

Zauberdomino

Eine Wort-Spielesammlung
für 2 - 6 Zauberlehrlinge von 6 - 99 Jahren.

Spielidee: Corinna Hösl

Illustration: Aleš Vrtal

Spielinhalt:

1 Zauberer, 1 Buchstabenwürfel, 1 Augenzwürfel, 52 Karten,
1 Spielanleitung

Die Karten:

Jede Karte besitzt zwei Seiten: eine Bild- und eine Buchstabenseite.



An eine Bildseite wird immer ein zum Bild passender Buchstabe angelegt.

Beispiele: H = **H**ase K = **K**aninchen
T = **T**ier O = **O**sterhase

An die Buchstabenseite wird immer ein zu einem der beiden Buchstaben passendes Bild angelegt.

Beispiele: Löwe Clown
Lastwagen Computer

Beispiele:



Die Mitspieler kontrollieren die Lösungen natürlich auf Richtigkeit!

Spiel 1: 1,2,3 – Zauberei

Spielziel:

Welcher wortgewandte Zauberlehrling hat zuerst alle eigenen Karten abgelegt?

Spielvorbereitung:

Alle Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält fünf Karten und legt diese offen vor sich auf den Tisch.

Anschließend werden zwölf Karten vom Stapel offen zu einem Kreis in der Tischmitte ausgelegt. Die Bildseite einer Karte liegt dabei immer an der Buchstabenseite der nächsten Karte. Stellt den Zauberer auf das Bild einer beliebigen Karte.



Alle übrigen Karten legt ihr als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Haltet den Augwürfel bereit. Der Buchstabenwürfel wird nicht benötigt und kommt in die Dose zurück.

Spielablauf:

1,2,3 – jetzt beginnt die Zauberei!

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Es beginnt der Zauberlehrling, dessen erster Buchstabe des Vornamens zuerst im ABC vorkommt. Würfle und ziehe den Zauberer um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn vorwärts. Jede Karte besitzt dabei zwei Felder: ein Bild- und ein Buchstabenfeld!

Auf welchem Feld kommt der Zauberer zum Stehen?

Auf einem Feld mit einem Bild.

Schau dir das Bild, auf dem der Zauberer steht, genau an. Suche nach einem Wort, das beschreibt, was auf diesem Bild zu sehen ist.

Hast du eine Karte mit einem passenden Anfangsbuchstaben vor dir liegen? Prima! Sage deinen Mitspielern das Wort. Danach darfst du die Karte abgeben und in die Dose legen.

Auf einem Feld mit mehreren Buchstaben.

Welche Buchstaben sind dort abgebildet? Suche nach einem Wort, das mit einem der Buchstaben beginnt.

Hast du eine Karte mit einem passenden Bild vor dir liegen? Sehr gut! Sage deinen Mitspielern das Wort. Anschließend darfst du die Karte abgeben und in die Dose legen.

Wichtig: Wenn ein Spieler in seinem Spielzug kein passendes Wort findet, darf er auch keine Karte abgeben. Er darf aber eine beliebige seiner Karten mit einer neuen Karte vom Stapel austauschen. Die ausgetauschte Karte kommt in die Dose zurück.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe, würfelt und zieht den Zauberer.

Spielende:

Das Spiel endet sofort, wenn ein Zauberlehrling seine letzte Karte abgibt und somit das Spiel gewinnt.

Spiel 2: Wort-Domino

Spielziel:

Wer findet die richtigen Wörter und hat in diesem Zaubererduell zuerst alle eigenen Karten richtig angelegt?

Spielvorbereitung:

Alle Karten werden gemischt und je nach Mitspielerzahl an die Spieler verteilt:

- Bei 2 Spielern erhält jeder 8 Karten.
- Bei 3 oder 4 Spielern erhält jeder 6 Karten.
- Bei 5 oder 6 Spielern erhält jeder 5 Karten.

Jeder Spieler legt die eigenen Karten offen vor sich auf den Tisch. Zusätzlich wird eine Karte offen in die Tischmitte gelegt. Die restlichen Karten haltet ihr als verdeckten Stapel bereit. Das übrige Spielmaterial wird in diesem Spiel nicht benötigt und kommt in die Dose zurück.

Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Zauberlehrling beginnt und versucht eine seiner Karten an die Kartenreihe in der Tischmitte anzulegen.

Kannst du keine passende Karte anlegen?

Ziehe eine Karte des verdeckten Stapels und lege sie offen vor dir ab. Ist der Stapel in der Tischmitte aufgebraucht, muss

keine Karte mehr gezogen werden.

Kannst du eine passende Karte an die Bild- oder Buchstabenseite anlegen?

Nimm die Karte und lege sie an die Bild- oder Buchstabenseite an. Sage deinen Mitspielern das Wort.

Wichtig: An ein Bild wird immer eine zum Bild passende Buchstabenseite angelegt. An die Buchstaben wird immer ein dazu passendes Bild gelegt. Die Mitspieler kontrollieren die Lösung auf Richtigkeit!

Nach und nach entsteht somit eine lange Kartenschlange, die natürlich auch um die Ecke gehen darf. Ihr dürft im weiteren

Spielverlauf aber immer nur an die beiden Enden der Kartenschlange neu anlegen.

Nun ist der nächste Zauberlehrling an der Reihe und versucht eine Karte anzulegen.

Spielende:

Das Spiel endet sofort, ...

- sobald ein Zauberlehrling seine letzte Karte anlegt und so das Spiel gewinnt.
- wenn alle Karten des verdeckten Stapels aufgebraucht sind und keiner mehr eine Karte anlegen kann. Wer nun die wenigsten Karten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Spiel 3: ABC – Zauberfee

Spielziel:

Welcher Zauberlehrling reagiert am schnellsten und hat zuerst alle eigenen Karten abgelegt?

Spielvorbereitung:

Alle Karten werden gut gemischt. Jeder erhält fünf Karten und legt diese offen vor sich auf den Tisch. Alle übrigen Karten legt ihr als verdeckten Stapel in die Tischmitte.

Stellt den Zauberer für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Haltet den Buchstabenwürfel bereit. Der Augenzwürfel wird nicht benötigt und kommt in die Dose zurück.

Spielablauf:

Ihr spielt alle gleichzeitig! Der kleinste Zauberlehrling nimmt sich den Buchstabenwürfel und würfelt einmal.

Welche Buchstaben sind auf dem Würfel zu sehen?

Auf dem Würfel sind immer vier oder fünf Buchstaben zu sehen. Alle Spieler suchen nun gleichzeitig auf ihren Karten nach einem Bild, das mit einem der gewürfelten Buchstaben beginnt.

Sofort wenn einem Spieler ein passender Begriff einfällt, schnappt er sich schnell den Zauberer aus der Mitte und stellt ihn auf das Bild seiner Karte. Anschließend sagt dieser Spieler seinen Mitspielern sofort die Lösung.

Ist der Begriff richtig?

Der Spieler darf die Karte abgeben und in die Dose legen.

Ist der Begriff falsch?

Der Spieler muss die Karte wieder zu sich nehmen und zusätzlich noch eine Karte vom verdeckten Stapel ziehen. Ist der Stapel in der Tischmitte aufgebraucht, muss keine Karte mehr gezogen werden.

Der Zauberer wird anschließend wieder in die Tischmitte zurückgestellt und der Würfel an den nächsten Spieler weitergegeben.

Findet kein Spieler einen passenden Begriff, wird der Buchstabenwürfel nochmals neu gewürfelt.

Spielende:

Das Spiel endet sofort, wenn ein Zauberlehrling seine letzte Karte abgeben kann und somit das Spiel gewinnt.

Spielvariante für jüngere Kinder:

Zusätzlich dürft ihr jetzt auch nach dem Zauberer schnappen, wenn einer der gewürfelten Buchstaben auf den eigenen Karten zu sehen ist. Stellt in diesem Fall den Zauberer auf die Buchstabenseite der Karte und nennt den Buchstaben.

