

## Spielregeln



**Spieler:** 2–5  
**Alter:** 6+ bzw. 8+  
**Spielzeit:** 10–20 Minuten

Das Lesen auf Englisch kann man genauso leicht lernen wie auf Deutsch! Um „Zoolphabet English“ zu spielen, müssen Kinder noch nicht lesen können – sie werden sich die Buchstaben beim Spielen auf natürliche Art und Weise merken.

Das Spiel ist allerdings auch für Kinder interessant, die bereits lesen können. Im Laufe des Spiels werden sie ihr Gedächtnis und ihre Rechtschreibung trainieren.

### Im Spiel enthalten:

- 26 Tier-Karten\*
- 70 Buchstaben-Karten (26 mit farbigen Blätter-Markierungen für die Grundvariante des Spiels und der Rest für weitere Spielvarianten)
- 3 spezielle Merktettel-Karten



## Grundregeln (ab 6 Jahren)

### Vorbereitung

Für das Spiel benötigt man einen von 3 Kartensätzen. Jeder Kartensatz enthält die optimale Anzahl an Spielkarten für die jeweilige Spielvariante, während insgesamt alle Buchstaben des englischen Alphabets enthalten sind.

Die unterschiedlichen Kartensätze erkennt man anhand der farbigen Markierungen in Form von Blättern in der unteren rechten Ecke der Spielkarten (Abbildung 1). Die passenden Karten können auch mithilfe des Merktzettels ermittelt werden. Dieser enthält eine Unterteilung aller Buchstaben und Tiere in Gruppen für jede Spielvariante.



Abbildung 1



Die leichteste Spielvariante wird mit dem Kartensatz mit orangenen Blättern gespielt. Er umfasst 8 Tier-Karten und 9 Buchstaben-Karten. Das sind die Buchstaben des englischen Alphabets, die am häufigsten verwendet werden (sie machen 60% aller Buchstaben eines durchschnittlichen Textes aus).



Die Kartensätze mit hellblauen und violetten Blättern umfassen jeweils 13 Tier-Karten und 16 Buchstaben-Karten. Indem man sie abwechselnd einsetzt, kann man verschiedene Buchstaben in das Spiel einbringen, während die unterschiedlichen Wörter und Abbildungen auf den Tier-Karten das Spiel noch interessanter machen.

### Anordnung der Karten

Die Buchstaben-Karten werden gut durchgemischt und je nach verwendetem Kartensatz entweder als 3x3- oder 4x4-Quadrat verdeckt auf den Tisch gelegt. Die Tier-Karten aus dem jeweiligen Kartensatz werden gemischt und in einem verdeckten Stapel daneben platziert (Abbildung 2).



Abbildung 2

### Ziel des Spiels

Das Spiel besteht aus mehreren Runden. In jeder Runde wird eine Tier-Karte vom Stapel aufgedeckt und offen auf den Tisch gelegt. Die Spieler versuchen, alle Buchstaben umzudrehen, die im Namen des Tieres enthalten sind. Wer die letzte Karte umdreht, „erbeutet“ die Tier-Karte.

Danach wird die nächste Tier-Karte aufgedeckt und die nächste Runde beginnt. Wer am Ende des Spiels die meisten Tier-Karten erbeutet hat, gewinnt.

### Spielverlauf

Die Spieler sind nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug.

Wer am Zug ist, deckt eine Karte auf. Falls der Buchstabe auf der Karte im Namen des Tieres nicht enthalten ist, wird die Karte wieder verdeckt auf ihren Platz gelegt. Alle Spieler versuchen natürlich, sich die Karte zu merken, um davon in den nächsten Runden zu profitieren. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Falls der Buchstabe im Namen des Tieres enthalten ist, legt der Spieler die Karte offen auf ihren Platz und setzt seinen Spielzug fort, indem er eine weitere Karte aufdeckt (Abbildung 3).



Abbildung 3

Der Spieler darf so lange weitere Buchstaben aufdecken, bis er einen Fehler macht (eine Karte mit einem Buchstaben aufdeckt, der im Namen des Tieres nicht enthalten ist). Alle korrekt aufgedeckten Buchstaben bleiben bis zum Ende der Runde offen auf dem Tisch liegen.

Sobald ein Spieler den letzten Buchstaben aufdeckt, der im Namen des Tieres enthalten ist, legt er die Tier-Karte auf seinen Stapel und beendet damit die Runde.

Danach werden alle offenen Buchstaben wieder umgedreht (sie bleiben dabei auf ihren Plätzen liegen), und es beginnt die nächste Runde mit der nächsten Tier-Karte vom Stapel. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

### Spielende

Nachdem mit allen Tier-Karten vom Stapel gespielt wurde, zählen die Spieler ihre „Beute“. Der Spieler mit den meisten Tier-Karten gewinnt! Falls mehrere Spieler gleich viele Tier-Karten haben, gewinnt derjenige mit den meisten Buchstaben in den Namen seiner erbeuteten Tiere.

### Steigerung des Schwierigkeitsgrades

- Die Tier-Karte wird nur einmal vor der Runde kurz aufgedeckt und dann wieder verdeckt. Im Laufe der Runde müssen die Spieler aus dem Gedächtnis heraus die Buchstaben des Wortes bestimmen (indem sie es im Kopf aufsagen und in Buchstaben zerlegen).
- Um den Schwierigkeitsgrad weiter zu steigern, kann man die Buchstaben des Wortes nur in der richtigen Reihenfolge umdrehen.
- Alternativ kann man gleich 2 oder 3 Kartensätze verwenden.

