

ABC Dring!



7
-99

ans
years
años
 Jahre



FR



Dès 7 ans



De 2 à 5 joueurs



Contenu : 44 cartes «scènes», 41 cartes «lettres», 1 sonnette.



But du jeu : être le premier à obtenir 10 cartes «lettres»



Règle du jeu :

Les cartes «scènes» et les cartes «lettres» sont déposées en 2 piles distinctes, faces cachées, au centre.

Le plus jeune des joueurs est désigné meneur de jeu.

Il prend 4 cartes «scènes» sur le dessus de la pile, et les étale au centre, faces découvertes. Puis il retourne une carte «lettres», et la pose à côté de la pile.

Immédiatement après, tous les joueurs doivent trouver un mot qui commence par cette lettre, et qui est représenté dans l'une des 4 cartes au centre.

Dès que l'un des joueurs pense avoir trouvé un mot correct, il appuie sur la sonnette le plus rapidement possible et dit le mot immédiatement.

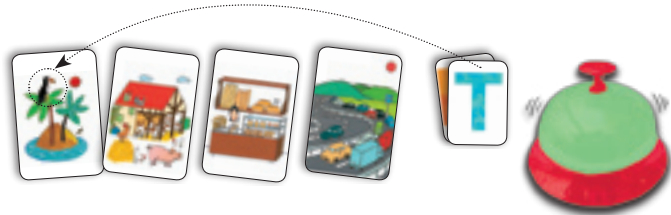
Il montre l'illustration de ce mot sur l'une des cartes au centre. Les joueurs vérifient, et si ce mot est correct, le joueur gagne la carte «lettre» qui représente un point.

Les 4 cartes «scènes» sont écartées du jeu et remplacées par 4 autres. Une autre carte «lettre» est retournée, et ainsi de suite.

La partie s'arrête lorsque l'un des joueurs totalise 10 cartes «lettres».

NB1 : On peut aussi décider que le mot à trouver doit commencer ou «contenir» la lettre. Exemple : N pour «Toucan».

NB2 : Certaines lettres sont spécifiques au suédois et au danois. Les joueurs qui n'utilisent pas ces 2 langues doivent écartier ces cartes du jeu avant de commencer.



DJECO

GB



From the age of 7



From 2 to 5 players



Contents: 44 «scene» cards, 41 «letter» cards, 1 bell.



Aim of the game: to be the first to obtain 10 «letter» cards.



Rules of the game:

The «scene» cards and the «letter» cards are put down in separate piles, face down, in the centre.

The youngest player is designated game leader.

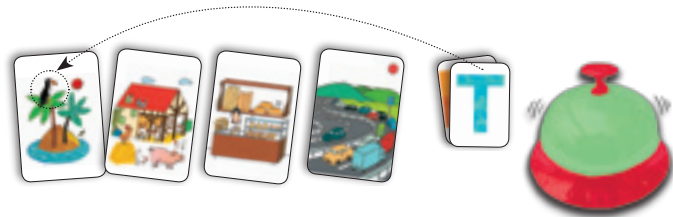
He takes 4 «scene» cards from the top of the pile, and spreads them out in the centre, face up. Then he turns over a «letter» card and places it next to the pile. Immediately afterwards, all the players must find a word that starts with this letter which is represented in one of the 4 cards in the centre.

As soon as one of the players thinks he has found a correct word, he presses on the bell as quickly as possible and says the word straight away. He shows the illustration of this word on one of the cards in the centre. The players check and if this word is correct, the player wins the «letter» card that represents one point. The 4 «scene» cards are removed from the game and replaced by 4 others. Another “letter” card is turned over, and so on.

The game stops when one of the players has 10 «letter» cards.

NB1: You can also decide that the word to find must start with or «contain» the letter. Example: N for «Toucan»

NB2: Some letters are specific to Swedish and Danish. The players who do not use these languages can remove these cards from the game before playing.



