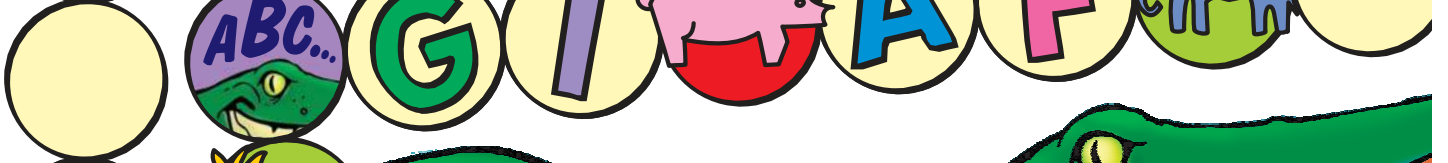
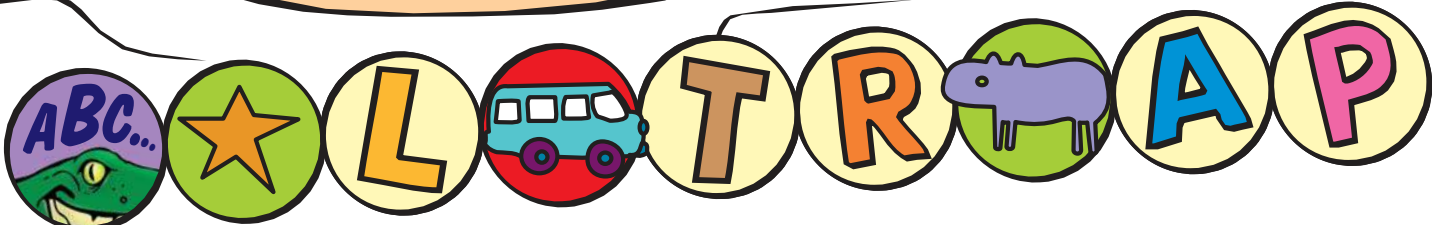
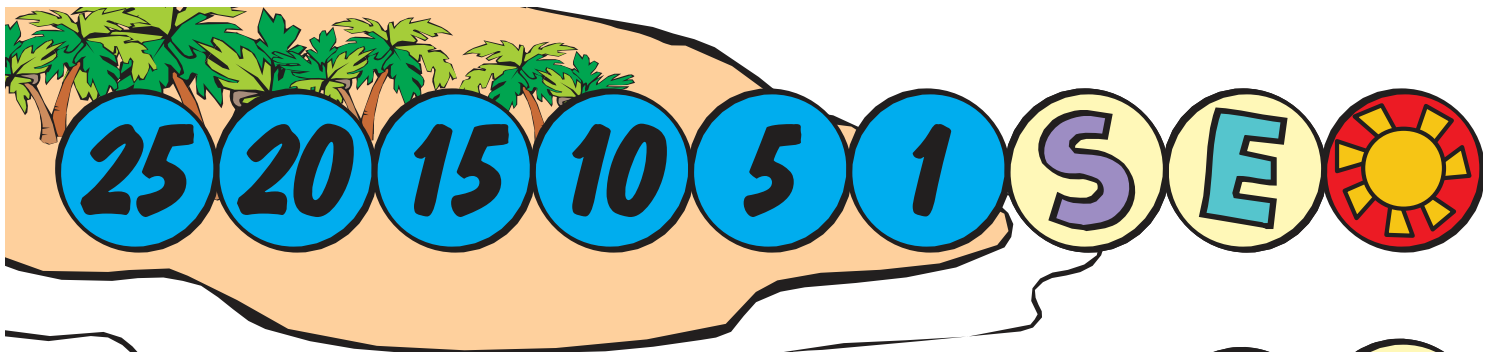




Dilla er ei krokodille som glefser i seg det meste. Skynd dere å samle bokstaver og lag ord før Dilla får tak i dem!

Dere trenger spillebrikke, papir, blyant og viskelær til hver spiller, og en terning. Spillerne kaster terningen, flytter brikken, skriver opp bokstaver de kommer på og lager ord etter tur. Spillere som ikke har sin tur må forholde seg rolig og vente til neste tur for å lage ord. Bokstaver som er brukt i et ord kan ikke flyttes. Følg anvisningene for feltene. Spillet er ferdig og poengene regnes ut når alle er kommet i land på målfeltet de først traff og ser hvor mange målpoeng de får. I tillegg til målpoengene får dere 3 poeng pr. bokstav brukt i ord. For to like bokstaver brukt i samme ord får dere 5 poeng ekstra. Vinneren er den som til slutt får flest poeng.



BOKSTAVFELT: Ta med bokstaven som står i feltet.

GRØNNE FELT: Ta med en av bokstavene i ordet som beskriver det som er avbildet.

RØDE FELT: Ta med forbokstaven i ordet som beskriver det som er avbildet.

LILLA FELT: Dilla er for en gangs skyld i det gavmilde hjørnet. Velg den bokstaven du vil fra hele alfabetet.

SORTE FELT: Uff da! Dilla gleser i seg bokstaver som ikke er blitt til ord. Du må stryke alle dine løse bokstaver.

BLÅ FELT: Målfelt. Når du kommer på en av disse kan du ikke gå lenger. Tallet angir hvor mange målpoeng du får.