



A Letters & Sounds Game

Un-juego de letras y sonidos • Jeu de lettres et de sons
Ein Spiel mit Buchstaben und ihrer Aussprache



ALPHABET ISLAND

ages 2-4
ans • ans • Jahre
players
jugadore
joueurs
Spiele



7. Schnapp' den Krebs! Hebt ein Spieler eine Scheibe hoch, unter der sich ein roter Krebs versteckt, darf sich dieser Spieler von einem anderen Spieler eine Scheibe nehmen.
8. Sobald alle Alphabetkarten aufgedeckt wurden, ist der Spieler mit den meisten Scheiben der Sieger!

Level 2

1. Die Spielvorbereitungen sind dieselben wie für Level 1 - aber dieses Mal werden die Scheiben mit dem Bild nach oben auf dem Spielbrett ausgelegt.
2. Wird nun eine Karte vom Kartenstapel aufgedeckt, versuchen alle Spieler, so schnell wie möglich die passende Bildwortscheibe mit dem gleichen Anfangsbuchstaben zu finden. Der erste Spieler, der diese Scheibe findet, darf sie behalten; diese Karte wird nun aus dem Spiel genommen. Sobald alle Alphabetkarten aufgedeckt wurden, ist der Spieler mit den meisten Scheiben der Sieger!

ATENCIÓN: PELIGRO DE ASFIXIA.
Piezas pequeñas. No se recomienda para menores de 3 años.
ATTENTION: RISQUE D'ÉTOUFFEMENT.
Petites pièces. Interdit aux enfants en dessous de 3 ans.
ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR.
Kleine Teile. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.



Your opinion matters! Visit
www.LearningResources.com
to write a product review or to
find a store near you.



© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL, US
Learning Resources Ltd., Bergen Way,
King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK
Please retain our address for future reference.
Made in China. LRM5022-GUD
Hecho en China. Conservar estos datos.
Fabriqué en Chine. Informations à conserver
Hergestellt in China. Bitte bewahren Sie unsere
Adresse für spätere Nachfragen auf.

Includes:

- Game board
- Shark
- 28 Alphabet discs (lowercase letter on one side; picture with matching word on the reverse)
- 26 Letter cards
- 4 Shark cards



Object of the Game: Be the player with the most alphabet discs after all cards have been played, and win!

Setup:

1. Spread the alphabet discs, lowercase letters facing up, across the board. Make sure to cover the crabs and starfish on the island with one letter each.
2. Place the shark in the water circle in the upper-left corner of the board.
3. Shuffle and place the deck of letter and shark cards face down, next to the board.

How to Play:

Level 1

1. The youngest player goes first.
2. Turn over the top card of the deck.
3. If an uppercase letter is turned over, all players race to find the matching lowercase-letter disc on the board. The first player to find the matching disc keeps it; remove the card from play. (There are two H and B discs. If there is a tie, both players can keep the discs.)
4. If a shark card is turned over, that player must feed one of his or her discs to the shark. Lift the shark's fin and place the disc in his mouth. Yum! **(Note: If a player has no alphabet discs to feed to the shark, it is the next player's turn.)**
5. Continue with play clockwise, taking turns turning over cards and finding matching lowercase letters.
6. If a player takes a disc to reveal a yellow starfish underneath, that player gives a disc to any other player.
7. Crab Grab! If a player takes a disc to reveal a red crab underneath, that player takes a disc from any other player.
8. When all the alphabet cards are turned over, the player with the most discs is the winner!

Level 2

1. Play the same way as in Level 1—but this time, spread the discs picture-side up across the board.
2. After turning over a card, all players race to find the picture-word disc that begins with the same letter. The first player to find that disc can keep it; remove the card from play.
3. When all the alphabet cards are turned over, the player with the most discs is the winner!



ES

Incluye:

- Tablero de juego
- Tiburón con quijada móvil
- 28 discos alfabéticos (minúscula en un lado, imagen con la palabra correspondiente en el otro)
- 30 cartas (26 con mayúsculas, más 4 cartas de tiburón)

Objeto del juego: ¡Sé el que recoja más discos alfabéticos después de que se hayan jugado todas las cartas y gana!

Organización básica:

1. Distribuye los discos alfabéticos, con las minúsculas boca arriba, por todo el tablero. Asegúrate de cubrir los cangrejos y estrellas de mar de la isla con una letra cada uno.
2. Coloca el tiburón en el círculo de agua en la esquina superior izquierda del tablero.
3. Coloca la baraja de cartas de mayúsculas y de tiburón boca abajo, junto al tablero.

Cómo jugar:

Nivel 1

1. Empieza el jugador más pequeño.
2. Dale la vuelta a la primera carta de la baraja.
3. Si sale una mayúscula, todos los jugadores correrán a encontrar el disco de la minúscula correspondiente en el tablero. El primer jugador en encontrar el disco correspondiente se lo podrá quedar; retira la carta del juego. (Hay dos discos H y B. Si hay empate, ambos jugadores se podrán quedar los discos.)
4. Si se da la vuelta a un tiburón, ese jugador deberá dar de comer al tiburón uno de sus discos. Levanta la aleta del tiburón y ponle el disco en la boca. (**Observación:** Si un jugador no tiene discos alfabéticos para dárselos de comer al tiburón, le tocará jugar al siguiente.)
5. Continúa jugando hacia la derecha, dándole la vuelta a las cartas por turnos y encontrando las minúsculas correspondientes.
6. Si un jugador coge un disco que revela una estrella de mar debajo, ese jugador dará un disco a otro jugador.
7. ¡Atrapa un cangrejo! Si un jugador coge un disco que revela un cangrejo rojo debajo, ese jugador cogerá un disco de otro jugador.
8. Cuando se le haya dado la vuelta a todas las cartas, ¡el jugador con más discos será el ganador!

