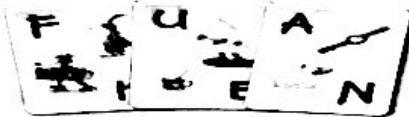


Buchstabensuche

ein Spiel von Reinhard Staupe
mit Illustrationen von Annet Rudolph • Grafik von Fiore GmbH
Spieler: 2-5 Personen Alter: ab 6 Jahren Dauer: ca. 15 Minuten

Inhalt



23 Spielkarten
Auf jeder Karte seht ihr zwei Motive und zwei (nicht dazu passende) Anfangsbuchstaben.



5 Übersichtstafeln
Auf den Tafeln seht ihr alle Motive, die ihr auf den Spielkarten findet, zusammen mit ihren passenden Anfangsbuchstaben: A wie Ampel, B wie Bär, D wie Dachs usw.

Beachtet: Zu den Buchstaben C, X und Y gibt es keine Motive. Diese drei Buchstaben sind nur der Vollständigkeit halber auf den Tafeln und kommen im eigentlichen Spiel nicht vor.

Hinweis für die Eltern: Vor dem ersten Spiel empfehlen wir, die Motive und die dazugehörigen Anfangsbuchstaben mit den Kindern zu besprechen. So weiß jeder Spieler genau, was mit den Motiven gemeint ist. Für das eigentliche Spiel nimmt jeder eine Übersichtstafel und legt sie vor sich ab.

Spielidee und Spielziel

Schon der kleine Rabe weiß, dass die Ampel mit „A“ und die Zahnpasta mit „Z“ beginnen. Kombiniere die Figuren und Gegenstände mit ihren passenden Anfangsbuchstaben – so wirst du in der *Buchstabensuche* die Nase vorn haben und gewinnen.

In allen drei Spielvarianten ist es eure Aufgabe, Paare zu bilden. Ein Paar besteht immer aus einem Motiv und dem dazugehörigen Anfangsbuchstaben. Hast du ein Paar aus genau zwei Karten gebildet, nennst du laut und deutlich das Motiv und den Buchstaben.

Einige Beispiele:



Klara bildet ein Paar und sagt: „S wie Schaf.“



Florian bildet ein Paar und sagt: „I wie Igel.“



Sophie bildet ein Paar und sagt: „K wie Koffer.“

Ganz wichtig: Zwei gleiche Buchstaben oder zwei gleiche Motive gelten nicht als Paar.



Zweimal das R ist kein Paar.



Zwei Tassen sind kein Paar.

Spielvariante A

Spielvorbereitung:

Mischt alle Karten und teilt jedem Spieler drei Handkarten aus. Weitere drei Karten legt ihr offen in die Tischmitte und den Rest als verdeckten Stapel bereit. Legt die Chips als Vorrat neben die offenen Karten.

Spielablauf:

Der älteste Spieler beginnt die erste Runde, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum. Bist du an der Reihe, versuchst du ein Paar zu bilden. Hierzu wählst du eine deiner Handkarten und eine der offenen Karten auf dem Tisch. Dabei spielt es keine Rolle, ob du auf der Handkarte das Motiv und auf der offenen Karte den dazugehörigen Buchstaben nutzt oder umgekehrt.

Zeige deine gewählte Handkarte vor und nenne laut und deutlich das Motiv und den Buchstaben deines Paares. Anschließend legst du einen Chip aus dem Vorrat auf die Karte in der Tischmitte, mit der du das Paar gebildet hast – genau auf das dort benutzte Motiv oder den dort benutzten Buchstaben.

Beachtet: Motive und Buchstaben, auf denen ein Chip liegt, dürft ihr im weiteren Verlauf dieser Runde nicht noch einmal zum Bilden eines Paares benutzen.

Abschließend nimmst du deine vorgezeigte Karte wieder zurück auf die Hand.

Beispiel: „E wie Eule.“



Klara zeigt ihre Handkarte vor und nennt das Paar, das sie mit dem E auf ihrer Handkarte und der Eule auf der mittleren Karte auf dem Tisch bildet. Sie legt einen Chip auf die Eule und nimmt schließlich ihre Karte wieder zurück auf die Hand. Diese Eule darf in der laufenden Runde von keinem Spieler mehr verwendet werden.

Danach ist der Nächste im Uhrzeigersinn an der Reihe und versucht, ein Paar zu bilden.

