

ABC BOOM



8 *ans years*
años Jahre
-99



Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект

NGWFOV
LSZC BKR
AXHYQIP
UDLTEM x26



x42



x14



x1

F Règle du jeu



8-9 ans



2 à 4 joueurs



10 min.

Contenu : 1 plateau, 42 cartes, 26 lettres en bois, 14 baguettes.

ABC boom est un jeu d'adresse et de vocabulaire. Les joueurs devront poser une lettre sur l'édifice sans qu'il ne s'écroule en énonçant un mot contenant cette lettre.

But du jeu : gagner le maximum de cartes

Mise en place : Placer le plateau sur la table au centre des joueurs. Poser les lettres et les baguettes à côté. Mélanger et poser les cartes à côté du plateau en pioche, face cachée.

Déroulement du jeu : Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne une carte et tente de réaliser l'action demandée :



Le joueur peut poser n'importe quelle lettre.



Le joueur ne peut poser qu'une lettre de la couleur indiquée par la carte.



Le joueur doit poser le nombre de baguette indiqué sur la carte.



Le joueur ne peut poser qu'une des lettres indiquées sur la carte.

- S'il réussit son action, le joueur gagne la carte qu'il pose devant lui et la main passe au joueur suivant.
- Si lors de son action, l'édifice s'écroule (une lettre ou une baguette tombe) le joueur ne gagne pas la carte et en perd une précédemment gagnée.

NB : Les lettres et baguettes tombées sur le plateau sont laissées en place. Les lettres et baguettes tombées en dehors du plateau sont écartées du jeu.

S'il ne peut pas réaliser son action par manque de lettres ou de baguettes, il passe son tour et la main passe au joueur suivant qui tire une nouvelle carte.

Poser une lettre : Quand il place une lettre, le joueur doit énoncer un mot qui la contient.

Sur le plateau : Il y a 4 emplacements sur le plateau pour poser les 4 lettres qui serviront de base à l'édifice. Si un emplacement est libre, un joueur peut poser une lettre dessus. Pour poser une lettre sur un emplacement libre du plateau, celle-ci doit être de la même couleur que la case.

Sur l'édifice : Dès qu'un joueur ne peut plus poser une lettre sur une des cases du plateau, il doit la poser sur l'édifice : sur une lettre déjà posée ou sur une baguette.

Poser une baguette : Les baguettes se posent uniquement en équilibre entre 2 lettres, jamais sur le plateau. Quand il place une baguette, le joueur doit énoncer un mot qui contient les 2 lettres sur lesquelles repose la baguette.

Fin du jeu : La partie prend fin quand la pioche des cartes est épuisée. Le gagnant est celui qui totalise le plus de cartes gagnées.

Un jeu Babayaga



GB Game rules



Ages 8 to 99



From 2 to 4 players



10 min.

Includes: 1 board, 42 cards, 26 wooden letters, 14 sticks.

ABC Boom is about dexterity and vocabulary. Players must add letters to the structure without it falling down, as they say a word containing the letter being played.

Aim of the game: To win as many cards as possible.

Setting up: Place the board on the table in the middle of the players. Put the letters and sticks to one side. Shuffle the cards and pile them face down next to the board.

Playing the game: The youngest player starts, then play continues in a clockwise direction. The first player turns over a card and tries to complete the action shown on it:



The player can place down any letter they like.



The player can only place down a letter in the colour shown on the card.



The player must place down the number of sticks shown on the card.



The player can only place down one of the letters shown on the card.

- If the player completes the action, they win the card. They keep this card in front of them and the game moves to the next player.
- If the structure collapses (a letter or a stick falls down) while the player is completing the action, they do not win the card. They also lose a card they won earlier.

Note: Letters and sticks that fall on the board are left where they are. Letters and sticks that fall off the board are removed from the game.

If a player cannot complete an action because there aren't enough letters or sticks left, they forfeit their turn and the game moves to the next player, who draws a new card.

Placing down a letter: As players place down letters, they must say a word containing the letter being played.

