

DAS KRO-KO-DIL - SPIEL

Autorin: Erika Bruhns

Ein Silben-Legespiel mit drei Spielmöglichkeiten für 2-6 Spieler ab 6 Jahren

PIATNIK-Spiel Nr. 7055

1992 by PIATNIK, Wien
Printed in Austria



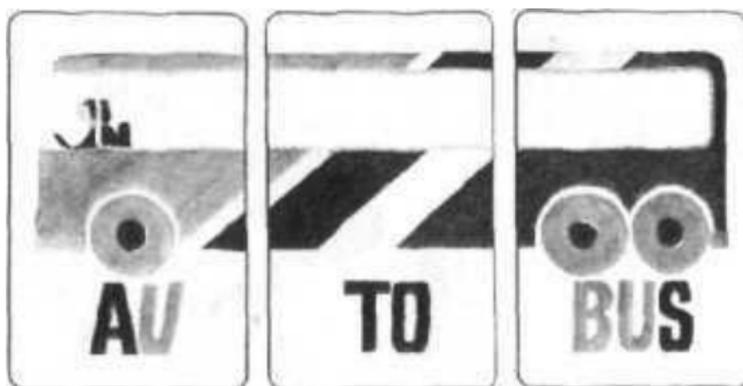
Spielinhalt:
72 Silben-Karten

Spielziel:

Die Spieler müssen versuchen, aus den einzelnen Silben-Karten ganze Worte zu bilden. Die richtige Zusammenstellung der einzelnen Worte wird durch die Abbildungen auf den Karten erleichtert.

Spielmaterial:

Jede der 72 Silben-Karten zeigt eine Wortsilbe und den Teil einer dazugehörigen Abbildung. Dabei gibt es Worte, die aus nur 2 Silben bestehen (z. B. MES-SER), aber auch solche, die aus 3 oder gar 4 Silben bestehen (z. B. WAS-SER-LEI-TUNG].



Spielablauf:

1. Spielmöglichkeit — „Wort-Baumeister“

Die Silben-Karten werden gut gemischt und jeder Spieler bekommt 8 Karten ausgeteilt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Zusätzlich werden noch 4 Karten vom Stapel offen aufgelegt.

Der jüngste Spieler beginnt. Reihum versucht nun jeder Spieler an eine der 4 aufgelegten Karten passend anzusetzen. Wer beim Ansetzen ein Wort fertigstellt, nimmt dieses an sich und darf zur Belohnung eine neue Silben-Karte in die Tischmitte legen.

Beispiel: Spieler A legt an die auf dem Tisch liegende Karte BEER (von ERD-BEER-BEET) die Karte BEET an. Die entstandene Kombination BEER-BEET darf noch nicht vom Tisch genommen werden — es fehlt noch die Silbe ERD. Wäre die Silbe ERD auf dem Tisch gelegen, hätte der Spieler seine BEET-Karte nicht direkt anlegen können — zuerst hätte noch die Silbe BEER angelegt werden müssen.

Kann ein Spieler nicht ansetzen, muß er eine neue Silben-Karte vom Stapel ziehen.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle seine

Karten abspielen konnte. Sieger ist der Spieler, der bis zu diesem Zeitpunkt die meisten Worte fertigstellen konnte.

2. Spielmöglichkeit — „Ich **bin Erster**“

Es gelten dieselben Regeln wie auch bei „Wort-Baumeister“ (siehe oben). Jedoch beginnt hier der Spieler, der aus den Karten in seiner Hand das längste Wort bzw. den längsten Wortteil bilden kann. Können 2 oder mehr Spieler ein gleich langes Wort bilden, beginnt der jüngste von ihnen.

Beispiel: Spieler A kann aus den Karten in seiner Hand FEN-STER bilden, Spieler C PEN-LÖF-FEL (von SUPPENLÖFFEL). Spieler C besitzt die längere Kombination und beginnt daher mit dem Spiel.

Ein Spieler kann aber, wenn er an der Reihe ist, auch mehr als eine Silben-Karte ablegen. Dazu muß der Spieler aber zwei oder mehr zusammenhängende Silben-Karten besitzen. Diese darf der Spieler dann in einem Zug ablegen. Wer ein ganzes Wort in seinen Karten besitzt, darf dieses natürlich ebenfalls ablegen.

Beispiel: Spieler D legt an die auf dem Tisch liegende Silbe RE die beiden Karten GEN

und BO an und bildet damit RE-GEN-BO (von REGENBOGEN).

Das Spiel endet, sobald es einem Spieler gelingt, alle seine Karten abzulegen. Dieser Spieler hat das „Ich bin Erster“-Spiel gewonnen.

3. Spielmöglichkeit — „Karten sammeln“

Es gelten dieselben Regeln wie schon bei „Wort-Baumeister“ und „Ich bin Erster“. Allerdings gewinnt hier der Spieler, der bei Spielende die meisten Karten sammeln konnte (lange Worte zählen hier also mehr Punkte, weil sie aus einer größeren Anzahl einzelner Karten bestehen!).

Wenn Sie zu „Das Kro-ko-dil — Spiel“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne
Postfach 79, A-1141 Wien