DJECO

D



Ab 7 Jahre



2 bis 5 Spieler



Inhalt: 44 Bild-Karten, 41 Buchstaben-Karten, 1 Klingel



Ziel des Spiels: Als erster 10 Buchstaben-Karten erhalten.



Spielregel:

Die Bild-Karten und die Buchstaben-Karten werden in 2 getrennten Stapeln, mit dem Bild nach unten, in die Mitte gelegt.

Der jüngste Spieler wird zum Spielleiter ernannt.

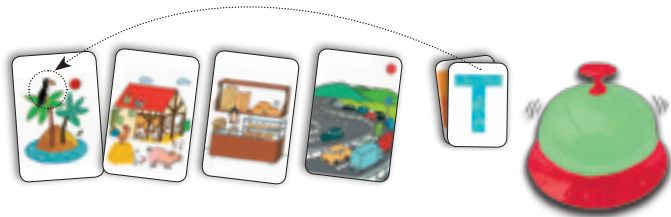
Er nimmt 4 Bild-Karten oben vom Stapel und legt sie aufgedeckt in der Mitte aus. Dann dreht er eine Buchstaben-Karte um und legt sie neben den Stapel. Schnell müssen alle Spieler ein Wort finden, das mit diesem Buchstaben beginnt und auf einer der 4 Bild-Karten in der Mitte dargestellt ist.

Sobald einer der Spieler glaubt, ein passendes Wort gefunden zu haben, drückt er so schnell wie möglich auf die Klingel und sagt sofort das Wort. Er zeigt an, wo auf den Karten dieses Wort abgebildet ist. Die Mitspieler prüfen nach, und wenn das Wort korrekt ist, gewinnt der Spieler die Buchstaben-Karte. Sie zählt einen Punkt. Die vier Bild-Karten werden aus dem Spiel genommen und durch 4 andere Karten ersetzt.

Das Spiel ist zu Ende, sobald einer der Spieler insgesamt 10 Buchstaben-Karten gewonnen hat.

Anm.1: Es kann auch vereinbart werden, dass das zu findende Wort mit dem gezogenen Buchstaben beginnen oder ihn enthalten muss. Zum Beispiel: N für „Tukan“.

Anm.2: Einige Buchstaben gibt es nur im Schwedischen oder Dänischen. Spieler, die diese beiden Sprachen nicht benutzen, müssen diese Karten vor dem Beginn aus dem Spiel nehmen.



DJECO

E



Desde 7 años



De 2 a 5 jugadores



Contenido: 44 cartas «escenas», 41 cartas «letras», 1 timbre.



Objetivo del juego: ser el primero en conseguir 10 cartas «letras».



Regla del juego:

Las cartas «escenas» y las cartas «letras» se dejan en 2 pilas distintas, boca abajo, en el centro.

Se designa al jugador más joven como conductor del juego.

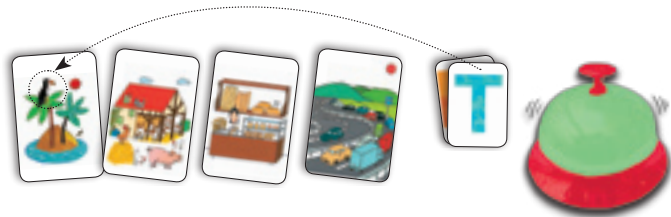
Coge 4 cartas «escenas» de la parte superior de la pila, y las extiende en el centro, boca arriba. Luego gira una carta «letras», y la deja al lado de la pila. Inmediatamente después, todos los jugadores deben encontrar una palabra que empiece por esta letra, y que esté representada en una de las 4 cartas en el centro.

Cuando uno de los jugadores cree haber encontrado una palabra correcta, pulsa rápidamente sobre el timbre y dice la palabra de inmediato. Muestra la ilustración de esta palabra en una de las cartas del centro. Los jugadores lo comprueban, y si esta palabra es correcta, el jugador gana la carta «letra» que representa un punto. Las 4 cartas «escenas» se descartan del juego y se sustituyen por otras cuatro. Se da la vuelta a otra carta «letra» y así sucesivamente.

