

ZOOLPHABET

Spielregeln



Spieler: 2–5

Alter: 6+, 10+

Time: 15–20 Minuten

Videoanleitung:



www.thebrainyband.com

Basic Version

Zoolphabet (5+)

Ziel des Spiels

Das Spiel besteht aus mehreren Runden in denen jeweils um eine Tierkarte gespielt wird - diese wird zu Beginn aus dem Stapel genommen. Die Aufgabe für die Spieler ist es, alle Buchstaben, die für das Wort benötigt werden aufzudecken. Wem es gelingt den letzten, noch fehlenden, Buchstaben zu offenbaren, erhält die ausgespielte Karte als „Beute“. Daraufhin wird eine weitere Karte aus dem Stapel geholt und es geht in die nächste Runde.

Wer gewinnt?

Es gewinnt die Person mit den meisten Tier-Karten nach allen Spielrunden.

Spielvorbereitung

Für das Spiel muss man sich für ein Kartenset entscheiden, wodurch eine optimale Kartenzahl und somit möglichst viele Buchstaben des Alphabets beinhaltet sind.

Um ein Set auszuwählen müssen die Markierungen (bunte Blätter in der unteren rechten Ecke jeder Tier- und Buchstaben-Karte) beachtet werden (Bild 1). Zur Vereinfachung kann die Memokarte, auf der die

Bild 1.



Setaufteilung beschrieben ist, verwendet werden.

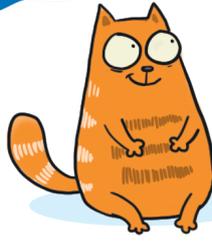
Das Set mit dem orangenen Blatt dient für die einfachste Variante. Es beinhaltet 8 Tierkarten und 9 Buchstabenkarten. Das sind auch die meistverwendeten Buchstaben des englischen Alphabets, die über 60% aller Buchstaben eines Textes ausmachen.

Das Set mit den violetten und hellblauen Blättern beinhaltet jeweils 13 Tierkarten und 16 Buchstabenkarten. Verwendet man diese Sets im Wechsel bringt man stets neue Buchstaben und Tiere ins Spiel wodurch es durchgehend spannend bleibt.

Das Auslegen der Karten

Die Buchstabenkarten werden gut durchmischt und verdeckt, quadratisch angeordnet auf dem Tisch (3x3 oder 4x4 in Abhängigkeit vom gewählten Set) ausgebreitet. Die zugehörigen Tierkarten werden ebenfalls gemischt und auf den Tisch gelegt (Bild 2).

Bild 2.



Spielinhalt:

- 26 Tier-Karten.
- 70 Buchstaben-Karten (26 mit bunten Blatt-Kennzeichen für die Basisvariante, die restlichen für andere Spielvarianten).
- 4 spezielle Memokarten.
- illustrierte Spielregeln.

Wie wird gespielt?

Es wird im Uhrzeigersinn reihum gespielt. Während des Zuges deckt ein Spieler einen Buchstaben auf. Stimmt dieser Buchstabe mit keinem der Buchstaben im Tierbegriff überein, wird die Karte verdeckt auf ihren Platz gelegt. Die restlichen Spieler versuchen sich den Buchstaben zu merken, da dies in den kommenden Runden hilfreich sein wird. Der Zug geht an den nächsten Spieler.

Sollte der Buchstabe doch mit einem aus dem Tierbegriff übereinstimmen, bleibt der Buchstabe offen liegen und der Spieler setzt seinen Zug durch das Öffnen eines weiteren Buchstabens fort.

Der Zug darf solange fortgesetzt werden, bis der Spieler einen Fehler macht. Alle passenden Buchstaben bleiben bis zum Ende der Runde offen liegen (Bild 3). Sobald ein Spieler den letzten Buchstaben des Tierbegriffs aufdeckt (die anderen Buchstaben liegen offen auf dem Tisch), bekommt er die Tierkarte und beendet damit die laufende Runde.

Bild 3.



Jetzt werden alle offenen Buchstaben wieder umgedreht (verbleiben jedoch an ihrem Ort), ein neuer Tierbegriff wird gezogen und das Spiel mit dem nachfolgenden Spieler fortgesetzt.

Spielende

Sobald alle Tierkarten aufgebraucht sind, zählt jeder Spieler seine „Beute“ und gewinnt falls er die meisten Karten hat. Sollten mehrere Spieler die Gleiche Anzahl an Tierkarten haben, werden die Summen aller Buchstaben eines Spielers miteinander verglichen.

Erhöhung der Spielschwierigkeit

- Die Tierkarte wird lediglich vor der Runde aufgezeigt und im Anschluss zugedeckt. Im Spielverlauf müssen sich die Spieler an die Buchstaben erinnern, indem sie das Wort für sich buchstabieren.
- Erschwerte Bedingungen — die Buchstaben müssen, beginnend mit dem ersten, in Folge ihres Auftretens aufgedeckt werden.
- Karten aus zwei oder gar drei Sets verwenden.



Zusätzliche Spielvariante

1. „Memory“ (6+ Jahre)

Ziel des Spiels

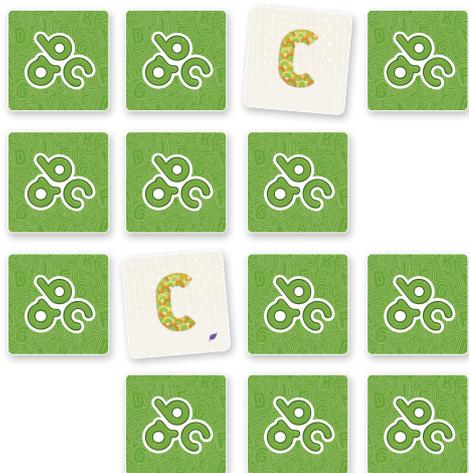
Ziel des Spiels ist es gleiche Buchstabenpaare zu finden.