Beispiel: „D wie Dachs.“



Florian zeigt seine Handkarte vor und nennt das Paar, das er mit dem Dachs auf seiner Handkarte und dem D auf der rechten Karte auf dem Tisch bildet. Er legt einen Chip auf das D und nimmt schließlich seine Karte wieder zurück auf die Hand. Dieses D darf in der laufenden Runde von keinem Spieler mehr verwendet werden.

Auf diese Weise spielt ihr reihum weiter. Immer mehr Chips liegen auf den Karten in der Tischmitte und so bleibt euch immer weniger Auswahl zum Bilden eines Paares. Bist du an der Reihe und kannst kein Paar bilden, musst du passen und scheidest für diese Runde aus. Alle anderen spielen weiter, bis nur noch ein Spieler in der Runde verbleibt.

Bist du der letzte verbliebene Spieler, gewinnst du die Runde. Als „Belohnung“ legst du eine beliebige deiner Handkarten beiseite. Du spielst ab sofort mit einer Handkarte weniger.

Legt für die nächste Runde auch die drei offenen Karten aus der Tischmitte beiseite. Die Chips legt ihr in den Vorrat zurück. Deckt drei neue Karten vom Stapel auf. Die neue Runde beginnt der Sieger der Vorrunde.

Ist der verdeckte Stapel aufgebraucht, mischt alle beiseitegelegten Karten und nutzt sie als neuen verdeckten Stapel.

Spielende & Gewinner:

Das Spiel endet, wenn einer von euch seine letzte Karte abgeben konnte. Dieser Spieler gewinnt.

Spielvariante B

Spielvorbereitung:

Der älteste Spieler wird zum Spielleiter, nimmt aber ganz normal am Spiel teil. Er mischt alle Karten, legt eine davon offen in die Tischmitte und nimmt den Rest als verdeckten Stapel in die Hand. Die Chips werden in dieser Variante nicht benötigt.

Spielablauf:

Der Spielleiter deckt eine zweite Karte auf und legt sie offen neben die erste auf den Tisch. Wichtig ist dabei, dass er die Karte schnell aufdeckt, damit alle Spieler sie gleichzeitig sehen können! Nun sind alle Spieler gefragt: Sucht schnell nach einem Paar auf den beiden Karten und ruft es laut aus. Findet ihr kein Paar, deckt der Spielleiter eine weitere Karte auf und legt sie neben die anderen auf den Tisch. Das geschieht so lange, bis einer von euch ein Paar auf den ausliegenden Karten entdeckt und korrekt laut ausruft. Gelingt dir das als Schnellster, erhältst du zur Belohnung alle offen ausliegenden Karten bis auf eine. Lege die gewonnenen Karten verdeckt vor dir ab. Danach deckt der Spielleiter die nächste Karte auf und das Spiel geht weiter.

Spielende & Gewinner:

Das Spiel endet, wenn der Spielleiter die letzte Karte aufgedeckt hat und ihr kein Paar mehr findet. Gewinner ist, wer nun die meisten Karten besitzt.

Spielvariante C

Spielvorbereitung:

Teilt alle Chips gleichmäßig unter euch auf. Nicht verteilte Chips legt ihr in die Schachtel zurück. Mischt alle Karten und legt acht davon verdeckt in die Tischmitte. Die übrigen Karten legt ihr beiseite.

Spielablauf:

Auf ein Startzeichen hin dreht ihr alle acht Karten auf ihre Vorderseiten. Ihr spielt alle gleichzeitig, sozusagen wild durcheinander. Versucht so schnell wie möglich, Paare auf den Karten zu finden und laut auszurufen. Benennt jemand ein Paar, zeigt er mit seinen Fingern darauf und legt dann einen seiner Chips auf den verwendeten Buchstaben. Diesen abgedeckten Buchstaben dürft ihr in dieser Runde nicht noch einmal verwenden. Findet so viele Paare wie möglich, um eure Chips loszuwerden.

Könnt ihr kein Paar mehr bilden, endet die Runde. Legt die Chips von den Karten in die Schachtel zurück, mischt alle Karten erneut und legt wieder acht davon verdeckt in die Tischmitte. Die neue Runde beginnt wieder mit dem Aufdecken der Karten.

Spielende & Gewinner:

Das Spiel endet, wenn einer von euch seinen letzten Chip loswerden konnte. Dieser Spieler gewinnt.

**Noch mehr Spielspaß
mit dem kleinen Raben!**



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© by Esslinger in der Thienemann Esslinger Verlag GmbH, Stuttgart
aus den Büchern von Annet Rudolph (Illustration) / Nele Moost (Text)