La partida se detiene cuando uno de los jugadores suma 10 cartas «letras».

NB1: También podemos decidir que la palabra a encontrar debe empezar o «contener» la letra. Ejemplo: N para «Tucán».

NB2: Algunas letras son específicas del sueco y del danés. Los jugadores que no utilizan estas 2 lenguas deben descartar estas cartas del juego antes de empezar.



DJECO

I



A partire da 7 anni



Da 2 a 5 giocatori



Contenuto: 44 carte «scene», 41 carte «lettere», 1 campanello.



Scopo del gioco: ottenere per primi 10 carte «lettere».



Regola del gioco:

Le carte «scene» e le carte «lettere» vengono messe a centro tavolo coperte, in due mazzi distinti.

Conduce il gioco il giocatore più giovane.

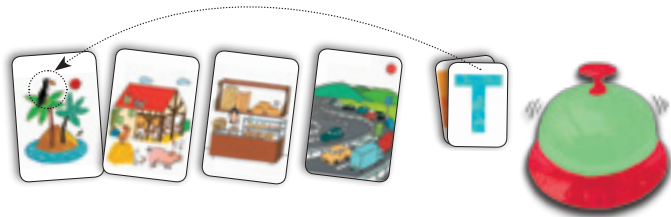
Prende 4 carte «scene» da sopra il mazzo e le stende scoperte a centro tavolo, quindi gira una carta «lettera» e la mette di fianco al mazzo. Tutti i giocatori devono subito trovare una parola che cominci per questa lettera e che sia rappresentata in una delle 4 carte a centro tavolo.

Non appena ritiene di aver trovato una parola giusta, il giocatore preme il campanello il più rapidamente possibile, dicendo subito la parola. Mostra l'illustrazione di quella parola su una delle carte a centro tavolo. I giocatori verificano e, se la parola è giusta, il giocatore vince la carta «lettera» che vale un punto. Le 4 carte «scene» vengono scartate dal mazzo e sostituite da altre 4. Si gira un'altra carta «lettera» e via di seguito.

La partita termina quando uno dei giocatori totalizza 10 carte «lettere».

NB1: si può anche decidere che la parola da trovare deve cominciare per quella lettera oppure «contenere» quella lettera. Ad esempio, N per «Tucano».

NB2: alcune lettere sono specifiche delle lingue svedese e danese. I giocatori non utenti di queste due lingue dovranno scartare queste carte dal mazzo, prima di cominciare il gioco.



DJECO

P



A partir dos 7 anos



2 a 5 jogadores



Conteúdo: 44 cartas «cenar», 41 cartas «letras», 1 campainha.



Objectivo do jogo : Ser o primeiro a obter as 10 cartas «letras».



Regras do jogo:

As cartas «cenar» e as cartas «letras» são dispostas em dois montes distintos, com as faces escondidas, no centro.

O jogador mais novo é designado líder do jogo.

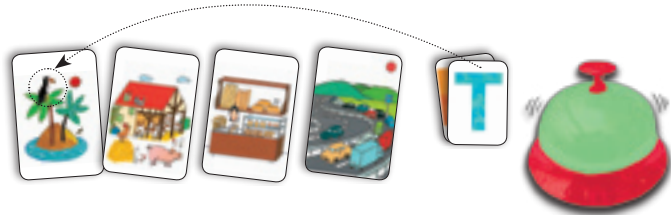
Ele pega em 4 cartas «cenar» na parte de baixo do monte, e dispõe-nas no centro com as faces voltadas para cima. Levanta seguidamente uma carta de «letras» e coloca-a ao lado do monte. Imediatamente depois, todos os jogadores devem encontrar uma palavra que comece por essa letra, e que esteja representada numa das 4 cartas ao centro.

Quando um jogador pensar que encontrou uma palavra correcta, toca na campainha o mais rapidamente possível e diz a palavra, de imediato! Mostra a ilustração dessa palavra sobre uma das cartas ao centro. Os jogadores verificam e se a palavra estiver correcta, o jogador ganha a carta «letra» que representa um ponto. As 4 cartas «cenar» são descartadas do jogo e substituídas por outras 4. Vira-se uma Nova carta de «letra», e assim sucessivamente.

