



DUO



DAS KARTENSPIEL ZUM SPRACHENLERNEN

ab 10 Jahren, für 2–6 Spieler



Dieses Spiel gibt es in einer englischen und deutschen Ausgabe. Die Spielanleitung ist in Englisch, Spanisch, Französisch und Italienisch als Download verfügbar, ebenso die Übersetzungen bzw. Glossierungen (deutsche Ausgabe) der Kartentexte. Sie finden die PDF-Dateien unter: www.sprachenshop.de | www.grubbeverlag.de | www.hueber.de

SPIELIDEE

Das Spiel enthält 2 Kartendecks à 100 Karten. Zu jeder Karte des einen Decks gibt es ein Pendant im anderen Deck. In den drei Spielvarianten geht es darum, zusammenpassende Karten zu erkennen und zu sammeln. Es gibt Kartenpaare zu 9 verschiedenen Kategorien – siehe Tabelle nächste Seite.

Ein Kartenpaar passt zusammen, wenn das Muster im linken Eck der Handkarte mit dem Muster im rechten Eck der Tischkarte identisch ist. Es gewinnt, wer am Spielende mit den Punktwerten seiner gesammelten Karten auf die höchste Punktzahl kommt.

Vor dem erstmaligen Spielen bitte die redaktionellen Hinweise auf Seite 7 lesen.

SPIELMATERIAL:

2 X 100 SPIELKARTEN,
SANDUHR (15 SEK)



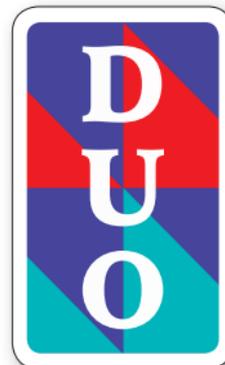
Im Spiel vorkommende Kategorien:

| deutsche Ausgabe | englische Ausgabe |
|---------------------------------|-----------------------------|
| Gegensätze | opposites |
| Farben | colours |
| Was siehst du? | what can you see? |
| Wortarten | parts of speech |
| Zusammengesetzte Wörter | compound words |
| Vergleiche | metaphors |
| Hochdeutsch vs. Regionalsprache | British vs American English |
| Synonyme | synonyms |
| Redewendungen | idioms |

Handkarten-Rückseite

deutsche Version

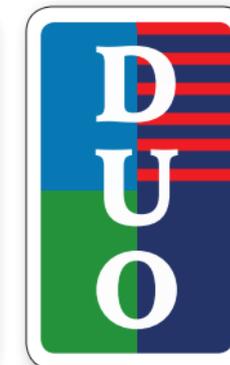
englische Version



Tischkarten-Rückseite

deutsche Version

englische Version



Handkarten-Vorderseite

Tischkarten-Vorderseite



Mit dieser Nummer lässt sich die Übersetzung des Kartentextes im Download-PDF finden.

Kategorie

GEGENSÄTZE

groß

Symbol zur Überprüfung der Kartenpaare

Punktwert der Karte

2

VARIANTE 1: DAS 3. PAAR ZÄHLT

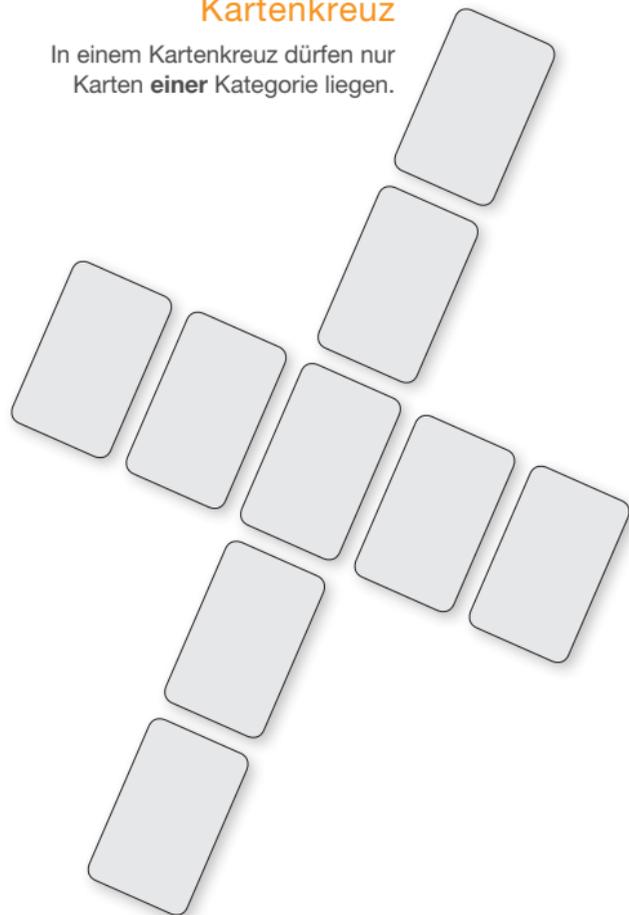
Die Spieler legen Kartenkreuze zu ausgewählten Kategorien. Ein Kartenkreuz besteht aus 9 Karten: Um eine ausliegende Karte dürfen an jeder Seite 2 Karten angelegt werden. Der Spieler, der das 3. Kartenpaar auf einem Kartenkreuz auslegen kann, darf sich diese 3 Paare nehmen.