Wer gewinnt?

Es gewinnt die Person, die im Spielverlauf die meisten Karten gesammelt hat.

Spielvorbereitung

Für diese Variante werden Buchstabenpaare benötigt. Die Schwierigkeit und Dauer kann durch die Anzahl der Karten (6 bis 26 Paare) variiert werden. Die Karten werden verdeckt ausgelegt.



Wie wird gespielt?

Beim Zug darf ein Spieler zwei beliebige Karten aufdecken. Sollten diese identisch sein, behält er sie. In diesem Fall muss man vorher festlegen, ob der Spieler dann nochmals am Zug ist oder seinen Zug abgeben muss. Mit kleinen Kindern und wenigen Karten im Spiel sollte man auf die erste Variante verzichten und den Zug weitergeben. Bei vielen Karten im Spiel sollte der Spieler nochmals aufdecken dürfen.

Falls ein Spieler nicht die passenden Karten aufdeckt, werden diese wieder umgedreht und das Spiel mit dem nachfolgenden Spieler fortgesetzt.

2. „Schafskopf“ (10+ Jahre)

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels — aus den Buchstaben am schnellsten das Wort legen.

Wer gewinnt?

Es gewinnt derjenige, der die meisten Punkte gesammelt hat.

Spielvorbereitung

Für diese Variante werden alle Buchstaben-Karten benötigt. Auf dem Tisch wird ein beliebiges, von einem Spieler ausgewähltes Wort ausgelegt (idealerweise 5–7 Buchstaben). Die restlichen Karten werden gemischt und zu je fünf an die Spieler verteilt.

Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Während seines Zuges kann ein Spieler einen Buchstaben an das vorhandene Wort hinzufügen, um ein neues Wort zu erhalten (Nomen in der Grundform). Das neuentstandene Wort kann auch rückwärts, aber nicht diagonal, gelesen werden. Die Anzahl der Buchstaben des neuen Wortes entspricht den Punkten, die dem jeweiligen Spieler für seinen Zug zugeschrieben werden. Der Spieler füllt dann auf fünf Handkarten vom Stapel auf und übergibt den Zug. Sollte ein Spieler nicht in der Lage sein ein neues Wort zu bilden, hat er dennoch die Möglichkeit eine beliebige Karte abzulegen und eine neue zu ziehen. Das Spiel endet sobald alle Karten aufgebraucht sind und keiner der Spieler einen weiteren Zug ausführen kann.

3. „Lotto“ (6+ Jahre)

Ziel des Spiels

Das Ziel ist es als erster das Wort zusammenzustellen

Wer gewinnt?

Es gewinnt die Person mit den meisten Buchstabenkarten.

Spielvorbereitung

Für diese Spielvariante müssen Karten wie in den Grundregeln von „Zoolphabet English“ vorbereitet werden. Ein erfahrener Spieler leitet das Spiel an.

Wie wird gespielt?

Die Spieler erhalten eine (oder mehrere) Tier-Karten und legen diese vor sich aus. Der Spielleiter mischt die Buchstaben-Karten und fängt im Anschluss an einen nach dem anderen die Buchstaben aufzudecken und auszusprechen. Ein Spieler, der bemerkt, dass dieser Buchstabe in dem Tierbegriff der vor ihm ausliegenden Karte vorkommt, muss am schnellsten „Ich hab's!“ ausrufen und erhält dann die Buchstaben-Karte. Wird der Ausruf fälschlicherweise kundgetan, so muss der Spieler eine zuvor verdiente Karte wieder abgeben. Das Spiel endet, wenn alle Karten des Spielleiters aufgebraucht wurden.

4. „Brenner“ (10+ Jahre)

Ziel des Spiels

Wörter aus den gegebenen Buchstaben erstellen.

Wer gewinnt?

Es gewinnt die Person mit den wenigsten Strafkarten.

Spielvorbereitung

Für diese Variante wird ein Stapel aus den Buchstaben-Karten benötigt. Man sortiere daraus die Konsonanten, die zwar eine hellblaue und violette, jedoch keine orangene Blattmarkierung aufweisen. Auf diese Weise bleiben im Stapel nur die am seltensten vorkommenden Konsonanten sorgen dafür, dass schneller und interessanter verschiedene Worte erstellt werden können. Der spielbare Kartenstapel wird gut durchmischt und verdeckt in die Tischmitte gelegt. Das Spiel verläuft reihum und im Uhrzeigersinn.



Wie wird gespielt?

Bei dem eigenen Zug deckt ein Spieler die oberste Karte auf. Jede weitere Karte wird gut sichtbar daneben abgelegt. Der Spieler, der die nächste Karte aufdeckt muss gut aufpassen um sich nicht zu „verbrennen“ - bemerkt ein Mitspieler, während des laufenden Zuges, dass aus den schon aufgedeckten Karten ein Wort (Nomen in der Grundform) erstellt werden kann, „verbrennt“ sich derjenige, der gerade am Zug ist. Dabei spielt es keine Rolle, ob erst jetzt auffällt, dass ein Wort zustande kommt, sondern lediglich der Moment in dem diese Tatsache angesprochen wird. Sobald ein Wort genannt wird nimmt der „Verbrannte“ als Strafe die Buchstaben-Karten aus denen das besagte Wort gebildet werden kann auf und übergibt den Zug weiter. Das Spiel endet, wenn der Kartenstapel leer ist.

