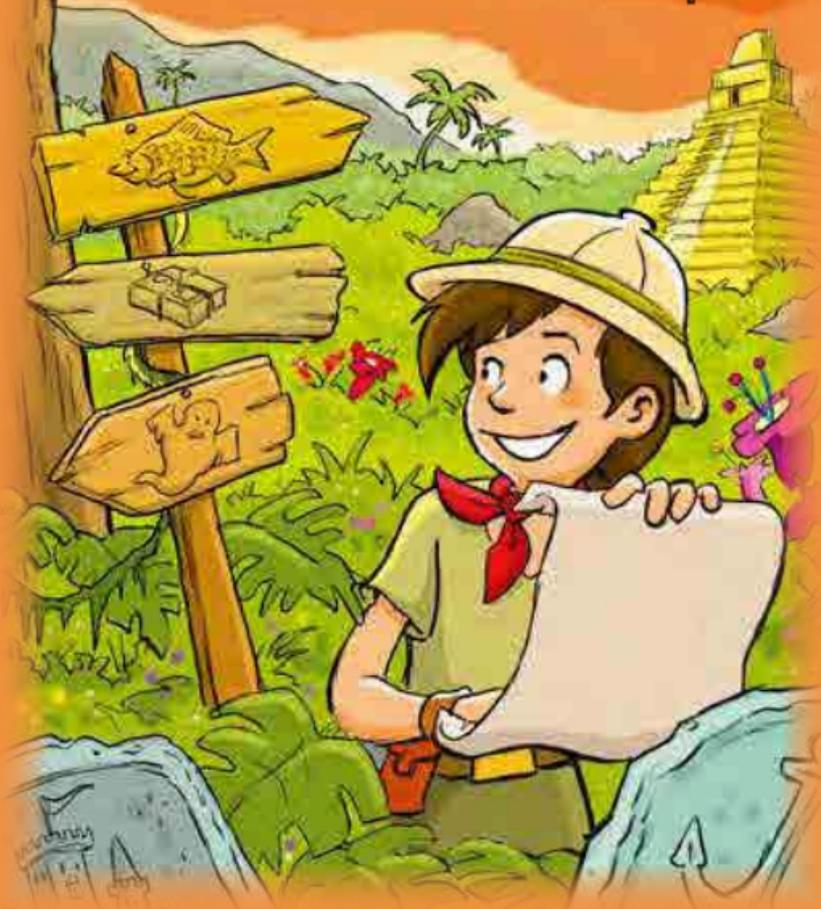




Spielanleitung

# EXPEDITION WORT-SCHATZ



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2017



# EXPEDITION WORT-SCHATZ

Drei abwechslungsreiche Memo-, Würfel- und Reaktionsspiele rund ums Lesen und Buchstabieren für 2 - 4 Kinder ab 6 Jahren.

**Autor:** Wolfgang Dirscherl  
**Illustration:** Tobias Dahmen  
**Spieldauer:** je Spiel ca. 10 Minuten

**Abenteuerin Jenny steht mitten im Buchstaben-Dschungel und sucht den Weg zum Wort-Schatz. Doch nur, wenn sie die Buchstaben richtig kombiniert und sich die gesuchten Wörter ergeben, kann sie dorthin gelangen. Wer kennt sich schon etwas mit Buchstaben aus und hilft Jenny bei ihrer Suche? Mit dem vorliegenden Spielmaterial können Kinder ihren Wortschatz schulen und erweitern. Darüber hinaus haben sie die Möglichkeit, ihr Wissen anhand verschiedener Spielideen zu festigen.**

## SPIELINHALT

1 Abenteuerin Jenny, 1 Würfel, 26 Buchstabenkarten (A - Z),  
48 Wortkarten (vier farbige Sätze à 12 Karten),  
4 Übersichtskarten, 1 Spielanleitung



Buchstabenkarten

Wortkarten

Übersichtskarten

## EXPEDITION IN DEN BUCHSTABEN-DSCHUNGEL

Für 2 - 5 Spieler

Schwierigkeit: ★★

### SPIELVORBEREITUNG

Legt Abenteurerin Jenny, den Würfel und die Buchstabenkarten bereit. Mischt die Buchstaben und legt 14 Karten offen in einem Kreis aus. Stellt Abenteurerin Jenny auf einen beliebigen Buchstaben und haltet den Würfel bereit. Die restlichen Buchstaben stapelt ihr verdeckt in der Tischmitte. Die Wortkarten werden nicht benötigt und kommen in die Dose zurück.

## SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn und vergleicht zuerst eure Vornamen. Das Kind, dessen Anfangsbuchstabe im Alphabet zuerst vorkommt, darf beginnen und würfelt.

Ziehe Abenteurerin Jenny im Uhrzeigersinn auf den Karten vorwärts. Jede Karte entspricht dabei einem Feld.

### Auf welcher Karte kommt Abenteurerin Jenny zum Stehen?

- **Auf einer offenen Karte?** Nenne den auf der Karte abgebildeten Buchstaben und ein Wort, das mit diesem Buchstaben beginnt. Verdecke den Buchstaben und stelle Abenteurerin Jenny auf die Karte. Alle Spieler versuchen sich den Buchstaben gut zu merken.
- **Auf einer verdeckten Karte?** Im Laufe des Spiels werden immer mehr Buchstaben verdeckt. Landet Abenteurerin Jenny auf einer dieser Karten, wird es spannend! Nenne den Buchstaben, den du auf dieser Karte vermutest, und ein Wort, das mit diesem Buchstaben beginnt. Drehe danach die Karte um und kontrolliere, ob du den richtigen Buchstaben genannt hast.

### War der Buchstabe richtig?

- **Ja!** Sehr gut gemacht! Zur Belohnung erhältst du die Karte und legst sie verdeckt vor dir ab. Ziehe anschließend einen Buchstaben vom verdeckten Stapel und lege ihn offen auf den freien Platz im Kreis. Stelle Abenteurerin Jenny auf diese Karte.

- **Nein!** Schade! Du erhältst leider keine Karte. Nenne den auf der Karte abgebildeten Buchstaben und ein Wort, das mit diesem Buchstaben beginnt. Verdecke den Buchstaben danach wieder und stelle Abenteurerin Jenny darauf.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler seinen dritten Buchstaben gesammelt hat.

*Ihr könnt nach der Nennung des Buchstabens und des Wortes zusätzlich noch einen Satz mit diesem Wort sagen.*

**Beispiel:** „K wie König!  
Der König lebt in einem Schloss!“



# DIE JAGD NACH DEN DREI WÖRTERN

Für 2 - 4 Spieler

Schwierigkeit: ★★

## SPIELVORBEREITUNG

Legt die Wortkarten, die Übersichtskarten und die Buchstabenkarten bereit. Wählt einen beliebigen farbigen Wortkartensatz (= 12 Karten) und die passende Übersichtskarte aus. Mischt die Wörter und verteilt an jeden Spieler drei Karten. Jeder legt seine drei Wörter offen vor sich ab.

Seht euch jetzt die Übersichtskarten an und sucht alle abgebildeten Buchstaben heraus. Mischt diese Buchstaben und legt sie einzeln und verdeckt in die Tischmitte. Der Würfel und Abenteurerin Jenny werden nicht benötigt und kommen in die Dose zurück.

## SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Es beginnt der Spieler, der zuletzt etwas ausgebuddelt hat. Versuche alle Buchstaben für eines deiner Wörter zu finden. Decke dazu einen Buchstaben auf.

**Ist dieser Buchstabe in einem oder mehreren deiner Wörter enthalten?**

- **Ja!** Sehr gut gemacht! Lass den Buchstaben offen liegen. Du darfst sofort einen weiteren Buchstaben aufdecken.
- **Nein!** Großes Abenteurer-Pech! Verdecke den Buchstaben wieder, nachdem alle anderen ihn auch gesehen haben.

## Wichtige Abenteurerregeln beim Aufdecken:

- Du darfst so lange weitere Buchstaben aufdecken, wie du mit den bisher aufgedeckten Buchstaben eines deiner Wörter erfüllen kannst.