Nivel 2

1. Juega de la misma manera que en el nivel 1, pero esta vez, distribuye los discos por el tablero con la imagen boca arriba.
 2. Después de darle la vuelta a una carta, todos los jugadores correrán a encontrar el disco de la palabra-imagen que empieza con la misma letra. El primer jugador en encontrar ese disco se lo podrá quedar; retira la carta del juego.
- Cuando se le haya dado la vuelta a todas las cartas, ¡el jugador con más discos será el ganador!

FR

Comprend :

- Plateau de jeu
- Requin avec mâchoire articulée
- 28 disques avec les lettres de l'alphabet (minuscule d'un côté, image d'un mot correspondant sur l'autre)
- 30 cartes (26 lettres majuscules et 4 cartes requin)

Objectif du jeu : Ramasse le plus grand nombre de disques avec les lettres de l'alphabet lorsque toutes les cartes ont été jouées pour gagner la partie !

Préparation :

1. Étale les disques avec les lettres de l'alphabet, avec les lettres minuscules sur le dessus, sur l'ensemble du plateau de jeu. Recouvre bien les crabes et les étoiles de mer de l'île avec une lettre.
2. Mets le requin dans le cercle d'eau en haut à gauche du plateau.
3. Mets la pile de cartes avec les lettres et les cartes requin face cachée, à côté du plateau de jeu.

Mode d'emploi :

Niveau 1

1. Le joueur le plus jeune commence à jouer.
2. Retourne la carte du dessus de la pile.
3. Si tu retournes une lettre majuscule, tous les joueurs doivent trouver le disque avec la lettre minuscule correspondante sur le plateau. Le premier joueur à trouver le disque correspondant le garde et retire la carte du jeu. (Il y a deux disques H et B. En cas d'égalité, les deux joueurs gardent les disques.)
4. Si tu retournes une carte requin, ce joueur doit donner l'un de ses disques au requin. Soulève l'aïlérón du requin et place le disque dans sa gueule. (**Remarque : si un joueur n'a pas de disques de lettres à donner au requin, il passe son tour au joueur suivant.**)
5. Continue à jouer dans le sens horaire, chacun son tour en retournant les cartes et en recherchant les lettres minuscules correspondantes.
6. Si en retournant un disque, un joueur découvre une étoile de mer jaune, ce joueur donne un disque à un autre joueur.
7. Attrape-crabe ! Si en retournant un disque, un joueur découvre un crabe rouge, ce joueur prend un disque à un autre joueur.
8. Lorsque toutes les cartes de l'alphabet sont retournées, le joueur avec le plus grand nombre de disques remporte la partie !

Niveau 2

1. Joue de la même manière que pour le niveau 1, mais cette fois, étale les disques avec l'image sur le dessus sur l'ensemble du plateau.
 2. Après avoir retourné une carte, tous les joueurs cherchent le disque avec l'image qui commence par la même lettre. Le premier joueur à trouver ce disque le garde et retire la carte du jeu.
- Lorsque toutes les cartes de l'alphabet sont retournées, le joueur avec le plus grand nombre de disques remporte la partie !

DE

Set enthält:

- Spielbrett
- Hai mit beweglichem Kiefer
- 28 Alphabetscheiben (Kleinbuchstaben auf einer Seite; Bild zum entsprechenden Wort auf der Rückseite)
- 30 Karten (26 Großbuchstabenkarten und 4 Haikarten)

Ziel des Spiels: Wer die meisten Alphabetscheiben gesammelt hat, sobald alle Karten gespielt sind, gewinnt!

Sielaufstellung:

1. Die Alphabetscheiben werden mit den Kleinbuchstaben nach oben auf dem Spielbrett ausgelegt. Krebse und Seesterne auf der Insel müssen jeweils mit einem Buchstaben abgedeckt sein.
2. Der Hai kommt in den Wasserkreis oben links auf dem Spielbrett.
3. Der Stapel mit den Buchstaben- und Haikarten wird verdeckt neben dem Spielbrett abgelegt.

Spielanleitung:

Level 1

1. Der jüngste Spieler beginnt.
2. Er deckt die oberste Karte des Stapels auf.
3. Ist auf der Karte ein Großbuchstabe abgebildet, versuchen alle Spieler, so schnell wie möglich die passende Kleinbuchstabenscheibe auf dem Spielbrett zu finden. Der erste Spieler, der die passende Scheibe findet, darf sie behalten; diese Karte wird nun aus dem Spiel genommen. (Es gibt zwei H- und zwei B-Scheiben. Wenn zwei Spieler diese Buchstaben gleichzeitig entdecken, dürfen beide die Scheiben behalten.)
4. Wird eine Haikarte umgedreht, muss der Spieler eine seiner Scheiben an den Hai verfüttern. Dazu wird die Haiflosse angehoben und die Scheibe in sein Maul gelegt. (**Hinweis: Falls ein Spieler keine Alphabetscheiben hat, die er an den Hai verfüttern könnte, ist der nächste Spieler an der Reihe.**)
5. Die Spieler decken im Uhrzeigersinn jeweils eine Karte auf und suchen den passenden Kleinbuchstaben.
6. Hebt ein Spieler eine Scheibe hoch, unter der sich ein gelber Seestern versteckt, muss dieser Spieler einem anderen Spieler eine Scheibe geben.