

ERZÄHLRUNDE (2-4 Spieler)

Bei diesem Spiel geht es darum, mit vorgegebenen Wörtern fantasievolle Sätze zu bilden.

VORBEREITUNG:

Legt alle Sonderkarten beiseite. Es wird nur mit den Wörterkarten gespielt. Sortiert gemeinsam die Karten nach Farben und bildet damit sechs Stapel.

SPIELVERLAUF:

Legt die Karten des ersten Stapels offen nebeneinander aus. Bestimmt gemeinsam die Wortart der einzelnen Wörter. Anschließend versuchen alle Spieler reihum, Sätze zu bilden und dabei möglichst viele der aufgedeckten Wörter zu verwenden.

Der älteste Spieler beginnt. Für jedes verwendete Wort von den Karten gibt es einen Punkt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Am Ende der Runde bestimmt ihr, wer den lustigsten Satz erfunden hat. Auch dafür gibt es einen Punkt. Dann geht es mit dem nächsten Stapel weiter.

ENDE DES SPIELS:

Gewinner ist, wer nach der letzten Runde die meisten Punkte gesammelt hat.



222229



Art.-Nr.: 80350



Art.-Nr.: 80349



Art.-Nr.: 80347

NOCH MEHR KARTENSPIELE ...

SCHWARZE WITWE (2-4 Spieler)

Bei diesem Spiel geht es darum, Kartenpaare in gleicher Wortart und gleicher Farbe abzulegen.

VORBEREITUNG:

Für dieses Spiel brauchst du alle 36 Wörterkarten und die Sonderkarte „Schwarze Witwe“. Mische die Karten gut und gib jedem Spieler sieben Karten. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Stapel in die Mitte.

SPIELVERLAUF:

Jeder versucht nun, so viele Kartenpaare wie möglich zu bilden. Sortiert dazu eure Karten nach Farben.

Der jüngste Spieler beginnt. Hat er zwei gleichfarbige Karten mit der gleichen Wortart, legt er sie als Paar offen vor sich ab.

Er liest dabei die Wörter vor und nennt die Wortart.

Wenn er kein Paar (mehr) ablegen kann, zieht er eine Karte vom Stapel und versucht, damit ein weiteres Kartenpaar zu bilden. Kann er nicht ablegen, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sobald der Stapel aufgebraucht ist, zieht ihr die neue Karte jeweils von eurem linken Nachbarn.

ENDE DES SPIELS:

Gewinner des Spiels ist, wer zuerst alle Karten abgelegt hat. Verloren hat, wer am Schluss die „Schwarze Witwe“ behält.



© 2018/2021

Ravensburger

SPIELANLEITUNG

Du hast folgende Spielmöglichkeiten zur Auswahl:

SCHWARZE WITWE

Ein tierisches Spiel für 2-4 Spieler

MAU-MAU

Wortartenspaß für 1-4 Spieler

ERZÄHL-RUNDE

Ein fantasievoller Wettkampf für 2-4 Spieler

KONTROLLE

Zur Kontrolle kannst du hier nachsehen, welches Wort zu welcher Wortart gehört.

WIEWÖRTER
KANNST DU STEIGERN;
TUNWÖRTER KANNST DU BEUGEN;
BEI NAMENWÖRTERN KANNST DU
DIE MEHRZAHL BILDEN.



NAMENWÖRTER

das Kind	das Haus	die Pfütze
das Fahrrad	der Urlaub	der Besucher
die Katze	das Geheimnis	der Bauch
die Marmelade	das Lesebuch	die Tasse

TUNWÖRTER

baden	jucken	regnen
fallen	vergessen	lachen
fahren	schlafen	stecken
kochen	kitzeln	malen

WIEWÖRTER

froh	eiskalt	stark
nett	schön	laut
knallrot	lustig	klebrig
dick	klein	leer

MAU-MAU (1-4 Spieler)

Bei diesem Spiel geht es darum, Karten passend nach Wortart oder Farbe abzulegen. Es gibt Karten in sechs verschiedenen Farben und den drei Wortarten Namenwort, Tunwort und Wiewort.

VORBEREITUNG:

Sortiere die Sonderkarte „Schwarze Witwe“ heraus und lege sie beiseite. Mische die anderen Karten gut durch und gib jedem Spieler sechs Karten. Eine Karte legst du aufgedeckt in die Mitte, die restlichen Karten kommen als verdeckter Stapel daneben.

SPIELVERLAUF:

Als größter Spieler fängst du an. Sieh dir die aufgedeckte Karte in der Mitte an und lege entweder eine Karte in der gleichen Wortart

oder eine Karte in der gleichen Farbe darauf. Kannst du nicht legen, ziehst du eine Karte vom Stapel und darfst diese legen, wenn sie passt. Dann ist der nächste Spieler dran.

Hat ein Spieler nach dem Ablegen nur noch eine Karte auf der Hand, muss er „Mau!“ rufen. Vergisst er dies, muss er eine Karte vom Stapel ziehen.

Das Spiel enthält verschiedene Sonderkarten: Die Karten „Namenwort“, „Tunwort“ und „Wiewort“ passen auf alle Karten. Damit wird die Wortart gewechselt. Die nächste Karte muss der genannten Wortart entsprechen oder kann wiederum eine Karte zum Wechsel der Wortart oder eine Wunschkarte sein.

Die „Wunschkarten“ passen auf alle Karten. Damit wünscht sich der Spieler eine Wortart. Die nächste Karte muss dieser Wortart entsprechen oder kann

wiederum eine Wunschkarte oder eine Karte zum Wechsel der Wortart sein.

Die Karte „Wortart?!“ kann nur in der passenden Farbe abgelegt werden. Der nächste Spieler muss die Wortart der vorangehenden Karte benennen. Ist die Antwort richtig, versucht er eine Karte in gleicher Farbe oder Wortart daraufzulegen. Bestimmt er die Wortart falsch, muss er zusätzlich eine Karte vom Stapel ziehen.

ENDE DES SPIELS:

Gewinner ist, wer als Erster alle Karten abgelegt hat und „Mau-Mau!“ ruft.