**ACHTUNG:** Du musst alle aufgedeckten Buchstaben in diesem Wort verwenden können.

**Beispiel:** Vor Tom liegen die Wörter „Wolf“, „Saft“ und „Tafel“. Er deckt zuerst den Buchstaben „L“ auf, der in den beiden Wörtern „Wolf“ und „Tafel“ enthalten ist. Als zweiten Buchstaben deckt er das „T“ auf. Jetzt kann Tom nur noch das Wort „Tafel“ erfüllen, da im Wort „Wolf“ kein „T“ und im Wort „Saft“ kein „L“ vorkommt.

- Deckst du einen nicht benötigten Buchstaben auf, endet dein Spielzug sofort.
- Sobald du alle Buchstaben für ein Wort aufdecken kannst, darfst du diese Wortkarte umdrehen. Die Reihenfolge der aufgedeckten Buchstaben ist dabei egal. Nach deinem Spielzug verdeckst du alle aufgedeckten Buchstaben, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

## SPIELEND

Das Spiel endet, wenn ein Spieler sein drittes Wort erfüllt hat. Er gewinnt die Jagd nach den drei Wörtern.

**Variante:** Schwieriger wird das Spiel, wenn ihr die Buchstaben eurer Wörter in der richtigen Reihenfolge aufdecken müsst.

# DAS RENNEN DURCH DEN WÖRTER-DSCHUNDEL

Für 2 - 5 Spieler

Schwierigkeit: ★★★★★

## SPIELVORBEREITUNG

Legt Abenteurerin Jenny, die Wortkarten, die Übersichtskarten und die Buchstabenkarten bereit. Stellt Abenteurerin Jenny für alle gut erreichbar in die Tischmitte.

Wählt einen beliebigen farbigen Wortkartensatz (=12 Karten) und die passende Übersichtskarte aus. Verteilt die 12 Wörter offen und beliebig um die Abenteurerin. Alle Wörter sollen für jeden Spieler gut sichtbar sein. Seht euch jetzt die Übersichtskarten an und sucht alle abgebildeten Buchstaben heraus.

Mischt diese Buchstaben und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Der Würfel wird nicht benötigt und kommt in die Dose zurück.

## SPIELABLAUF

Jetzt beginnt die erste Spielrunde. Ihr spielt alle gleichzeitig! Der älteste Spieler ist der erste Expeditionsleiter. Er nimmt den verdeckten Buchstabenstapel zu sich und deckt nacheinander immer die oberste Karte zur Tischmitte hin auf, sodass alle Spieler die Karte gleichzeitig sehen können.

Die Buchstaben legt er einzeln nebeneinander auf den Tisch. Nach jedem Buchstaben macht er eine kurze Pause und deckt anschließend den nächsten Buchstaben auf. Sobald ein Spieler (auch der Expeditionsleiter) aus allen oder einigen der aufgedeckten Buchstaben eines der ausliegenden Wörter bilden kann, schnappt er sich sofort Abenteurerin Jenny und stellt sie auf die entsprechende Wortkarte.

Zur Kontrolle nimmt der Spieler die benötigten Buchstaben und legt das Wort nach.

### **Kann der Spieler das Wort mit den aufgedeckten Buchstaben nachlegen?**

- **Ja?** Diamantenstark! Zur Belohnung erhältst du die Wortkarte und legst sie vor dir ab. Stelle Abenteurerin Jenny zurück in die Tischmitte.
- **Nein?** Schade! Du erhältst keine Wortkarte und darfst in dieser Runde nicht mehr mitsuchen. Stelle Abenteurerin Jenny zurück in die Tischmitte. Alle anderen Spieler suchen weiter bzw. der Expeditionsleiter deckt weitere Buchstaben auf.

Hat ein Spieler ein Wort richtig nachgelegt, beginnt eine neue Runde. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler wird der neue Expeditionsleiter. Er nimmt alle Buchstaben, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel vor sich ab.

## **SPIELEND**

Das Spiel endet, wenn ein Spieler drei Wörter gesammelt hat. Er gewinnt das Rennen durch den Wort-Dschungel.



Habermaaß GmbH  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany

**[www.haba.de](http://www.haba.de)**