

Stefan Dorra
Manfred Reindl

Tinten- klecks



Ein Spiel zur Festigung
der Schreib- und Lesefähigkeit

TINTENKLECKS

Ein Spiel zur Festigung der Schreib- und Lesefähigkeit
für 2 – 4 Mitspieler ab 7 Jahren

AUTOREN: Stefan Dorra und Manfred Reindl

ZEICHNUNGEN: Hendrik Kranenberg

SPIELMATERIAL: 24 Buchstaben-Karten
122 quadratische Buchstaben-Plättchen
4 Ablagebänke
1 Tintenklecks-Würfel
1 Spielregel

Spielziel

Bei „Tintenklecks“ werden mit Buchstaben Nomen gebildet. Anschließend verdeckt ein dicker Tintenklecks den einen oder anderen Buchstaben. Manchmal werden durch den Tintenklecks-Würfel auch 2 benachbarte Buchstaben vertauscht. Mit ihrem Wissen um Wörter und mit ein wenig Phantasie versuchen dann die Mitspieler, das „verkleckste“ Wort zu erraten und zu erlesen.

Spielvorbereitung

Jeder Mitspieler erhält eine Ablagebank. Die 24 Buchstaben-Karten werden gemischt und zu einem verdeckten Stapel in die Tischmitte gelegt. Alle Buchstaben-Plättchen werden einzeln und aufgedeckt in die Tischmitte gelegt, sodass alle Buchstaben gelesen werden können.

Spielverlauf

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt. In jeder Runde werden drei Phasen durchlaufen:

PHASE 1: WÖRTER BILDEN

Jeder Spieler zieht sich vom verdeckten Stapel eine Buchstaben-Karte und sieht sie sich geheim an. Die Mitspieler dürfen die Karte nicht sehen. Auf jeder Karte sieht man einen großen Buchstaben. Die Aufgabe des Spielers ist es, ein Nomen zu bilden, das mit dem abgebildeten Buchstaben anfängt.

Wer beispielsweise die Buchstaben-Karte mit dem „D“ gezogen hat, könnte z. B. das Wort „Dackel“, „Dose“, „Dorf“ oder „Daumen“ bilden. Es kann auch vereinbart werden, dass Mädchen- und Jungennamen oder geografische Namen – beispielsweise von Ländern, Städten oder Flüssen – gebildet werden dürfen (Doris, Dirk, Dänemark, Danzig, Donau). Fällt einem Spieler kein Wort ein, so darf er auch eines der 5 Wörter auf seiner Karte nutzen.

Jeder Spieler sucht sich die benötigten Buchstaben aus der Mitte und ordnet sie auf seiner Ablagebank an. Sollte es einmal vorkommen, dass ein Buchstabe fehlt, muss man sich ein anderes Wort überlegen.

Jedes Wort muss mindestens aus 3 und darf höchstens aus 8 Buchstaben bestehen. Mehr Buchstaben passen nicht auf die Ablagebank.

PHASE 2: WÖRTER VERÄNDERN

Sobald jeder Spieler ein Wort gebildet hat, kommt der Würfel ins Spiel. Der jüngste Spieler würfelt einmal mit dem Tintenlecks-Würfel. Der Würfel bringt die Wörter durcheinander. Je nach Würfelsymbol müssen alle Spieler einzelne Buchstaben umdrehen oder vertauschen:



Zeigt der Würfel einen Großbuchstaben, so muss jeder Spieler den ersten Buchstaben seines Wortes umdrehen.



Zeigt der Würfel einen Kleinbuchstaben, so muss jeder Spieler einen beliebigen Kleinbuchstaben umdrehen.



Zeigt der Würfel zwei Kleinbuchstaben, so muss jeder Spieler zwei beliebige Kleinbuchstaben umdrehen.



Zeigt der Würfel einen roten Tintenlecks, so muss jeder Spieler alle roten Buchstaben (die Vokale) umdrehen.



Zeigt der Würfel einen blauen Tintenlecks, so muss jeder Spieler alle blauen Buchstaben (die Konsonanten) umdrehen.



Zeigt der Würfel zwei Kleinbuchstaben mit einem Doppelpfeil, so muss jeder Spieler zwei benachbarte Kleinbuchstaben vertauschen. Aus dem Wort "Tomate" wird dann beispielsweise "Toamte" oder "Tomaet" oder "Tomtae".

PHASE 3: WÖRTER ERRATEN

Der Spieler, der den Würfel geworfen hat, dreht seine Ablagebank als Erster so um, dass alle Mitspieler das Wort sehen können. Wurde beispielsweise der rote Tintenlecks gewürfelt, so wurden alle roten Buchstaben (Vokale) umgedreht.