On the board: There are 4 spaces on the board for 4 letters: these will act as the base for the structure. If there is a space free, a player can place a letter there. Any letters placed on a free space must be the same colour as the space.

On the structure: Once all the spaces for letters to be placed on the board are full, players must place letters on the structure: either on a letter that has already been set down, or on a stick.

Placing down a stick: Sticks cannot be placed on the board: they can only be balanced across 2 letters. When a player places down a stick, they must say a word that contains the 2 letters that the stick is resting on.

End of the game: The game ends when the deck of cards is all used up. The winner is the player who has won the most cards.

A game by Babayaga



D Spielregeln



8–99 Jahre



Für 2 bis 4 Spieler



10 Minuten

Inhalt: 1 Spielbrett, 42 Karten, 26 Holzbuchstaben, 14 Stäbchen.

ABC Boom ist ein Geschicklichkeits- und Wortschatzspiel. Die Spieler müssen einen Buchstaben auf das Gebilde legen, ohne dass dieses zusammenfällt, und außerdem ein Wort mit diesem Buchstaben nennen.

Ziel des Spiels: möglichst viele Karten gewinnen.

Vorbereitung: Das Spielbrett wird auf die Mitte des Tisches zwischen die Spieler gelegt. Die Buchstaben und Stäbchen werden danebengelegt. Die Karten werden gemischt und neben dem Spielbrett verdeckt als Nachziehstapel hingelegt.

Spielverlauf: Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Er dreht die Karte um und versucht, die geforderte Aktion auszuführen:



Der Spieler kann jeden beliebigen Buchstaben hinlegen.



Der Spieler darf nur einen Buchstaben mit der auf der Karte angezeigten Farbe hinlegen.



Der Spieler muss die auf der Karte angezeigte Anzahl von Stäbchen hinlegen.



Der Spieler muss einen der auf der Karte angezeigten Buchstaben hinlegen.

• Wenn ihm dies gelingt, erhält der Spieler die Karte und legt sie vor sich hin. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

• Wenn bei der Aktion das Gebilde zusammenfällt (ein Buchstabe oder ein Stäbchen fällt um), erhält der Spieler die Karte nicht und verliert zudem eine zuvor gewonnene Karte.

Hinweis: Die auf das Spielbrett gefallenen Buchstaben und Stäbchen werden beibehalten. Die außerhalb des Spielbretts gefallenen Buchstaben und Stäbchen werden entfernt.

Wenn eine Aktion aufgrund mangelnder Buchstaben oder Stäbchen nicht ausgeführt werden kann, setzt der Spieler aus. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe, der zunächst eine neue Karte zieht.

Hinlegen eines Buchstabens: Wenn der Spieler einen Buchstaben hinlegt, muss er ein Wort nennen, das diesen Buchstaben enthält.

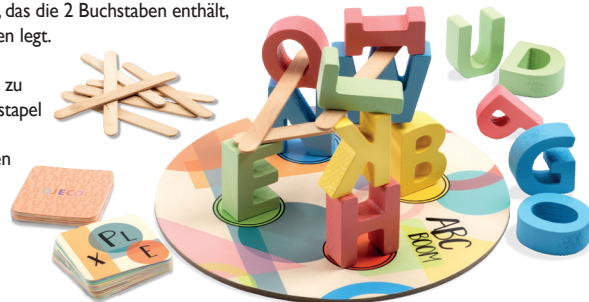
Auf das Spielbrett: Auf dem Spielbrett gibt es 4 Stellen, auf welche die 4 Buchstaben gelegt werden können, die als Basis des Gebildes dienen. Wenn eine dieser Stellen frei ist, kann der Spieler darauf einen Buchstaben legen. Um einen Buchstaben auf eine freie Stelle des Spielbretts legen zu dürfen, muss dieser die gleiche Farbe besitzen wie das Feld.

Auf das Gebilde: Sobald der Spieler keine Buchstaben mehr auf die Felder des Spielbretts legen kann, muss er sie auf das Gebilde legen: entweder auf einen bereits vorhandenen Buchstaben oder auf ein Stäbchen.

