

Spielanleitung: Geheime Reime

Brettspiel

Spielgeschichte

Die Piraten suchen alle möglichen Reimwörter und bringen diese in ihre Schatzkisten.

Es ist wichtig, die Reimpaare vorab gemeinsam zu besprechen. Das kann anhand der Spiele ohne Spielplan geschehen (s. S. 8).

Vorbereitung

- Spielplan „Geheime Reime“
- Spielsteine nach Anzahl der Mitspieler
- 1 Würfel
- Bildkarten (rot und blau)

Zu jedem roten Bildkärtchen gibt es ein passendes blaues Bildkärtchen. Es werden zwei entsprechende Stapel gebildet. Die roten Bildkärtchen werden beliebig auf die einzelnen Felder des Spielbretts verteilt. Die blauen Bildkärtchen liegen gut sichtbar außerhalb des Spiels.

Mitspieler

2–4 Personen

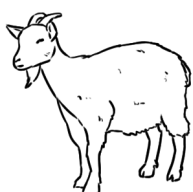
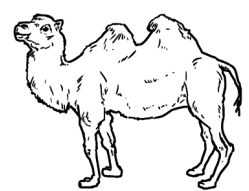
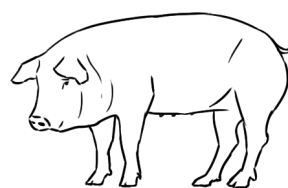
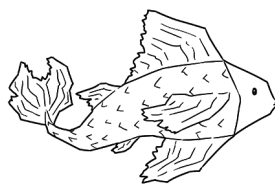
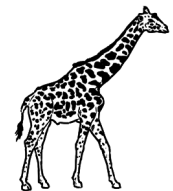
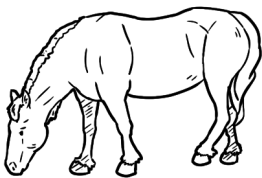
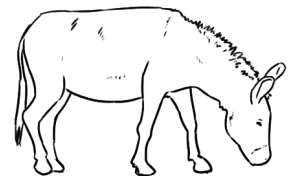
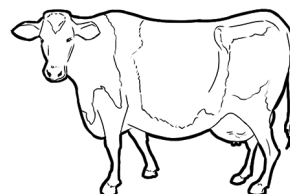
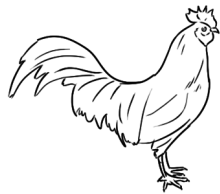
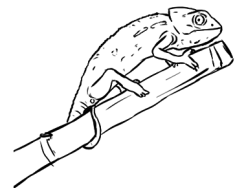
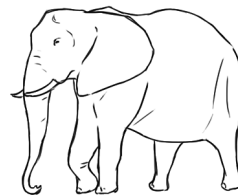
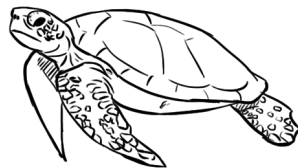
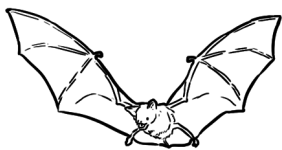
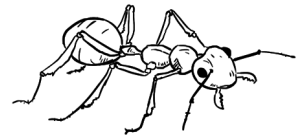
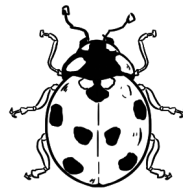
Spielregel

Jeder Mitspieler stellt seinen Spielstein auf eine Schatzkiste. Es wird gewürfelt. Wer die höchste Punktzahl hat, darf beginnen.

Nun wird wieder reihum gewürfelt. Wer auf ein Bildkärtchen kommt, muss das entsprechende Reimwort suchen. Hat er es gefunden, darf er das Reimpaar behalten. Sind alle Reime eingesammelt, laufen die Piraten schnell zu ihren Schatzkisten zurück. Dabei müssen sie nicht die genaue Würfelzahl vorweisen, um anzukommen. Wenn der letzte Pirat an seiner Schatzkiste ist, werden die Reimpaare gezählt. Der Pirat mit den meisten Reimpaaren hat gewonnen.

Schwierigkeitsgrad

- Je nach Fähigkeit der Kinder wird zunächst mit wenigen einfachen Reimpaaren begonnen, bis später dann alle Bildkärtchen verwendet werden.
- Die Reimwörter liegen nicht offen, sondern verdeckt außerhalb des Spielplans, sodass die Spieler sie sich merken müssen.
- Die roten und blauen Bildkärtchen werden auf den Feldern des Spielplans verteilt. Es wird gewürfelt. Kommt ein Spieler auf ein Bild, rückt er zum Reimwort vor und darf das Reimwort mitnehmen. Wer zuerst drei Reimpaare hat, darf schnell zu seiner Schatzkiste zurückkehren. Trifft er auf dem Rückweg auf weitere Reimkärtchen, muss er diese einsammeln und eventuell Zusatzrunden laufen. Wer am schnellsten an seiner Schatzkiste ist, hat gewonnen. Es ist nicht die genaue Punktzahl nötig, um anzukommen.



Prinz Silbenherz: Tiere

**T-
der**

**T-
der**

**T-
die**

**T-
das**

**T-
der**

**T-
der**

**T-
das**

**T-
die**

**P-
der**

**P-
der**

**P-
der**

**P-
die**

**P-
der**

**P-
die**

**P-
die**

**P-
das**

**P-
die**

**P-
der**

**P-
der**

**P-
die**

**P-
der**

**P-
der**

**P-
der**

**P-
das**

**-m
der**

**-m
der**

**-m
der**

**-m
der**

**-m
der**

**-m
das**

**-m
der**

**-m
der**