnytte allerede eksisterende ord i nye pointgivende kombinationer.

Nye ord skal hænge sammen med eksisterende ord på spillepladen. Læg ordene ned vandret eller lodret.

Lægger du nye bogstaver eller ord til et eksisterende ord, skal det nye ord have en helt anden betydning (HUN+DEN = tilladt, HUND+EN = ikke tilladt).

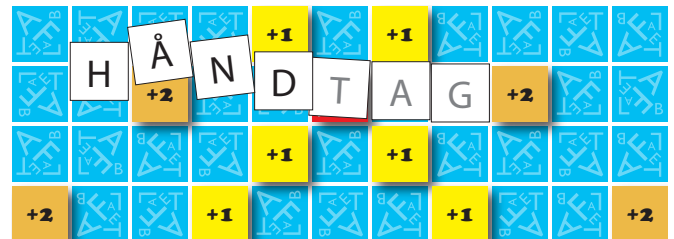
Forkortelser er ikke tilladt i BørneAlfabet. Derimod må du godt skrive dit eget navn eller andres.

## Kan du ikke lægge noget ned?

Hvis du ikke kan lægge nogle bogstaver ned på spillepladen, afslutter du dit træk med at bytte en af dine brikker til en ny.



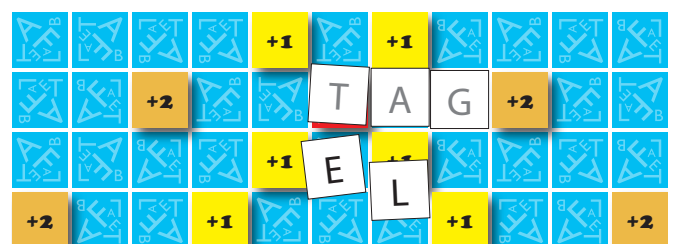
Læg et nyt ord i en ret vinkel på et eksisterende ord.  
Brug et bogstav fra det gamle ord.  
4 point (GED)



Udbyg et eksisterende ord så der dannes et nyt ord – enten før...  
9 point (HÅNDTAG)



... eller efter det gamle ord.  
8 point (TAGFAT)



Læg et nyt ord parallelt med et gammelt ord, således at de brikker der ligger ind mod hinanden også danner nye ord.  
3 p. (EL) + 2 p. (TE) + 2 p. (AL) = 7 point i alt

## Hvem vinder?

Den spiller der har flest point, når der ikke er flere bogstavbrikker tilbage, eller når ingen af spillerne kan lægge flere ord ned, vinder spillet!

# Spilvariant 2

**For 2 spillere. For børn der endnu ikke kan læse.**

## Kort om spillet

I denne enklere spilvariant skal I bruge spillepladen med ord og tegninger. Her skal barnet dække lette ord med de rigtige bogstavbrikker. Alle dækkede ord giver point. Den spiller der først dækker et ord på sin side af spillepladen, må desuden overtage de bogstaver som den anden spiller har lagt ned på sin side af spillepladen i ordet lige overfor. Den spiller der først får 10 point, vinder spillet.

## Forberedelser

Læg alle bogstavbrikkerne i posen og bland dem. Del 3 bogstavbrikker ud til begge spillere. De øvrige bogstavbrikker skal blive liggende i posen. Læg pointbrikker ned på spillepladen efter hvert ord. Læg lige så mange pointbrikker som prikkerne viser. Den yngste deltager begynder.

## Selve spillet

Sid på hver sin side af spillepladen. Læg de 3 bogstaver ned på din side af spillepladen. Har du f.eks. A, H og P, må du lægge dem præcis hvor du vil på din side af spillepladen. Læg altid 3 bogstaver ned hver gang det er din tur. Tag derefter 3 nye bogstavbrikker fra posen. Når din tur er slut, skal du altid have 3 nye bogstavbrikker liggende foran dig. Derefter er det modspillerens tur til at lægge sine bogstavbrikker ned og tage 3 nye fra posen.

## Læg brikkerne ned taktisk

Det gælder om at holde øje med den modsatte side af spillepladen, således at dit ord dækkes før modspillerens ord på samme linje. Lykkes dette for dig, må du overtage de bogstavbrikker som modspilleren har lagt ned i ordet overfor, og i samme tur lægge dem ned på din side af spillepladen (se eksemplet). **OBS! Hele ord må ikke røres.**

## Kan du ikke lægge et bogstav ned?

Mod slutningen af spillet kan du måske ikke lægge alle dine 3 bogstaver ned i din tur. Hvis du har bogstaver som ikke passer på din side af spillepladen, må du bytte dem til nye som du tager fra posen uden at kigge ned i den. Byt indtil du kan lægge 3 bogstaver ned.

## Hvem vinder?

Den spiller der først får 10 pointbrikker, vinder spillet.

