

Do tej zabawy potrzeba przynajmniej dwóch uczestników. Każdy musi mieć swoją kartkę i długopis. Na kartce rysujemy tabelkę, a w jej nagłówku wpisujemy kilka kategorii – np: państwo, miasto, imię, rzecz, zwierzę, roślina, słówko w języku angielskim, etc.

Teraz jedna z osób zaczyna mówić w myślach alfabet. Inny z graczy w dowolnym momencie mówi „stop”. Wtedy osoba wyliczająca alfabet przerywa i mówi wszystkim na jakiej literze skończyła wyliczanie (np. „p”). (Jeśli skończyła mówić alfabet zanim ktoś powiedział „stop”, zaczyna go od początku). Teraz odmierzamy czas – np. 3 minuty, a każdy z graczy wpisuje po jednym słowie w danej kategorii zaczynającym się na wylosowaną literę. Gracze nie pokazują przy tym innym uczestnikom zabawy swojej tabelki. Może ona wyglądać następująco:

Państwo	Miasto	Imię	Rzecz	Zwierzę	Roślina	Słówko w j. angielskim
Polska	Paryż	Piotr	pudło	Pies	pszenica	post

Po upływie wyznaczonego czasu, bez względu na to czy wszyscy mają komplet słów, uczestnicy jednocześnie kończą pisanie. Teraz następuje punktacja każdego wpisanego hasła według następujących zasad:

- 10 punktów – jeśli tylko 1 osoba wpisała słówko z danej kategorii (np. w kategorii państwa tylko Ania spośród wszystkich zapisała „Polska”, a Basia i Franek nie wpisali nic).
- 5 punktów – za słowo w danej kategorii jeśli przynajmniej 2 osoby wpisały hasło (np. w kategorii miasta, Ania wpisała „Paryż”, Basia „Płock”, a Franek „Poczdam”).
- 2 punkty – jeśli w danej kategorii słówko u graczy się powtarza (np. oboje - i Basia i Franek wpisali w kategorii zwierzę „pies”). Jeśli Ania wpisała np. „pancernik” – dostaje wtedy 5 punktów; jeśli nic – nie dostaje punktu).
- 0 punktów – za błędne, nieistniejące słowo lub jego brak. Nie przyznaje się też dodatkowych punktów za więcej niż jedno hasło w danej kategorii.

Wygrywa osoba, która na końcu gry zbierze najwięcej punktów. Żeby zebrać ich dużo, warto wybierać bardziej nieoczywiste słowa.



Zabawę można urozmaicać na różne sposoby – np. skracać czas rozgrywki lub grać tylko do momentu aż któryś z graczy jako pierwszy uzupełni wszystkie hasła. Można grać w języku obcym; dodawać lub wybierać zupełnie inne niż zaproponowane kategorie. Zakazane jest używanie wulgaryzmów.

Gra ta jest też znakomita do poznawania się; można bowiem wybierać kategorie takie jak np. „marzenie”, „ulubiona potrawa”, itd.