Hinlegen eines Stäbchens: Die Stäbchen werden ausschließlich als Gleichgewicht zwischen 2 Buchstaben gelegt, und niemals direkt auf das Spielbrett. Wenn der Spieler ein Stäbchen platziert, muss er ein Wort nennen, das die 2 Buchstaben enthält, auf welche er sein Stäbchen legt.

Spielende: Das Spiel ist zu Ende, wenn der Nachziehstapel leer ist. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Karten gesammelt hat.

Ein Spiel von Babayaga





8-99 jaar



Van 2 tot 4 spelers



10 min.

Inhoud: 1 speelbord, 42 kaarten, 26 houten letters, 14 stokjes.

ABC boom is een behendigheids- en woordenschatspel. De spelers maken met de letters een bouwwerk en zonder dit te laten instorten. Bij het plaatsten van de letters noemen ze een woord waarin deze letter voorkomt.

Doel van het spel: Zo veel mogelijk kaarten winnen.

Vorbereiding: Leg het speelbord in het midden van de spelers. Leg de letters en stokjes ernaast. Schud de kaarten en leg deze gesloten naast het speelbord neer. Dit is de pot.

Verloop van het spel: De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. Hij draait een kaart om en probeert de gevraagde actie uit te voeren:



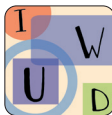
De speler kan elke weergegeven letter neerzetten of neerleggen.



De speler kan maar één letter in de kleur die op de kaart staat weergegeven neerzetten of neerleggen.



De speler moet het op de kaart aangegeven aantal stokjes neerleggen.



De speler kan maar één van de letters op de kaart neerzetten of neerleggen.

- Als de speler zijn actie succesvol heeft volbracht, wint hij de kaart en legt hij deze voor zich neer. De beurt gaat vervolgens naar de volgende speler.
- Als het bouwwerk tijdens het uitvoeren van de actie instort (er valt een letter of een stokje), wint de speler de kaart niet en verliest hij een eerder gewonnen kaart.

Let op: De letters en stokjes die op het speelbord zijn gevallen, moeten blijven liggen. De letters en stokjes die naast het speelbord zijn gevallen, worden uit het spel gehaald.

Als de speler de gevraagde actie niet kan uitvoeren omdat hij niet genoeg letters of stokjes heeft, gaat de beurt naar de volgende speler over en mag deze een nieuwe kaart pakken.

Een letter neerleggen of neerleggen: Als de speler een letter neerzet of neerlegt, moet hij een woord noemen waarin deze letter voorkomt.

Op het speelbord: Er zijn 4 plaatsen op het speelbord waar de 4 letters kunnen worden neergezet die het fundament van het bouwwerk vormen. Als één van deze plaatsen vrij is, mag de speler daar een letter neerzetten. De letter die op een vrije plaats op het speelbord wordt gezet, moet dezelfde kleur hebben als het vakje.

Op het bouwwerk: Als alle 4 de vakjes op het speelbord vol zijn, moet de speler zijn letter op het bouwwerk plaatsen: op een letter die er al staat of op een stokje.

Een stokje neerleggen: De stokjes mogen uitsluitend tussen 2 letters worden geplaatst en nooit op het speelbord zelf. Als de speler een stokje neerlegt, moet hij een woord noemen waarin de 2 letters voorkomen waarop het stokje balanceert.

Einde van het spel: Het spel eindigt als de pot met kaarten leeg is. De speler met de meeste kaarten is de winnaar.

Een Babayaga-spel



E Reglas del juego



8-99 años



De 2 a 4 jugadores



10 min.

Contenido: 1 plateau, 42 cartas, 26 lettres en bois, 14 baguettes.

ABC Boom es un juego de habilidad y vocabulario. Los jugadores deben colocar una letra en el edificio sin que se derrumbe mientras enuncian una palabra que contenga esa letra.

Objetivo del juego: Acumular el máximo número de cartas posible.