Magic Domino

A game collection based on words
for 2 - 6 magician's apprentices ages 6 - 99.

Author: Corinna Hösl

Illustrations: Aleš Vrtal

Contents:

1 magician, 1 die with letters, 1 die with dots, 52 cards,
set of game instructions.

The cards:

Each card shows an illustration, and a pair of letters.



Next to the side with the illustration a card with matching letters has to be laid down.

Examples: R = **r**abbit A = **a**nimal
H = **h**are B = **b**unny

Next to the side with the letters, a card with an illustration matching one of the two letters has to be laid down.

Examples: lion clown
lorry computer

Examples:



The other players of course check if the solutions are right!

Game 1: 1, 2, 3 – magic!

Aim of the game:

Who will be the most eloquent apprentice, thereby being the first to return all of their cards?

Preparation of the game:

The cards are shuffled. Each player gets five cards and puts them face up on the table in front of them.

Then twelve cards are taken from the pile and arranged in a circle, in the center of the table, face up, always with the side with the picture next to the side with the letters of the following card. Place the magician on the picture of any card.



The remaining cards are placed in a pile face down in the center of the table. Get the die with dots ready. The die with letters is not needed and kept in the box

How to play:

1, 2, 3 – the magic starts!

Play in a clockwise direction. The apprentice whose initial comes first in the alphabet starts the game. They roll the die and move the magician in a clockwise direction, counting the picture side and the number side as one square each.

On what type of square does the magician stop?

On a square with a picture.

Have a look at the picture where the magician stands.

Think of a word which describes the picture.

Do you have a card with the corresponding initial letter in

front of you? Great! Tell the other players the word. Then you can return the card into the box.

On a square with letters.

What letters are there? Try to find a word starting with one of the letters.

Do you have a card with a matching picture in front of you? Very good! Tell the other players your word. Then you can return the card into the box.

Important: If a player doesn't find a matching word during their round, they may not return any card. But they can exchange any one of their cards with a new one from the pile. The exchanged card is then returned to the box.

Then it's the turn of the next player to roll the die and move the magician.

End of the game:

The game ends as soon as an apprentice returns their last card thus winning the game.

Game 2: Word Domino

Aim of the game:

Who finds the right words and correctly lays down all their cards first in this magicians' duel.

Preparation of the game:

All cards are shuffled and distributed according to the number of players, for example:

- If there are 2 players, each one gets 8 cards.
- If there are 3 or 4 players, each one gets 6 cards.
- If there are 5 or 6 players, each one gets 5 cards.

The players place the cards face up in front of them on the table. Additionally, one card is put face up in the center of the table. The rest of the cards are put in a pile face down. The remaining game material is not needed in this game and is kept in the box.

How to play:

Play in a clockwise direction. The youngest apprentice starts and tries to lay down one of their cards next to the row of cards in the center.

Do you have a card matching with either the picture or the letter side?

Take it and lay it down. Tell the other players the word.

Important: Next to a picture, a card with matching letters always has to be laid down, and next to the letters a picture always has to be laid down. The other players check if the solution is right.

Thus, one by one a long serpent of cards appears. It can of course also form a zig zag. However, you can only lay down cards at one of the two ends of the serpent.

You don't have a matching card?

Take a card from the pile and place it face up in front of you. If there are no cards left in the pile, you don't have to take one.

Then it's the turn of the next magician's apprentice to try to lay down a card.

End of the game:

The game ends as soon as ...

- a magician's apprentice lays down their last card thus winning the game;
- all cards from the pile are used up and nobody can lay down any further card. The player with the fewest cards in front of them wins the game. In case of a draw, there are several winners.

Game 3: Enchanting fairy

Aim of the game:

Who is the apprentice with the quickest reactions and lays down all their cards first?

Preparation of the game:

Shuffle all the cards well. Then each player gets five cards and lays them out face up in front of them. The remaining cards are put in a pile face down on the table.

Put the magician into the center of the table in a way that it can easily be reached by everybody. Get the die with the letters ready. Get the die with dots is not needed and is kept in the box.