A partida termina quando um dos jogadores totalizar 10 cartas de «letra».

NB1 : Pode ainda decidir-se de comum acordo que a palavra pode começar ou apenas conter essa mesma letra. Exemplo : N para «Tucano».

NB2 : Algumas letras são específicas no sueco e dinamarquês. Os jogadores que não utilizarem estas 2 línguas deverão descartar estas cartas do jogo antes do seu início.



DJECO

NL



Vanaf 7 jaar



2 tot 5 spelers



Inhoud: 44 "tafereelkaarten", 41 "letterkaarten", 1 belletje.



Doel van het spel: als eerste tien letterkaarten bemachtigen.



Spelregels:

De tafereelkaarten en de letterkaarten worden in twee afzonderlijke stapeltjes midden op tafel gelegd, met de plaatjes naar onderen.

De jongste speler wordt aangewezen als spelleider.

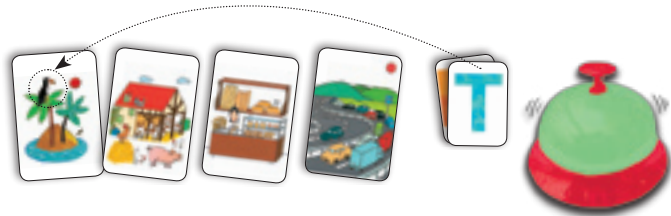
Hij pakt de bovenste vier tafereelkaarten van het stapeltje en spreidt deze midden op tafel uit, met de plaatjes naar boven. Vervolgens draait hij een letterkaart om en legt deze naast het stapeltje neer. Onmiddellijk daarna moeten alle spelers een woord vinden dat met deze letter begint en dat op een van de vier midden op tafel uitgespreide kaarten staat afgebeeld.

Zodra een van de spelers denkt een geschikt woord gevonden te hebben, drukt hij zo snel mogelijk op het belletje en zegt onmiddellijk het woord. Hij wijst aan waar dit woord op een van de vier kaarten staat afgebeeld. De spelers kijken of het klopt en als het woord juist is, wint de speler de letterkaart die voor één punt telt. De vier tafereelkaarten worden opzij gelegd en door vier andere vervangen. Dan wordt een andere letterkaart omgedraaid, enzovoort.

Het spelletje houdt op wanneer een van de spelers tien letterkaarten bemachtigd heeft.

N.B. 1: Er kan ook beslist worden dat het woord dat gevonden moet worden met de letter begint of de letter "bevat". Voorbeeld: de N voor "toekan".

N.B. 2: Bepaalde letters bestaan alleen in het Zweeds of het Deens. Spelers uit andere taalgebieden moeten deze kaarten uit het spel halen alvorens te beginnen.



DJECO

S



Från 7 år



2-5 spelare



Innehåll: 44 scenkort, 41 bokstavskort och en 1 ringklocka.



Det här går spelet ut på: att vara den första som får 10 bokstavskort.



Spelregler:

Scenkorten och bokstavskorten läggs i två olika högar, med framsidan ner, i mitten.

Den yngsta spelaren leder spelet.

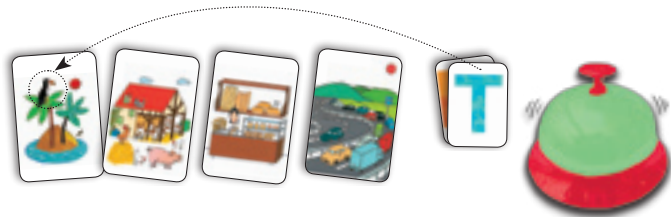
Den spelaren tar 4 scenkort överst från högen, och lägger dem i mitten, med framsidan upp. Sedan vänder spelaren även upp 1 bokstavskort och lägger det bredvid högen. Direkt efteråt, måste alla spelarna försöka hitta ett ord som börjar med den bokstaven och som representeras av 1 av de 4 korten i mitten.