Preparación del juego: Colocar el tablero en la mesa, en el centro de los jugadores.

Colocar las letras y las varas a un lado. Barajar y colocar las cartas boca abajo en un montón, junto al tablero.

Desarrollo del juego: Empieza el jugador más joven. Luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj. Da vuelta a la primera carta e intenta realizar la acción indicada:



El jugador puede colocar cualquier letra.



El jugador solo puede colocar una letra del color indicado en la carta.



El jugador debe colocar el número de varas indicado en la carta.



El jugador solo puede colocar una de las letras indicadas en la carta.

- Si logra realizar su acción, el jugador gana la carta, la coloca delante de él y le toca al siguiente jugador.
- Si, mientras realiza su acción, el edificio se derrumba (se cae una letra o una vara), el jugador no gana la carta y además pierde una de las cartas que había ganado anteriormente.

N.B.: Las letras y las varas que caen sobre tablero deberán dejarse donde estén. Las letras y las varas que caen fuera tablero se apartan del juego.

Si no puede realizar su acción porque faltan letras o varas, pierde su turno y le toca al siguiente jugador, quien saca otra carta.

Colocar una letra: Al colocar una letra, el jugador debe enunciar una palabra que la contenga.

En el tablero: El tablero tiene 4 casillas para colocar las 4 letras que servirán de base para el edificio. Si una casilla está libre, el jugador puede colocar una letra en ella. Cuando se coloca en una casilla libre del tablero, la letra debe ser del mismo color que la casilla.

En el edificio: Cuando un jugador ya no puede colocar una letra en una de las casillas del tablero, debe colocarla sobre el edificio, ya sea sobre una letra que ya esté en la mesa o sobre una vara.

Colocar una vara: Las varas solamente deben colocarse en equilibrio sobre dos letras, nunca sobre el tablero. Al colocar una vara, el jugador debe enunciar una palabra que contenga las dos letras sobre las cuales coloca la vara.

Fin de la partida: La partida termina cuando se acaba el montón. El ganador es el que gane el mayor número de cartas.

Un juego de Babayaga



I Regolamento del gioco



8-99 anni



Da 2 a 4 giocatori



10 min.

Contenuto: 1 tabellone, 42 carte, 26 lettere in legno, 14 bacchette

ABC Boom è un gioco di abilità e vocabolario. I giocatori devono posare una lettera sulla costruzione senza farla crollare, pronunciando una parola contenente quella stessa lettera.

Scopo del gioco: vincere il maggior numero di carte possibile.

Preparazione: posare il tabellone sul tavolo al centro dei giocatori. Posizionare le lettere e le bacchette a lato. Mescolare e posizionare il mazzo di carte a faccia in giù a fianco al tabellone.

Svolgimento del gioco: comincia il giocatore più giovane, si gioca poi in senso orario. Il giocatore scopre una carta e tenta di realizzare l'azione richiesta:



Il giocatore può posizionare qualsiasi lettera.



Il giocatore può posizionare solo una lettera del colore indicato sulla carta.



Il giocatore deve posizionare il numero di bacchette indicato sulla carta.



Il giocatore può posizionare solo una delle lettere indicate sulla carta.

- Se riesce a eseguire l'azione, il giocatore vince la carta e la posiziona davanti a sé, passando quindi la mano al giocatore successivo.
- Se la struttura crolla (una lettera o una bacchetta cade) mentre effettua l'azione, il giocatore non vince la carta e ne perde una di quelle ottenute in precedenza.

NB: le lettere e le bacchette cadute sul tabellone vengono lasciate in posizione. Le lettere e le bacchette cadute al di fuori del tabellone vengono scartate dal gioco.

Se non può effettuare l'azione per mancanza di lettere o di bacchette, salta il turno e la mano passa al giocatore seguente, che scopre una nuova carta.

Posizionare una lettera: quando posiziona una lettera, il giocatore deve pronunciare una parola che la contiene.