How to play:

You play simultaneously! The smallest apprentice starts, takes the die and rolls it.

Which letters appear on the die?

Always four or five letters appear on the die. All players now simultaneously look for a picture on their cards starting with one of the letters on the die.

As soon as a player can think of a matching word, they grab for the magician in the center and put him on the picture. Then they tell the solution to the other players.

Is the word right?

The player can return the card to the box.

The word is not right?

The player keeps the card and has to take another one from the hidden pile. If there are no more cards on the pile, no card has to be taken.

Then the magician is placed back into the center and the die passed on to the next player.

If no player finds a matching word, the die is rolled again.

End of the game:

The game ends as soon as an apprentice has returned their last card thus winning the game.

Variation for younger players:

You can grab for the magician if a letter on your cards matches with one of the letters on the die. Place the magician on the card and name the letter.

Domino magique

Une collection de jeux de mots
pour 2 à 6 apprentis magiciens des mots, de 6 à 99 ans.

Idée : Corinna Hösl

Illustration : Aleš Vrtal

Contenu :

1 magicien, 1 dé avec des lettres, 1 dé, 52 cartes,
1 règle du jeu

Les cartes :

Chaque carte présente deux parties : une partie avec un motif et une partie avec deux lettres de l'alphabet.



A côté de la partie « motif », il faudra toujours poser une lettre correspondant au motif.

Exemples : L = **l**apin J = **J**eannot Lapin
A = **a**nimal M = **m**ammifère

A côté de la partie avec les lettres de l'alphabet, il faudra toujours poser un motif correspondant à l'une des deux lettres.

Exemples : lion cactus
 lune canard

Exemples:



Bien sûr, les autres joueurs devront contrôler que les cartes ont été bien posées !

Jeu n°1 : la magie des mots

But du jeu :

Quel apprenti magicien sachant jongler avec les mots se débarrassera en premier de toutes ses cartes ?

Préparatifs :

Mélanger toutes les cartes. Chaque joueur prend cinq cartes et les pose devant lui sur la table, face tournée vers le haut.

Ensuite, prendre douze cartes de la pile et les poser sur la table en formant un cercle. La partie « motif » devra toujours être posée à côté de la partie « lettres » de la carte suivante. Mettre le magicien sur le motif de n'importe quelle carte.



Les cartes restantes sont posées en une pile au milieu de la table. Préparer le dé. Le dé avec les lettres ne sera pas utilisé pour ce jeu et il est remis dans la boîte.

Déroulement de la partie :

1,2,3 – que la magie des mots commence !

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont la 1^{ère} lettre de son prénom vient en premier dans l'alphabet commence. Lance le dé et avance le magicien dans le sens des aiguilles d'une montre, du nombre de points du dé. Chaque carte possède deux cases : une case « motif » et une case « lettres ».

Sur quelle case atterrit le magicien ?

Sur une case « motif » :

Regarde bien le motif sur lequel se trouve le magicien.

Cherche un mot décrivant ce qui est dessiné sur la carte.

As-tu une carte dont une des deux lettres correspond à la première lettre du motif ? Super ! Annonce le mot aux autres joueurs. Débarrasse-toi de la carte en la mettant dans la boîte.

Sur une case « lettres » :

Quelles lettres de l'alphabet y a-t-il sur cette case ? Cherche un mot commençant par l'une de ces lettres.

As-tu une carte avec un motif correspondant ? Super ! Annonce le mot aux autres joueurs. Débarrasse-toi de la carte en la mettant dans la boîte.

N.B. : si un joueur ne trouve pas de mot correspondant quand c'est son tour de jouer, il ne pourra pas remettre de

carte dans la boîte mais aura le droit de remplacer une de ses cartes par une carte de la pile. La carte échangée sera remise dans la boîte.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. Il lance le dé et avance le magicien.

Fin de la partie :

La partie est terminée dès qu'un apprenti magicien s'est débarrassé de sa dernière carte : il est le gagnant.

Jeu n° 2 : le domino des mots

But du jeu :

Qui trouvera les bons mots et posera en premier toutes ses cartes dans le bon ordre ?