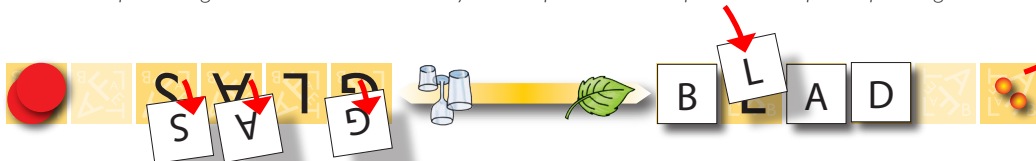
Modspilleren har dækket A og S. Du har dækket B, A og D.



Modspilleren lægger et G ned.



Du får et L og dækker hele ordet BLAD. Flyt dine 2 pointbrikker ud for ordet hen på din pointstige.



Tag derefter de bogstavbrikker der ligger på modspillerens ord (G, A og S).

De bogstavbrikker du har taget skal du lægge ned i samme tur.

Har du et bogstav som du ikke kan lægge ned? Så byt det til et nyt – uden at smugkigge i posen.



# Pelivaihtoehto 1

2 – 4 pelaajaa. Lapsille, jotka osaavat jo lukea.

## Peruspeli lyhyesti

Pelilaudan etupuolella muodostat omia sanoja kirjainlaattojesi avulla. Aseta sanat ruudutetulle pelilaudalle joko vaaka- tai pystysuoraan. Yritä hyödyntää pelilaudan plusruudut ja pelilaudalla jo olevat sanat saadaksesi lisää pisteitä. Se, joka kerää eniten pisteitä, voittaa pelin.

## Alkuvalmistelut

Laita kaikki laatat kangaspussiin ja sekoita ne keskenään. Jaa jokaiselle pelaajalle kahdeksan laattaa katsomatta niissä olevia kirjaimia. Käännä kahdeksan laattaasi oikein päin ja aseta ne eteesi. Loput laatat jäävät pussiin. Ota esiin pistelaskuvihko ja kynä, niin että pelaajat voivat merkitä pisteensä ylös jokaisella kierroksella.

## Pelin aloitus

Nuorin pelaaja aloittaa. Muodosta pelilaudalle sana kirjainlaatoistasi. Ensimmäinen pelilaudan sana asetetaan niin, että se peittää pelilaudan keskimmäisen ruudun. Aseta sana joko vaakatasoon (vasemmalta oikealle) tai pystysuoraan (ylhäältä alas), mutta ei vinoon.

## Laske pisteet jokaisen vuoron jälkeen !

Kaikista vuoron aikana muodostetuista sanoista saa pisteitä. Jokaisesta kirjaimesta saa yhden pisteen. Plusruuduista saa lisäpisteitä ensimmäisellä kerralla kun ne peitetään. Laske yhteen kirjainlaatan yksi piste sekä pisteet, jotka plusruudussa mainitaan (+4 -ruudusta saat siis yhteensä 5 pistettä). Se, joka saa asetettua kaikki kahdeksan laattaansa pelilaudalle yhden vuoron aikana, saa 25 bonuspistettä.

Lopeta jokainen vuorosi nostamalla yhtä monta kirjainlaattaa pussista kuin olet asettanut pelilaudalle vuoron aikana. Tarkista, että edessäsi on aina kahdeksan kirjainlaattaa. Seuraavaksi on toisen pelaajan vuoro. Muodosta pelilaudalle yksi sana kerrallaan.

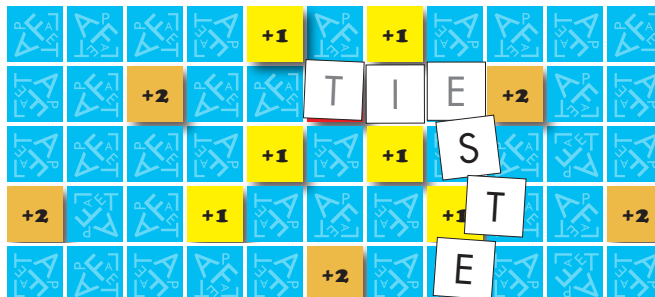
## Peli jatkuu

Kun pelilaudalle on muodostettu sanoja, niitä on tarkoitus käyttää apuna uusiin yhdistelmiin, joista saa enemmän pisteitä. Uusien sanojen pitää sopia yhteen pelilaudalla jo olevien sanojen kanssa. Muodosta sana vaaka- tai pystysuoraan. Jos asetat uusia kirjaimia jo olemassaolevaan sanaan, on sanan merkityksen muututtava. Esim. JUNA + RATA = hyväksytään, JUNA + T = ei hyväksytty

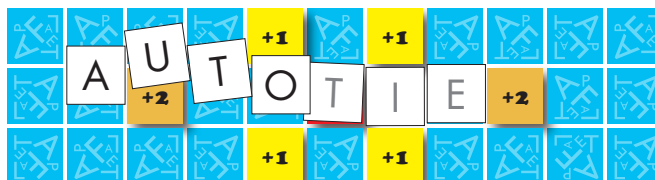
Lyhenteitä ei hyväksytty Lasten Alfapetissa, ei myöskään nimiä.

