Begin op een vlammetje en laat om de beurt een sevivon (of ander tolletje) draaien.
Het vakje waarin de punt van de sevivon terecht komt geeft het aantal punten aan.
Valt de sevivon in een vakje met een Hebreeuwse letter, dan krijg je 100 punten wanneer dat dezelfde letter is als op de sevivon. Anders krijg je 5 punten.
Winnaar is degene die na een afgesproken aantal spelronden de meeste punten heeft.

© www.JELED.net