Préparatifs :

Mélanger les cartes et les distribuer comme suit selon le nombre de joueurs :

- S'il y a 2 joueurs, chacun a droit à 8 cartes.
- S'il y a 3 ou 4 joueurs, chacun a droit à 6 cartes.
- S'il y a 5 ou 6 joueurs, chacun a droit à 5 cartes.

Chaque joueur pose ses cartes devant lui, face tournée vers le haut. En plus, une carte est posée au milieu de la table, face tournée vers le haut. Les cartes restantes sont mises de côté en une pile, faces cachées. Les autres accessoires ne seront pas utilisés pour ce jeu et ils sont remis dans la boîte.

Déroulement de la partie :

Jouer chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence en essayant de poser l'une de ses cartes pour l'ajouter à la rangée de cartes au milieu de la table.

Tu ne peux pas poser de carte correspondante ?

Tire une carte de la pile et pose-la devant toi, face tournée

vers le haut. Quand la pile est vide, on ne peut plus piocher de cartes.

Peux- tu poser une carte à côté du motif ou de l'une des lettres de la carte centrale ?

Prends cette carte et pose-la à côté du motif ou de la lettre. Dis le mot correspondant aux autres joueurs.

N.B. : à côté d'un motif, il faudra toujours poser une carte ayant une lettre correspondante. A côté des lettres, il faudra toujours poser un motif correspondant à l'une des lettres. Les autres joueurs vérifieront que les bonnes cartes ont été posées.

La rangée de cartes s'allongera au fur et à mesure de la partie, les cartes pouvant être également posées en angle. Une nouvelle carte sera cependant toujours posée à l'une des deux extrémités de la rangée.

C'est alors au tour du joueur suivant d'essayer de poser une carte.

Fin de la partie :

La partie est terminée ...

- dès qu'un joueur pose sa dernière carte : il est le gagnant ;
- quand toutes les cartes de la pile ont été piochées et que plus aucun joueur ne peut poser de carte. Celui qui a alors le moins de cartes devant lui gagne la partie. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

Jeu n ° 3 : la féerie des mots

But du jeu :

Quel apprenti magicien réagira le plus vite et se débarrassera en premier de toutes ses cartes ?

Préparatifs :

Mélanger les cartes. Chaque joueur prend cinq cartes et les pose devant lui, face tournée vers le haut. Les cartes restantes sont posées en une pile au milieu de la table.

Poser le magicien au milieu de la table de manière à ce que tous les joueurs puissent le prendre facilement. Le dé ne sera pas utilisé pour ce jeu et il est remis dans la boîte.

Déroulement de la partie :

Les joueurs jouent tous en même temps ! Le joueur le plus jeune prend le dé avec les lettres et le lance une fois.

Sur quelles lettres le dé est-il tombé ?

Sur une face du dé, il y a toujours quatre ou cinq lettres de l'alphabet. Les joueurs cherchent alors si, dans les cartes qu'ils ont, il y a un motif commençant par l'une des lettres du dé.

Dès qu'un joueur a trouvé un motif correspondant, il prend vite le magicien et le pose sur le motif de sa carte. Il annonce alors le mot aux autres joueurs.

Est-ce que le mot est correct ?

Le joueur se débarrasse de la carte en la mettant dans la boîte.

Est-ce que le mot ne convient pas ?

Le joueur garde cette carte et prend en plus une carte de la pile. S'il n'y a plus de cartes dans la pile, il ne prend pas de carte.

Le magicien est remis au milieu de la table et le joueur suivant prend le dé.

Si aucun joueur ne trouve de mot correspondant, le dé est lancé encore une fois.

Fin de la partie :

La partie s'achève lorsqu'un joueur se débarrasse de sa dernière carte : il remporte la partie.

Variante pour joueurs plus jeunes :

Les joueurs ont, en plus, le droit de prendre le magicien lorsque l'une des lettres du dé est aussi sur l'une de leurs cartes. Dans ce cas, poser le magicien sur la partie « lettres » de la carte et annoncer la lettre de l'alphabet.

