

Wiek: 9+
Liczba graczy: 2-5
Czas trwania: 10-25 minut



Cele i warunki wstępne

Poznanie poprzez zabawę wszystkich trzech form najważniejszych czasowników mocnych i mieszanych. Znajomość tych form czasowników nie jest obowiązkowa i nie daje przewagi w grze.

Zawartość gry

Instrukcja gry | 75 kart do gry + okładka

Odmiany kart

Talia składa się z 69 kart z trzema formami czasowników i 6 jokerów. Rodzaje czasowników podzielone są na 17 grup w pięciu głównych kategoriach:

E (E1 – E2)	lila	Extrem (formy czasowników złożonych)
G (G1 – G2)	grün	Gemischt (mieszane)
K (K1 – K6)	blau	Kurz (krótka podkreślona samogłoska)
L (L1 – L5)	rot	Lang (długa podkreślona samogłoska)
D (D1 – D2)	gelb	Diphthong (podwójna samogłoska w rdzeniu słowa)



Każda karta przedstawia wszystkie czasowniki należące do danej grupy (np. E1). Jeden z czasowników jest zaznaczony określonym kolorem. Jeśli na przykład trzy formy czasownika **liegen - lag - gelegen** są zaznaczone na fioletowo, to masz przed sobą „kartę liegen (leżeć)“.

Zwycięzca

Pierwszy gracz, któremu nie pozostały żadne karty w ręce, wygrywa.

Jak grać

Początek gry

Od 2 do 5 graczy siada przy stole z wystarczającą ilością miejsca na rozłożenie dużej ilości kart. Karty są dobrze potasowane.

Wariant: Aby skrócić czas gry, można użyć mniejszej liczby kart. Można to zrobić poprzez usunięcie wszystkich kart z jednej lub więcej grup (tego samego koloru).

Każdy gracz otrzymuje osiem kart. Pozostałe karty układają się zakryte w stosie na środku stołu. Karty w ręku nie mogą być znane innym graczom.

Rozpoczyna najstarszy zawodnik (gracz A). Kolejność ustalana jest zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Fazy gry

FAZA 1 - otrzymanie karty

Gracz A pyta innego gracza o konkretną kartę, którą chciałby otrzymać (patrz Faza 2). Jednocześnie nazywa wszystkie trzy formy czasownika i odpowiadającą im grupę, np: Czy masz kartę „liegen – lag - gelegen, E1?“ Jeśli pytany ma w ręku kartę „liegen“, powinien przekazać ją graczowi A. Jeśli jej nie ma, mówi o tym i gracz A bierze wierzchnią kartę z talii. O jokera nie można prosić.

FAZA 2 - wyłożenie, dołożenie, wymiana jokera

Jeśli gracz A ma 3 karty z tej samej grupy (Triple), może je rozłożyć, widocznie dla graczy. Maksymalnie dwie karty z grupy mogą być jokerami. Wykładając karty, gracz jeszcze raz wymienia wszystkie trzy formy wyróżnionego czasownika.

Każdy gracz, który wyłożył już swoje karty, może umieścić odpowiednie karty na sobie lub na kartach innych graczy, gdy nadejdzie jego kolej.

Wszystkie trzy formy wyróżnionego czasownika są wypowiadane ponownie po wyłożeniu kart.

Podobnie w Fazie 2 gracz może wymienić jokery położone na stole na pasujące karty czasowników, niezależnie od tego, kto ma jokery.

Gdy gracz sygnalizuje, że zakończył swoją turę, następuje kolej następnego gracza. Żaden z graczy nie jest zobowiązany do wykładania kart w każdej rundzie.

Wariant: aby utrudnić grę, można zmienić podstawową zasadę - wówczas jokery można wymieniać, ale nie można manipulować innymi kartami. Ta opcja wymaga znacznie więcej uwagi.

Wariant: jeśli niemiecki jest dla graczy językiem obcym, można wprowadzić tłumaczenie wyróżnionego czasownika podczas umieszczania lub wykładania kart.

Cechy i wskazówki

- O kartę, która właśnie zmieniła właściciela, można się dopiero w następnej rundzie zapytać.
- W miarę postępu gry na stole pojawia się coraz więcej kart. Ważne jest, aby zwracać uwagę na to, czy karta, o którą chcesz zapytać, jest już na stole. (Dotyczy to zwłaszcza pierwszego ruchu fazy 2).
- Jeśli jednemu z graczy pozostała tylko jedna karta w ręce, pozostali gracze nie powinni prosić go o kartę, w przeciwnym razie mogą pomóc mu w wygranej.
- Jeśli gra tylko dwóch graczy, obowiązuje następująca zasada: gdy tylko jednemu z graczy pozostaną w ręku trzy lub mniej kart, można dobrać nową kartę z talii bez konieczności wzajemnego pytania.
- Na niektórych kartach poszczególne samogłoski są wyróżnione kolorem, podkreślone (E2) lub akcentowane (L3). Samogłoski te odbiegają od ogólnego wzorca tworzenia form danej grupy.
- Jeżeli przed trzecią formą czasownika znajduje się gwiazdka, należy utworzyć czas przeszły Perfekt lub Plusquamperfekt z czasownikiem posiłkowym "sein" (np. *gegangen: ist/war gegangen).