Der linke Mitspieler darf zuerst erraten, welches Wort sich hier verstecken könnte. Rät er falsch, so darf der nächste Spieler einmal raten, um welches Wort es sich handeln könnte. Hat jeder Mitspieler einen Tipp abgegeben, ohne dass das Wort erraten wurde, so sagt der Spieler, welches Wort er geschrieben hat.

Ausnahme: Sind bei dem Wort 2 oder mehr Tintenleckse zu sehen, so gibt es eine zweite Raterunde. Zuvor muss der Spieler aber einen der verdeckten Buchstaben aufdecken!



Der Spieler, der das Wort errät, erhält die Buchstaben-Karte und legt sie offen vor sich auf den Tisch. Errät niemand das Wort, behält der Spieler, der das Wort gebildet hat, die Buchstaben-Karte selbst. Zuvor dreht er seine verdeckten Buchstaben um und zeigt sein vollständiges Wort. Nun ist der nächste Spieler am Zug. Er dreht seine Ablagebank ebenfalls vorsichtig um und die Mitspieler versuchen, das Wort zu erraten. Der Spieler, der das Wort errät, erhält zur Belohnung die Buchstabenkarte.

EINE NEUE RUNDE

Bei 4 Mitspielern müssen 4 Wörter erraten und 4 Buchstaben-Karten verteilt werden. Anschließend werden alle Buchstaben wieder aufgedeckt in die Tischmitte gelegt. Jeder Mitspieler zieht vom verdeckten Stapel geheim eine neue Buchstaben-Karte und bildet ein Nomen, das mit dem abgebildeten Buchstaben anfängt. Diesmal wirft der linke Nachbar des Startspielers den Tintenklecks-Würfel. Erneut werden einzelne Buchstaben umgedreht oder vertauscht. Wieder müssen die Mitspieler versuchen, das Wort zu erraten. Derjenige, der das Wort errät, erhält zur Belohnung die entsprechende Buchstaben-Karte und die Runde wird wie zuvor zu Ende gespielt.

FALSCH GESCHRIEBEN

Hat ein Spieler ein Wort falsch geschrieben (z. B. „Tohmate“ statt „Tomate“) oder ein Wort geschrieben, das kein Hauptwort ist (z. B. „toben“), so erhält niemand die Buchstaben-Karte. Sie wird aus dem Spiel genommen.

Tipp: Um zu verhindern, dass Wörter falsch geschrieben werden, können die Spieler auch vereinbaren, dass ein Wörterbuch benutzt werden darf.

SPIELENDEN UND WERTUNG

Das Spiel endet, sobald alle 24 Buchstaben-Karten verteilt wurden. Bei 4 Mitspielern also nach 6 Runden, bei 3 Mitspielern nach 8 Runden und bei 2 Mitspielern nach 12 Runden. Die Anzahl der Buchstaben-Karten kann auch von Anfang an begrenzt werden. Nehmen beispielsweise 3 Spieler am Spiel teil und werden 15 Buchstaben-Karten verwendet, so verläuft das Spiel über 5 Runden. Gewinner ist der Spieler, der die meisten Buchstaben-Karten erhalten hat. Haben mehrere Spieler gleichviele Karten, so gibt es mehrere Gewinner.

SPIELVARIANTE FÜR ÄLTERE UND ERFAHRENE MITSPIELER

Jeder Spieler zieht eine Karte und schreibt ein Nomen, das mit dem abgebildeten Buchstaben beginnt. Der Tintenklecks-Würfel wird geworfen. Ein oder mehrere Buchstaben werden umgedreht oder vertauscht. Der erste Spieler dreht seine Ablagebank um, sodass alle Mitspieler das Wort gut sehen können. Jetzt dürfen alle Mitspieler gleichzeitig laut das Lösungswort rufen. Jeder Mitspieler darf beliebig oft rufen. Wer zuerst das richtige Wort nennt, erhält zur Belohnung die entsprechende Buchstaben-Karte.

Impressum

© 2008 Kallmeyer Lernspiele
in Kooperation mit Friedrich/Seelze
bei Auer Verlag GmbH, Donauwörth
Heilig-Kreuz-Str. 16 · 86609 Donauwörth
Grafik/Realisation: Friedrich Medien-Gestaltung/André Klemm
Druck: LUDO FACT GmbH. Printed in Germany
ISBN 978-3-403-25300-6
www.kallmeyer-lernspiele.de

Achtung:
verschluckbare Kleinteile!
Nicht geeignet für Kinder
unter 3 Jahren.