Toverdomino

Een verzameling woordspelletjes
voor 2 - 6 tovenaarsleerlingen van 6 - 99 jaar.

Spelidee: Corinna Hösl

Illustraties: Aleš Vrtal

Spelinhoud:

1 tovenaarsleerling, 1 letterdobbelsteen, 1 normale dobbelsteen,
52 kaarten, spelregels

De kaarten:

Iedere kaart is in twee helften verdeeld: een beeld- en een letterhelft.



Bij een beeldhelft wordt altijd een bij deze afbeelding passende letter aangelegd.

Voorbeelden: M = **m**uis D = **d**ier
R = **r**at V = **v**eldmuis

Bij de letterhelft wordt altijd een afbeelding aangelegd die bij één van de twee letters past.

Voorbeelden: egel cactus
eend citroen



Voorbeelden:



De medespelers controleren natuurlijk of de oplossingen juist zijn!

Spel 1: 1,2,3 – toverij

Doel van het spel:

Welke welbespraakte tovenaarsleerling heeft als eerste al zijn eigen kaarten afgelegd?

Spelvoorbereiding:

Alle kaarten worden geschud. Iedere speler ontvangt vijf kaarten en legt deze open voor zich op tafel.

Daarna worden twaalf kaarten van de stapel open in een cirkel in het midden op tafel uitgelegd. De beeldhelft van iedere kaart ligt steeds bij de letterhelft van de volgende kaart aan. Zet de tovenaarsleerling op de afbeelding van een willekeurige kaart.



Alle overgebleven kaarten worden op een gedekte stapel in het midden op tafel gelegd. Houd de normale dobbelsteen klaar. De letterdobbelsteen wordt niet gebruikt en gaat terug in de doos.

Spelverloop:

1,2,3 – nu begint de toverij!

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. De tovenaarsleerling wiens beginletter van z'n voornaam als eerste in het alfabet voorkomt mag beginnen. Gooi met de dobbelsteen en zet de tovenaar kloksgewijs het gegooide aantal ogen vooruit. Iedere kaart bestaat uit twee velden: een beeld- en een letterveld!

Op welk veld komt de tovenaar terecht?

Op een veld met een afbeelding.

Bekijk de afbeelding waarop de tovenaar staat 'ns goed. Zoek nu een woord dat een beschrijving geeft van wat er op

de afbeelding te zien is.

Heb je een kaart met een bijpassende beginletter voor je liggen? Goed zo! Zeg het woord tegen je medespelers. Daarna mag je de kaart afgeven en in de doos leggen.

Op een veld met verschillende letters.

Welke letters staan hierop afgebeeld? Zoek nu een woord dat met één van deze letters begint.

Heb je een kaart met een bijpassende afbeelding voor je liggen? Heel goed! Zeg het woord tegen je medespelers. Daarna mag je de kaart afgeven en in de doos leggen.

Belangrijk: als een van de spelers tijdens zijn beurt geen bijpassend woord kan vinden, mag hij ook geen kaart afge-

ven. Hij mag echter een van zijn eigen kaarten uitkiezen en deze met een nieuwe kaart van de stapel omruilen. De omgeruilde kaart gaat terug in de doos.

Daarna is de volgende speler aan de beurt, gooit met de dobbelsteen en verzet de tovenaarsleerling.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen op het moment dat één van de tovenaarsleerlingen zijn laatste kaart afgeeft en zodoende het spel wint.

Spel 2: Woordendomino

Doel van het spel:

Wie vindt de juiste woorden en heeft in dit toverduel als eerste al z'n eigen kaarten juist aangelegd?

Spelvoorbereiding:

Alle kaarten worden geschud en al naar gelang het aantal medespelers over de spelers verdeeld:

- Bij 2 spelers krijgt iedereen 8 kaarten.
- Bij 3 of 4 spelers krijgt iedereen 6 kaarten.
- Bij 5 of 6 spelers krijgt iedereen 5 kaarten.