\* Zwar sind auf manchen Karten auch Pflanzen abgebildet, zur Vereinfachung werden die Karten in dieser Anleitung aber als „Tier-Karten“ bezeichnet.

## Weitere Spielvarianten

### „Memory“ (ab 6 Jahren)

Für diese Spielvariante werden Buchstaben-Kartenpaare benötigt (den Schwierigkeitsgrad und die Spiellänge kann man variieren, indem man mit 6 bis 26 Paaren spielt). Die Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Wer am Zug ist, darf 2 Karten aufdecken. Falls die beiden Karten gleich sind, legt der Spieler sie auf seinen Stapel.

Man kann sich für eine von 2 Spielvarianten entscheiden: Entweder ist ein Spieler, der 2 gleiche Karte aufgedeckt hat, noch einmal am Zug oder es kommt trotzdem der nächste Spieler an die Reihe. Die zweite Variante eignet sich für ein Spiel mit wenigen Kartenpaaren (geeignet für kleine Kinder), die erste für ein Spiel mit vielen Kartenpaaren (geeignet für ältere Kinder).

Falls die aufgedeckten Karten nicht gleich sind, werden sie wieder verdeckt auf den Tisch gelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt!



### Bingo (ab 6 Jahren)

Für diese Spielvariante wird derselbe Kartensatz gebraucht wie für die Grundvariante des Spiels. Einer der älteren Spieler übernimmt die Rolle des Spielleiters.

Die Spieler erhalten jeweils eine oder mehrere Tier-Karten und legen diese offen vor sich auf den Tisch. Der Spielleiter mischt die Buchstaben-Karten und deckt anschließend eine Karte nach der anderen auf. Dabei benennt er jeweils den aufgedeckten Buchstaben und zeigt ihn den Spielern.

Wer merkt, dass der Buchstabe im Namen einer seiner Tier-Karten enthalten ist, ruft: „Hier!“ Wer zuerst ruft, bekommt die Buchstaben-Karte. Falls ein Spieler „Hier!“ ruft, ohne eine passende Tier-Karte zu haben, muss er eine seiner Buchstaben-Karten zurückgeben.

Das Spiel endet, sobald der Spielleiter keine Buchstaben-Karten mehr hat. Der Spieler mit den meisten Buchstaben-Karten gewinnt.

### „Fangen“ (ab 8 Jahren)

Gespielt wird mit einem Buchstaben-Kartensatz. Alle Karten mit Konsonanten mit hellblauen oder violetten, aber ohne orangene Blätter-Markierungen werden aus dem Kartendeck entfernt. Somit bleiben im Stapel nur noch einzelne seltene Konsonanten. Aus diesem Kartensatz lassen sich Wörter schneller und interessanter bilden.

Der Buchstaben-Stapel wird verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Die Spieler sind nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. Wer am Zug ist, zieht die oberste Karte und legt sie offen auf den Tisch. Jede der folgenden Karten muss neben die anderen offenen Karten gelegt werden und alle Karten müssen gut sichtbar sein.

Falls einer der Spieler merkt, dass aus den offen liegenden Karten ein Wort (ein Substantiv im Nominativ oder ein Eigenname) zusammengesetzt werden kann, ruft er: „Ich hab dich!“ Dann ist derjenige Spieler „gefangen“, der zu diesem Zeitpunkt an der Reihe war.

Ob dieses Wort den Buchstaben enthält, der in diesem Spielzug aufgedeckt wurde, oder aus Buchstaben besteht, die schon davor offen auf dem Tisch lagen, spielt keine Rolle.

Das Wort wird ausgesprochen und der Spieler, der an der Reihe war, legt alle Buchstaben-Karten, die in diesem Wort enthalten sind, auf seinen Stapel. Das Spiel endet, sobald alle Buchstaben-Karten vom Stapel gezogen wurden. Der Spieler mit den wenigsten Karten in seinem Stapel gewinnt.

### „Holzkopf“ (ab 8 Jahren)

Gespielt wird mit dem gesamten Buchstaben-Kartendeck.

Auf dem Tisch wird ein beliebiges Wort aus den Buchstaben-Karten zusammengesetzt. 5 bis 7 Buchstaben sind eine optimale Wortlänge. Die restlichen Karten werden gemischt und die Spieler erhalten jeweils 5 Karten. Es wird nacheinander im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer am Zug ist, legt eine seiner Karten so zum vorhandenen Wort hinzu, dass ein neues Wort entsteht (ein Substantiv im Nominativ oder ein Eigenname). Die Buchstaben des Wortes müssen sich dabei in der richtigen Reihenfolge auf benachbarten Buchstaben-Karten befinden. Als benachbarte Karten gelten Karten, die vertikal oder horizontal nebeneinander liegen.

Für jeden Buchstaben in seinem Wort erhält der Spieler 1 Punkt. Anschließend zieht er eine neue Karte, sodass er wieder 5 Karten auf der Hand hat, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Falls ein Spieler kein neues Wort bilden kann, darf er eine seiner Buchstaben-Karten gegen eine neue austauschen. In diesem Fall erhält er keine Punkte und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Spiel endet, sobald alle Karten vom Stapel gezogen wurden und kein Spieler mehr ein neues Wort bilden kann. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