Sul tabellone: sul tabellone ci sono 4 postazioni in cui posizionare le 4 lettere che serviranno come base per la struttura. Se una postazione è libera, un giocatore può posizionarvi una lettera sopra. Per posizionare una lettera su una postazione libera del tabellone, i colori di entrambe devono essere uguali.

Sulla struttura: se un giocatore non può più posizionare una lettera in una delle postazioni del tabellone, deve collocarla sulla struttura, ovvero su una lettera già presente o su una bacchetta.

Posizionare una bacchetta: le bacchette possono essere posizionate solo in equilibrio tra 2 lettere, mai sul tabellone. Quando posiziona una bacchetta, il giocatore deve pronunciare una parola che contiene le 2 lettere su cui poggia.

Fine del gioco: la partita si conclude quando il mazzo di carte si esaurisce. Vince il giocatore che vince il maggior numero di carte.

Un gioco Babayaga



P Regras do jogo



8-99 anos



De 2 a 4 jogadores



10 min.

Conteúdo: 1 tabuleiro, 42 cartas, 26 letras de madeira e 14 pauzinhos.

ABC Boom é um jogo de destreza e vocabulário. Os jogadores deverão colocar uma letra no edifício sem que este desmorone, dizendo uma palavra que contenha essa letra.

Objetivo do jogo: ganhar o máximo de cartas

Preparação: coloquem o tabuleiro na mesa no centro dos jogadores. Coloquem as letras e os pauzinhos ao lado. Baralhem e coloquem o baralho de cartas, viradas para baixo, ao lado do tabuleiro.

Decorrer do jogo: começa o jogador mais novo, depois, joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Vira uma carta e tenta realizar a ação pedida:



O jogador pode colocar qualquer letra.



O jogador apenas pode colocar uma letra da cor indicada na carta.



O jogador deve colocar o número de pauzinhos indicado na carta.



O jogador apenas pode colocar uma das letras indicadas na carta.

- Se conseguir realizar a sua ação, o jogador ganha a carta que coloca à sua frente e a vez passa depois para o jogador seguinte.
- Se o edifício desmoronar (queda de uma letra ou um pauzinho) durante a sua ação, o jogador não ganha a carta e perde uma carta ganha anteriormente.

Nota: as letras e os pauzinhos que caem no tabuleiro ficam onde caíram. As letras e os pauzinhos que caem fora do tabuleiro são postos de lado.

Se não puder realizar a sua ação por falta de letras ou pauzinhos, o jogador passa a vez e o jogador seguinte escolhe uma nova carta.

Colocar uma letra: Ao colocar uma letra, o jogador deve dizer uma palavra que a contenha.

No tabuleiro: Existem 4 espaços no tabuleiro para colocar as 4 letras que serão utilizadas como base para o edifício. Se um espaço estiver livre, um jogador pode colocar lá uma letra. Para colocar uma letra num espaço livre no tabuleiro, a mesma deve ser da mesma cor da casa..

No edifício: Quando um jogador já não puder colocar uma letra numa das casas do tabuleiro, deve colocá-la no edifício: sobre uma letra já colocada ou sobre um pauzinho.

Colocar um pauzinho: Os pauzinhos apenas são colocados em equilíbrio entre 2 letras e nunca no tabuleiro. Ao colocar um pauzinho, o jogador deve dizer uma palavra que contenha as 2 letras sobre as quais assenta o pauzinho.

Fim do jogo: o jogo termina quando já não houver cartas no baralho. O vencedor é o jogador que tiver mais cartas.

Um jogo de Babayaga



DK Spilleregler



8-99 år



2 til 4 spillere



10 min.

Indhold: 1 plade, 42 kort, 26 træbogstaver, 14 stave.

ABC boom er et spil, der kræver behændighed og ordforråd. Spillerne skal lægge et bogstav på opbygningen, uden at den falder sammen, og sige et ord, der indeholder dette bogstav.

Målet med spillet: At vinde flest mulige kort

Placering: Anbring spillepladen på bordet midt mellem spillerne. Læg bogstaverne og stavene ved siden af. Bland kortene og læg dem i en bunke med skjult billedside ved siden af pladen.

