



Ein lustiges Bewegungs- und Legespiel

jeder Spieler versucht seine Karten durch geschicktes Anlegen möglichst schnell loszuwerden.

Spielinfo:

Spieleranzahl: 2-6

Altersempfehlung: ab 5

Spieldauer: 10-30 Minuten

Spielmaterial:

36 Spielkarten

1 Spielanleitung

Spielvorbereitung:

Für das dominoartige Spiel sollte die Spielfläche möglichst groß sein. Entweder spielt ihr auf dem Tisch oder aber auf dem Fußboden.

Mischt die Karten und verteilt sie je nach Anzahl der Spieler so:

- bei 2 Spielern erhält jeder 7 Karten
- bei 3 Spielern erhält jeder 6 Karten
- bei 4 Spielern erhält jeder 5 Karten
- bei 5 und 6 Mitspielern erhält jeder 4 Karten.

Lasst die restlichen Karten als Stapel verdeckt liegen. Ein Spieler nimmt die oberste Karte vom Stapel weg und legt sie offen auf den Tisch.

Bei jüngeren Kindern darf auch mit offenen Karten gespielt werden. Bestimmt einen Spielleiter als Schiedsrichter. Das kann ein älteres Kind sein oder auch ein Erwachsener, der im Zweifelsfall entscheidet.

Der mause-schlaue Spielverlauf:

Und nun geht es los. Der jüngste Spieler beginnt, indem er eine passende Karte an einer Seite der Spielkarte anlegt. Die Karten passen nur dann aneinander, wenn die abgebildeten Symbole in den Mausfeldern (Maus-an-Maus-Form!) kombiniert werden können - also sich die Wörter oder Begriffe zu einem Wort zusammensetzen lassen.

Beispiel:  Erdbeere +  Eis = Erdbeereis

Die Wörter dürfen aber auch in der Mehrzahl (Plural) verwendet werden.

Beispiel:  Geist +  Bahn = Geisterbahn

Ist ein Wort "zweideutig", so darf es auch mit seiner Doppeldeutigkeit verwendet werden.

Beispiel:  Schloss +  Tür = Türschloss

 Auto +  Schlange = Autoschlange

Bei einigen Abbildungen sind auch unterschiedliche Bezeichnungen möglich:

 = Geist oder Gespenst

 = Zug oder Bahn

 = Kuchen oder Torte

Kann ein Spieler nicht anlegen, so zieht er eine weitere Karte vom Stapel und legt sie an, wenn sie passt. Passt sie aber nicht, behält er die Karte und der nächste Spieler kommt dran.



Der Joker passt überall. Wer ihn an ein Symbol anlegt, muss sich jedoch selbst ein Wort ausdenken, das ihn ersetzt.

Beispiel:



Joker +



= Herreuhr, Armbanduhr, Standuhr, Turmuhr....

Ganz wichtig:

Achtet beim Anlegen, dass keine Sackgassen entstehen. Die Symbole dürfen nur so angelegt werden, dass auch der nächste Spieler wieder anlegen kann.

Jeder Spieler darf immer nur eine Karte anlegen.



Die bärenstarke Aktion:

Sobald die Karte richtig angelegt wurde, kommt Bewegung ins Spiel. Auf den Karten gibt euch Bär die Anleitung, was als Belohnung fürs richtige Anlegen gemacht werden darf. Also immer erst die passende Karte anlegen, dann folgt die bärenstarke Aktion.

Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Spieler alle Karten angelegt hat. Der Spieler, der zuerst keine Karten mehr hat, ist der Sieger.

Übrigens:

Wenn in einer Spielrunde nicht alle Karten an - bzw. abgelegt werden konnten, weil es einfach keinen Begriff gibt, der passt und alle Joker verspielt sind, hat derjenige gewonnen, der bei Spielende die wenigsten Karten hat.

Ihr möchtet noch mehr wissen?
Dana werdet doch Schmidtspieler!

Schickt einfach *eine* Postkarte mit eurem Namen, Geburtsdatum, Anschrift, E-Mail und Lieblingsspiel an uns:

Schmidt Spiel+Freizeit GmbH, Postfach 470225, 12111 Berlin.

Ihr bekommt dann immer die neuesten Informationen per Post oder auch E-Mail.

Weitere Informationen auch unter www.schmidtspeide.de

Spielidee: Ingeborg Ahrenkiel, Illustration: Mclm Veith

© 2000, Ingeborg Ahrenkiel Lizenzagentur, Hamburg.

* Schmidt Spiel + Freizeit GmbH, 12359 Berlin, Made in Germany.

www.schmidtspiele.de

T.Nr. 2839124