När en av spelarna tror att hon/han har hittat ett korrekt ord, ringer den spelaren på klockan så snabbt som möjligt och säger sedan ordet direkt. Spelaren pekar sedan på teckningen på ett av korten i mitten som visar detta ord. Spelarna kontrollerar, och om ordet är rätt, vinner spelaren bokstavskortet som representerar ett poäng. De 4 scenkortet tas ur spelet och ersätts av 4 andra. Ett annat bokstavskort vänds upp, och sedan fortsätter spelet.

Spelet är slut när en av spelarna har fått 10 bokstavskort.

Tips 1: Man kan även bestämma att ordet måste börja med eller innehålla bokstaven. Exempel: N för «Pelikan».

Tips 2: Vissa bokstäver finns bara på svenska eller danska. Spelare som inte använder de språken kan ta bort de bokstavskorten innan spelet börjar.



DJECO

DK



Fra 7 år



Fra 2 til 5 deltagere



Indhold: 44 «kulissekort», 41 «bogstavkort», en klokke



Spillets mål: at være den første, der opnår at få 10 bogstavkort.



Spilleregler:

Kulissekortene og bogstavkortene lægges i 2 adskilte bunker med billedsiden nedad midt på bordet.

Den yngste spiller udpeges til playmaker.

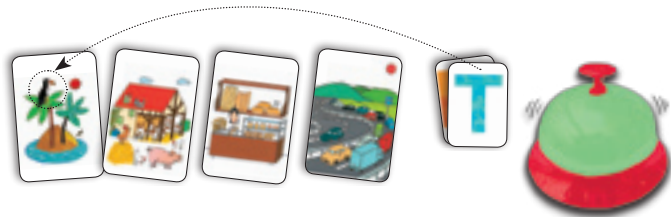
Han tager 4 kulissekort øverst i bunken og spreder dem ud midt på bordet med billedsiden opad. Derefter vender han et bogstavkort og lægger det ved siden af bunken. Straks herefter skal alle spillerne finde et ord, som begynder med dette bogstav, og som vises på et af de 4 kulissekort i midten.

Så snart en af spillerne mener at have fundet et korrekt ord, trykker han på klokken hurtigst muligt og siger straks ordet. Han viser illustrationen af ordet på et af kortene i midten. Spillerne bekræfter, og hvis ordet er korrekt, vinder spilleren bogstavkortet, som udgør 1 point. De 4 kulissekort bliver fjernet fra spillet og erstattet af 4 andre. Et andet bogstavkort blive vendt, og så fremdeles.

Spillet stopper, når en af spillerne har opnået 10 bogstavkort.

NB1: Man kan også bestemme, at ordet, der skal findes, skal begynde med eller "indeholde" bogstavet. Eksempel: N for "Tukan".

NB2: Nogle bogstaver er specielle for svensk eller dansk. Spillere, som ikke bruger disse 2 sprog, kan tage dem ud af spillet, inden de begynder at spille.



DJECO

ABC Dring !

DJ08484

Attention! Danger d'étouffement. Warning! Choking hazard. Achtung! Erstickungsgefahr. ¡Atención! Peligro de asfixia. Opgepast! Verslikingsgevaar. Attenzione! Pericolo di soffocamento. Cuidado! Perigo de asfixia. Varning! Risk för kvävning. Advarsel! Fare for kvælning. Осторожно! Внимание: риск попадания в дыхательные пути. Προσοχή! Κίνδυνος ασφυξίας. Conserver l'emballage. Référence fabricant. Retain address. Anschrift aufbewahren. Guardar la dirección. Adres bewaren. Spara adressen. Conservare l'indirizzo. Guarde o endereço. Gem adressen. Παρακαλούμε κρατήστε αυτή τη διεύθυνση. Сохраните адрес. Made in China. Designed in France



Djeco
3 rue des Grands Augustins
75006 Paris - France
www.djeco.com