

MAGISCHE WÖRTER

Ein Lernspiel zum Thema Binnengliederung von Wörtern
für 2-6 Spieler ab 5 Jahren
von Erika Bruhns
Piatnik Spiel Nr. 703805
© 2006 Piatnik, Wien, printed in Austria

Spielinhalt:

55 Spielkarten
1 Spielregel

für die Gutpunkterechnung braucht man zusätzlich Bleistift und Papier.

Spielziel:

Mit den Buchstabenkarten sollen Wörter gebildet werden, die durch Austauschen, Vorsetzen, Anhängen, Wegnehmen, Umlegen oder Einschieben von Buchstaben verändert werden.

Spielmaterial:

Die Karten werden gemischt und an jeden Spieler werden 8 Karten ausgeteilt. Die übrigen Karten werden in einem verdeckten Stapel bereitgelegt. Die Dauer der Spielzeit wird festgelegt. (Wir schlagen für den Anfang 20 Minuten vor.)

Spielablauf:

Der älteste Spieler beginnt und legt mit seinen Buchstaben ein Wort aus das wenigstens 3, höchstens 6 Buchstaben hat.

Die folgenden Spieler müssen reihum das jeweils ausliegende Wort mit ihren Buchstaben in ein anderes sinnvolles ändern und zwar durch:

1. Austauschen eines Buchstabens (z. B. ROSE - DOSE)
2. Vorsetzen eines Buchstabens (z. B. TURM - STURM)
3. Anhängen eines Buchstabens (z. B. LAUB - LAUBE)
4. Einfügen eines Buchstabens (z. B. BAU - BLAU)
5. Wegnehmen eines Buchstabens (z. B. REISE - REIS
ODER LIED - LID)
6. Umlegen eines Buchstabens (z. B. REIF - RIEF)



Das neu entstandene Wort darf nicht mehr als 6 Buchstaben haben (unmöglich z. B. KLASSE - KLASSEN)

Keinesfalls darf ein Spieler durch seine Veränderung wieder jenes Wort herstellen, das der vorhergehende Spieler verändert hat.

Ein ausgetauschter oder weggenommener Buchstabe wird vom Spieler an sich genommen und kann wieder verwendet werden.

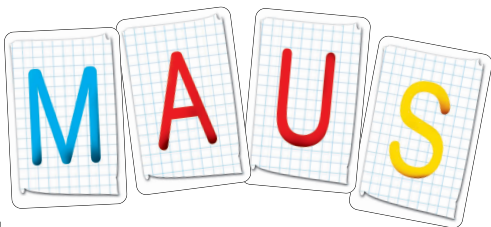
Hat ein Spieler keine Buchstaben mehr oder kann mit seinen Buchstaben überhaupt nichts machen, muss er eine Karte vom Stapel nehmen. Kann er auch diesen Buchstaben nicht unterbringen, ist der nächste Spieler an der Reihe. Dieser nimmt die Karten des auf dem Tisch liegenden Wortes an sich und legt ein neues heraus.

Gutpunkte:

- Wer einen Buchstaben austauscht, einfügt, wegnimmt oder ansetzt, erhält 3 Gutpunkte.
- Der Spieler, der ein neues Wort herauslegen muss, erhält so viele Gutpunkte wie das Wort Buchstaben hat.
- Wer ausschließlich aus den ausliegenden Buchstaben durch Umlegen der Karten ein anderes sinnvolles Wort bilden kann (z. B. GRAS - SARG), erhält 10 Gutpunkte.

Spielende:

Wenn die vereinbarte Spielzeit abgelaufen ist, endet das Spiel. Jener Spieler, der die meisten Gutpunkte erworben hat, ist Sieger.



Achtung!

Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.