Vorbereitung und Spielablauf

Die Spieler wählen aus den 9 Kategorien 4 Kategorien aus. Aus den Tisch- und Handkarten alle Kartenpaare dieser 4 Kategorien und 4 Joker aussortieren. Diese Karten zusammenführen, gründlich mischen und jedem Spieler 6 Karten austeilen. Eine Karte jeder Kategorie aus dem Stapel nehmen und diese 4 Karten mit etwas Abstand zueinander offen auf den Tisch legen. Restliche Karten verdeckt in die Tischmitte legen.

Kartenkreuz

In einem Kartenkreuz dürfen nur Karten **einer** Kategorie liegen.



Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt und legt seine Karten aus. Er muss mindestens 1 Karte und darf max. 3 Karten auslegen. Dabei hat er folgende Möglichkeiten:

- er kann Karten an alle vier Seiten einer ausliegenden Karte anlegen, wenn die Kategorien übereinstimmen.
- hat er Karten auf der Hand, die mit ausliegenden Karten ein Kartenpaar bilden, legt er die passende Karte **auf** die entsprechende Karte des Kartenkreuzes. Dieses Kartenpaar bleibt vorerst liegen, wird aber umgedreht.
- hat er ein Kartenpaar auf der Hand, darf er dieses Paar an ein Kartenkreuz der entsprechenden Kategorie anlegen, sofern es dort noch einen freien Platz zum Anlegen gibt.

Für jede ausgelegte Karte zieht er eine neue Karte vom Kartenstapel. Passt eine neu gezogene Handkarte zu einer ausliegenden Tischkarte, darf er sie erst im nächsten Zug ausgelegen. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe, um seine Karten auszulegen.

Der Spieler, der das 3. Kartenpaar auf einem Kartenkreuz auslegen kann, darf sich diese 3 Paare

nehmen. Anschließend können die entstandenen Lücken im Kartenkreuz wieder mit neuen Karten belegt werden. Ist ein Kartenkreuz mit 9 Karten komplett, dürfen dort nur noch Kartenpaare ausgelegt werden. Legt ein Spieler eine falsche Karte aus, muss er eine seiner Handkarten an einen Mitspieler seiner Wahl abgeben. Im seltenen Fall, dass ein Spieler keine passende Karte ausspielen kann, passiert nichts – der nächste Spieler ist an der Reihe.

Joker

Der Spieler, der am Zug ist, legt wie bei einem normalen Zug seine Karten aus. Zusätzlich darf er einen Joker gegen zwei neue Karten vom Stapel eintauschen und diese sofort auslegen, wenn sie passen. Anschließend füllt er seine Handkarten wieder auf 6 Karten auf. Der Joker wird aus dem Spiel genommen. Mit Jokern dürfen keine Kartenpaare gebildet werden.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn alle Karten vom Kartenstapel aufgedeckt sind. Alle Spieler dürfen reihum noch ihre Handkarten ausspielen und einzelne Kartenpaare einsammeln. Die „Das 3. Paar zählt“-Regel gilt nicht mehr. Nun zählt jeder Spieler die Punktwerte auf seinen Karten. Wer den höchsten Punktwert hat, ist der Gewinner.

VARIANTE 2: WER MACHT DEN STICH?

Es geht darum, zu den ausliegenden Tischkarten passende Handkarten zu erkennen und reaktions-schnell auszulegen. Die Spieler, denen dies gelingt, machen den Stich.

Vorbereitung und Spielablauf

Handkarten und Tischkarten getrennt mischen. 10 Tischkarten offen in zwei 5er-Reihen auslegen, die restlichen Tischkarten verdeckt in die Tischmitte legen. Jeder Spieler erhält nun 8 Karten vom Handkartenstapel (ab 4 Spielern: 6 Karten), darf diese aber noch nicht anschauen. Die restlichen Handkarten verdeckt ebenfalls in die Tischmitte legen.