Spilleregler: Den yngste spiller starter, og man spiller i urets retning. Han/hun vender et kort og forsøger at udføre den handling, der bedes om:



Spilleren kan lægge et vilkårligt bogstav ud.



Spilleren kan kun lægge et bogstav ud med den viste farve på kortet.



Spilleren skal lægge det viste antal stave på kortet ud.



Spilleren kan kun lægge et af de viste bogstaver på kortet ud.

- Hvis det lykkes, vinder spilleren kortet, som han/hun lægger ned foran sig og dernæst er det den næste spillers tur.
- Hvis opbygningen falder sammen under handlingen (et bogstav eller en stav falder ned), vinder spilleren ikke kortet og taber desuden et tidligere vundet kort.

NB : Man lader de bogstaver og stave, der falder ned på pladen, blive liggende. De bogstaver og stave, der falder udenfor pladen, fjernes fra spillet.

Hvis spilleren ikke kan udføre sin handling, fordi der mangler bogstaver eller stave, springes han/hun over og det er den næste spillers tur til at tage et kort.

Sådan lægges et bogstav ud: Når spilleren lægger et bogstav ud, skal han/hun sige et ord, der indeholder dette bogstav.

På pladen: Der findes 4 felter på pladen til at placere de 4 bogstaver, der bruges som base til opbygningen. Hvis et felt er ledigt, kan en spiller lægge et bogstav ud på det. For at lægge et bogstav ud på et ledigt felt på pladen, skal dette bogstav være i samme farve som feltet.

På opbygningen: Hvis en spiller ikke mere kan placere et bogstav på et af pladens felter, skal han/hun placere det på opbygningen: på et allerede placeret bogstav eller på en stav.

Sådan placeres en stav: Stavene må kun placeres i ligevægt mellem to bogstaver og aldrig på pladen. Når en spiller placerer en stav, skal han/hun sige et ord, som indeholder de 2 bogstaver, staven lægges ud på.

Spillets afslutning: Spillet er slut, når der ikke er flere kort i bunken. Vinderen er den, som har vundet flest kort.

Babayaga-spil



S Spelregler



8 till 99 år



Från 2 till 4 spelare



10 min.

Innehåll: 1 spelplan, 42 kort, 26 bokstäver, 14 pinnar.

ABC boom är ett skicklighets- och vokabulärspel. ABC boom är ett skicklighets- och ordspel. Spelarna måste lägga en bokstav på byggnaden utan att den kollapsar genom att säga ett ord som innehåller denna bokstav.

Spelets mål: Vinna så många kort som möjligt.

Förberedelser: Placera spelplanen på bordet mitt emellan spelarna. Placera bokstäverna och pinnarna bredvid. Kortet blandas och placeras bredvid spelplanen i en hög med framsidan nedåt.

Så här spelar man: Den yngsta spelaren börjar och sedan går spelturen medsols. Hen vänder på ett kort och försöker utföra den efterfrågade handlingen:



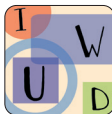
Spelaren kan lägga valfri bokstav.



Spelaren kan bara placera en av bokstäverna i den färg som visas på kortet.



Spelaren måste lägga det antal pinnar som visas på kortet.



Spelaren kan bara placera en av bokstäverna som visas på kortet.

- Om spelaren lyckas så vinner hen kortet och lägger det framför sig och sedan går turen vidare till nästa spelare.
- Om byggnaden kollapsar (en bokstav eller en pinne trillar), vinner spelaren inte kortet och förlorar ett tidigare vunnit kort.

Obs! Bokstäverna och pinnarna som trillar på spelplanen lämnas på plats. Bokstäverna och pinnarna som trillar utanför spelplanen tas bort från spelet.

Om spelaren inte kan slutföra sin handling på grund av brist på bokstäver eller pinnar går turen vidare till nästa spelare, som drar ett nytt kort.

Lägga en bokstav: När spelaren lägger en bokstav måste hen säga ett ord som innehåller den.