Iedere speler legt zijn eigen kaarten open voor zich op tafel. Bovendien wordt er een kaart open in het midden op tafel gelegd. De overgebleven kaarten worden omgekeerd op een stapel klaargelegd. Het overige spelmateriaal wordt bij dit spel niet gebruikt en gaat terug in de doos.

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. De jongste tovenaarsleerling mag beginnen en probeert één van zijn kaarten bij de rij kaarten in het midden op tafel aan te leggen.

Kan je een bijpassende kaart bij de beeld- of letterhelft aanleggen?

Neem de kaart en leg hem bij de beeld- of letterhelft aan.

Zeg het woord tegen je medespelers.

Belangrijk: bij een afbeelding wordt altijd een bij de afbeelding passende letterhelft gelegd. Bij de letters wordt altijd een hierbij passende afbeelding gelegd. De medespelers controleren of de oplossing juist is!

Na verloop van tijd ontstaat er zo een lange sliert kaarten die uiteraard ook de hoek om mag gaan. Jullie mogen gedurende het spel echter alleen bij de beide uiteinden van de kaartensliert een nieuwe kaart aanleggen.

Kan je geen bijpassende kaart aanleggen?

Pak een kaart van de gedekte stapel en leg hem open voor je

neer. Als de stapel in het midden op tafel opgebruikt is, hoeft er geen nieuwe kaart meer te worden gepakt.

Nu is de volgende tovenaarsleerling aan de beurt en probeert een van z'n kaarten aan te leggen.

Einde van het spel:

Het spel is voorbij op het moment dat ...

- één van de tovenaarsleerlingen zijn laatste kaart aanlegt en zo het spel wint;
- alle kaarten van de omgekeerde stapel zijn opgebruikt en niemand meer een kaart kan afleggen. Wie nu de minste kaarten voor zich heeft liggen, heeft het spel gewonnen. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Speel 3: ABC – Toverfee

Doel van het spel:

Welke toverleerling reageert het snelst en kan als eerste al z'n eigen kaarten afleggen?

Spelvoorbereiding:

Alle kaarten worden goed geschud. Iedereen krijgt vijf kaarten en legt deze open voor zich op tafel. Alle overgebleven kaarten worden omgekeerd op een stapel in het midden op tafel gelegd.

Zet de tovenaars voor iedereen goed bereikbaar in het midden op tafel. Houd de letterdobbelsteen klaar. De gewone dobbelsteen wordt niet gebruikt en gaat terug in de doos.

Spelverloop:

Er wordt door iedereen tegelijk gespeeld! De kleinste tovenaarsleerling neemt de letterdobbelsteen en gooit er één keer mee.

Welke letters zijn er op de dobbelsteen te zien?

Op de dobbelsteen zijn steeds vier of vijf letters te zien. Alle spelers zoeken nu tegelijkertijd op hun kaarten naar een afbeelding die met één van de gegooide letters begint.

Zodra een van de spelers een bijpassend begrip heeft bedacht, grijpt hij snel de tovenaarsleerling van tafel en zet hem op de afbeelding van zijn kaart. Daarna vertelt deze speler zijn oplossing aan zijn medespelers.

Is het begrip juist?

De speler mag de kaart afgeven en in de doos leggen.

Is het begrip onjuist?

De speler moet de kaart weer bij zich leggen en bovendien nog een kaart van de gedekte stapel nemen. Als de stapel in het midden op tafel is opgebruikt, hoeft er geen kaart meer te worden getrokken.

De tovenaar wordt vervolgens weer in het midden op tafel teruggezet en de dobbelsteen aan de volgende speler doorgegeven.

Als geen enkele speler een bijpassend begrip kan bedenken wordt er opnieuw met de letterdobbelsteen gegooid.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen op het moment dat één van de tovenaarsleerlingen zijn laatste kaart kan afgeven en zodoende het spel wint.

Spelvariant voor jongere kinderen:

Julie mogen eveneens naar de tovenaarsleerlingen grijpen als één van de gegooide letters op je eigen kaarten te zien is. Zet in dit geval de tovenaarsleerling op de letterhelft van de kaart en noem de letter op.