Das Spiel beginnt. Die Sanduhr wird gedreht und jeder Spieler nimmt seine Karten auf die Hand und prüft, ob er eine oder mehrere passende Karten zu den ausliegenden Tischkarten hat. Es wird reihum gespielt, der jüngste Spieler darf zuerst passende Karten auslegen und nimmt die gelegten Kartenpaare zu sich. Die anderen Spieler legen – während die Sanduhr läuft – ihre passenden Karten vor sich auf den Tisch. Anschließend dürfen sie ihre Kartenpaare legen und zu sich nehmen.

Für jede ausgelegte Handkarte ziehen sich die Spieler eine neue Karte vom Handkartenstapel und legen

eine neue Tischkarte aus. Neu gezogene Handkarten dürfen erst ausgelegt werden, wenn der nächste Spieler an der Reihe ist und die Sanduhr wieder gedreht wurde.

Hat niemand eine passende Karte – oder die Sanduhr ist abgelaufen, bevor eine Karte ausgespielt wurde – wird eine neue Tischkarte gezogen und zu den anderen offen liegenden Karten gelegt. Immer wenn neue Tischkarten ausgelegt werden, wird auch die Sanduhr wieder gedreht und jeder Spieler prüft erneut, ob er eine passende Karte hat. **Wichtig:** Liegen 16 Tischkarten offen aus, werden diese aus dem Spiel genommen und 10 neue Karten vom Tischkartenstapel ausgelegt. Legt ein Spieler eine falsche Karte aus, muss er ein bereits gewonnenes Kartenpaar an den linken Mitspieler abgeben.

Joker

Die Tisch- und Handkartenstapel enthalten je 5 Joker-Karten. Hat ein Spieler einen Handkarten-Joker, darf er 3 seiner Handkarten gegen 3 neue Karten vom Handkartenstapel austauschen. Die abgelegten Karten werden aus dem Spiel genommen. Ein Handkarten-Joker darf nur ausgespielt werden, wenn der Spieler am Zug ist und wird anschließend aus dem Spiel genommen. Liegt ein Joker als Tischkarte aus, wird dieser Joker aus dem Spiel genommen und es werden 2 neue Tischkarten aufgedeckt.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn alle Tischkarten aufgedeckt sind. Der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt mit den Punktwerten seiner gesammelten Tischkarten auf die höchste Punktzahl kommt, ist der Sieger.

VARIANTE 3: MEMO-SPIEL

Vorbereitung und Spielablauf

Die Spieler sortieren 18 Kartenpaare aus den Tisch- und Handkarten aus. Diese Karten mischen und verdeckt mit kleinen Abständen in 6er-Reihen auf dem Tisch auslegen. Es kann auch mit weniger oder mehr Kartenpaaren gespielt werden – je nachdem wieviel Platz auf der Tischfläche ist.

Der jüngste Spieler beginnt und deckt nacheinander 2 Karten auf. Passen die Karten zusammen, darf er sie behalten und nochmals 2 Karten aufdecken. Dies geht solange, bis er 2 Karten aufdeckt, die nicht zusammenpassen. Die beiden Karten werden wieder zugedeckt und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn das letzte Kartenpaar aufgedeckt wurde. Der Spieler, der die meisten Kartenpaare gesammelt hat, ist der Sieger.

REDAKTIONELLE HINWEISE

Um in Spielsituationen besser reagieren zu können, ist es bei den **Varianten 1** und **2** ratsam, sich die Texte auf seinen **Handkarten** und den ausliegenden **Tischkarten** gut einzuprägen. Außerdem ist es hilfreich, seine Handkarten nach **Kategorien** zu sortieren.

In der Regel verfügen die Spieler über unterschiedliche sprachliche Vorkenntnisse. Der gemeinsame Lerneffekt und die Chancengleichheit werden erhöht, wenn sich die Spieler vor Spielbeginn mit den Kartentexten vertraut machen.

Der Lerneffekt wird auch erhöht, wenn der Spieler, der ein Kartenpaar gewinnt, die Texte auf diesen Karten laut vorliest.

Die Abkürzung AmE auf den Tischkarten der Kategorie „British vs American-English“ steht für: Amerikanisches Englisch



Alle Rechte vorbehalten
© 2019 – Grubbe Media GmbH, München
www.grubbeverlag.de

Idee, Konzeption, Redaktion: Grubbe Media GmbH,
Spotlight Verlag GmbH, www.spotlight-verlag.de
Design: agenten.und.freunde, München, a-u-f.de
Bildnachweis: Freepik; iStock.com