På spelplanen: Det finns 4 platser på spelplanen där man kan placera de 4 bokstäverna som kommer att tjäna som grund för byggnaden. Om en plats är ledig kan spelaren placera en bokstav på den. För lägga en bokstav på en ledig plats på spelplanen bör den ha samma färg som på rutan.

På byggnaden: Så snart en spelare inte längre kan placera en bokstav på ett av utrymmena på spelplanen, måste hen placera den på byggnaden: på en redan placerad bokstav eller på en pinne.

Lägga en pinne: Pinnarna placeras endast i balansgång mellan 2 bokstäver; aldrig på spelplanen. När spelaren lägger en pinne måste hen säga ett ord som innehåller de 2 bokstäverna på vilka pinnen vilar på.

Spelets slut: Omgången slutar när det inte finns fler kort i korthögen. Vinnare är den som har vunnit flest kort.

Ett spel av Babayaga



RUS правила игры



8–99 лет



2–4 игрока



10 минут

В комплекте: 1 игровое поле, 42 карточек, 26 деревянных букв, 14 брусков.

ABC Boom — игра на развитие ловкости и словарного запаса. Игроки должны выкладывать по одной букве на дом, чтобы тот не обрушился, называя при этом слово, в котором есть эта буква.

Цель игры. Заработать как можно больше карточек.

Подготовка. Положите игровое поле на стол в центре между игроками. Буквы и бруски положите рядом. Перемешайте карточки и выложите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с полем.

Ход игры. Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Игрок открывает карточку и старается выполнить указанное действие:



Игрок может выложить любую букву.



Игрок может выложить только букву, цвет которой указан на карточке.



Игрок должен выложить количество брусков, указанное на карточке.



Игрок может выложить только одну из букв, указанных на карточке.

- Выполнив действие, игрок зарабатывает карточку и кладет ее перед собой. Ход переходит к следующему игроку.
- Если дом обрушился при выполнении действия (упала буква или брусок), игрок не зарабатывает карточку и теряет одну из ранее заработанных карточек.

Примечание. Если буквы и бруски упали на поле, они остаются там. Если буквы и бруски упали за пределами поля, они выходят из игры.

Если игрок не может выполнить действие из-за отсутствия букв или брусков, он пропускает ход. Ход переходит к следующему игроку, и тот берет новую карточку.

Как выкладывать букву. Выкладывая букву, игрок должен назвать слово, в котором есть эта буква.

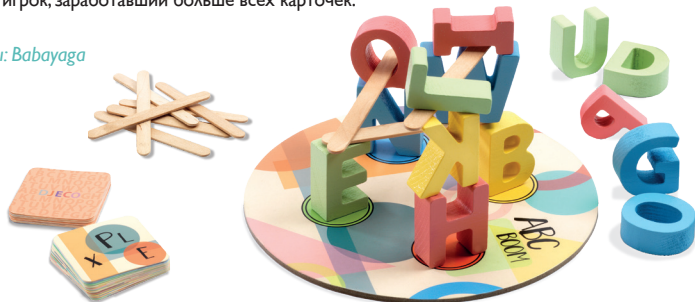
На поле. На поле предусмотрено 4 клетки для 4 букв, образующих фундамент дома. Если одна из этих клеток свободна, игрок может выложить букву на нее. На каждую из этих клеток можно выложить только букву, совпадающую с ней по цвету.

На дом. Если игрок не может выложить букву на одну из клеток поля, он должен выложить ее на дом: на ранее выложенную букву или брусок.

Как выкладывать брусок. Бруски можно выкладывать только на 2 буквы, а не на поле. Выкладывая брусок на 2 буквы, игрок должен назвать слово, в котором есть обе эти буквы.

Конец игры. Партия заканчивается, когда в стопке не осталось карточек. Побеждает игрок, заработавший больше всех карточек.

Автор игры: Babayaga



ABC BOOM



Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.

DJ08543



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France
www.djeco.com

Made in China – Designed in France