## Etkö voi muodostaa sanaa pelilaudalle?

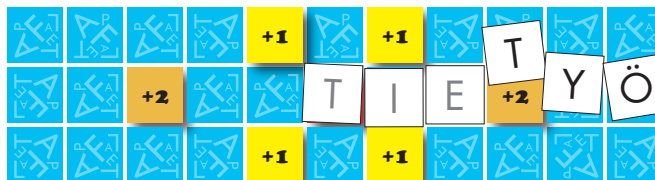
Jos et voi muodostaa uutta sanaa pelilaudalle, vaihda yksi kirjainlaattasi uuteen. Tämän jälkeen vuorosi on ohi.



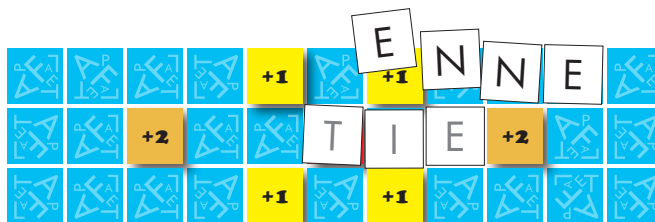
Aseta uusi sana pystysuoraan vanhaan sanaan nähden.  
Käytä yhtä vanhan sanan kirjainta apuna.  
5 pistettä (ESTE)



Muodosta vanhasta sanasta uusi lisäten kirjaimia joko sanan alkuun...  
9 pistettä (AUTOTIE)



... tai vanhan sanan loppuun.  
8 pistettä (TIETYÖ)



Aseta uusi sana vaakasuoraan vanhan sanan päälle tai alle siten, että kirjainlaatoista syntyy uusia sanoja.  
5 pist. (ENNE) + 2 pist. (EI) + 2 pist. (NE) = Yhteensä 9 pistettä

## Kuka voittaa ?

Kun kirjainlaatat loppuvat tai kukaan ei voi muodostaa uusia sanoja, voittaa pelin se, jolla on eniten pisteitä!

## Pelivaihtoehto 2

2 pelaajaa. Lapsille, jotka eivät osaa vielä lukea.

### Peli lyhyesti

Pelilaudan kääntöpuolella on yksinkertaisempi pelivaihtoehto. Lasten tehtävä on peittää yksinkertaisia sanoja oikeilla kirjainlaatoilla. Kaikista peitetyistä sanoista saa pisteitä. Se, joka saa ensimmäisenä peitettynä omalla puoliskollaan olevan sanan, saa lisäksi ottaa itselleen vastustajan puolelle samalle riville asetetut kirjaimet. Ensimmäinen, joka saa 10 pistettä, voittaa pelin.

### Alkuvalmistelut

Laita kaikki kirjainlaatat kangaspussiin ja sekoita ne. Molemmat pelaajat ottavat kolme laattaa. Muut laatat jäävät pussiin. Aseta pelimerkit pelilaudalle jokaisen sanan perään. Aseta merkkejä pisteiden näyttämä määrä. Nuorempi pelaaja aloittaa.

### Pelin aloitus

Pelaajat istuvat vastakkain omilla puolillaan. Aseta kolme laattaasi pelilaudalle. Jos sinulla on esim. A, H ja P, voit asettaa ne mihin tahansa omalla puoliskollasi. Aseta aina kolme laattaa vuoron aikana. Ota tämän jälkeen kolme uutta laattaa pussista. Vuorosi päätyttyä sinulla on aina kolme laattaa edessäsi. Nyt on vastustajan vuoro asettaa kirjainlaattansa pelilaudalle ja ottaa tämän jälkeen kolme uutta laattaa pussista.

### Taktikoi

Tarkkaile vastustajasi sanoja. Yritä saada sanasi valmiiksi ennen vastustajasi samalla rivillä olevaa sanaa. Jos onnistut tässä, saat kerätä vastustajan samalle riville asettamat kirjainlaatat pelilaudalta ja käyttää ne saman vuoron aikana omiin sanoihisi (katso esimerkkiä) Huom! Kokonaan peitettyihin sanoihin ei saa koskea.

### Etkö voi asettaa kirjainlaattaa pelilaudalle?

Pelin loppupuolella et ehkä voi käyttää kaikkia kolmea kirjainlaattaasi.

Jos sinulla on kirjaimia, jotka eivät sovi sanoihisi, voit vaihtaa ne ja nostaa pussista uusia laattoja katsomatta laattojen kirjaimia. Jatka vaihtoa niin kauan, että voit asettaa pelilaudalle kolme kirjainta.

### Kuka voittaa?

Ensimmäinen, joka saa kymmenen pelimerkkiä, voittaa pelin.

Vastustaja on peittänyt T :n ja O :n. Sinä olet peittänyt T :n, U :n ja I :n.



Vastustaja laittaa pelilaudalle L:n.



Saat kirjaimen L ja voit peittää koko sanan TULLI. Siirrä pistemerkit peitetyn sanan vierestä pistepylväaseen.



Kerää tämän jälkeen vastustajan puolella samalla rivillä olevat kirjaimet T, L ja O.

Aseta nämä kirjaimet pelilaudalle omalle puolellesi saman vuoron aikana.

Etkö voi asettaa kirjainta pelilaudalle? Vaihda kirjainlaatta uuteen – älä kuitenkaan kurkista pussiin.