

**A,B,C**

  Jest to gra, którą można dostosować do różnego wieku i wiedzy uczestników. Konieczny jest tu mistrz ceremonii, którego wyrok w sprawach spornych jest ostateczny. Winien on zaopatrzyć się w arkusik papieru z nazwiskami wszystkich grających.
Przy nazwiskach stawiamy punkty.

     Zaczyna pierwszy gracz i ogłasza: „Proszę wymienić kwiat zaczynający się na literę **n”**. Kto pierwszy powie **narcyz** czy **nasturcja** - uzyskuje punkt. Jeśli po upływie - powiedzmy - 15 sekund nikt nie odpowie, a zadający zagadkę potrafi udzielić zadowalającej odpowiedzi - on uzyskuje punkt. Jeśli nie potrafi - traci punkt.

    Pierwszy gracz może żądać wymienienia po kolei sześciu rozmaitych przedmiotów:
„Kto wymieni przedmiot znajdujący się w tym pokoju, zaczynający się na literę **r**? (np. **radio**), nazwisko aktora na literę **l** (**Linda**), itd.” To samo prawo przysługuje następnie pozostałym graczom.

     Jest nie kończąca się ilość obiektów, o które można pytać. Jednak z góry trzeba wykluczyć pytania nie fair, takie jak: „Wymieńcie przedmiot znajdujący się w mojej kieszeni, zaczynający się na literę **ś**", bo nikt nie może wiedzieć, że pytający nosi stale przy sobie **śrubokręt**.

     A oto kilka projektów: sztuki teatralne, filmy, powieści, wybitni ludzie, ryby, kwiaty, drzewa, owoce, imiona, rzeki, góry (w ogóle wszystkie nazwy geograficzne), artykuły spożywcze, postaci z Trylogii Sienkiewicza, marki samochodów i tak dalej.