

alle drei Formen des entsprechenden Verbs noch einmal genannt. Ebenso darf ein Spieler in der 2. Phase des Zugs ausgelegte Joker durch passende Verbkarten eintauschen – egal, bei wem die Joker liegen.

Wenn der Spieler signalisiert, dass er seinen Zug beendet hat, ist der nächste Spieler an der Reihe. Kein Spieler *muss* Karten auslegen: Es gibt also keinen „Auslegezwang“.

Variante: Es dürfen zwar die Joker ausgetauscht, aber keine Karten angelegt werden. Diese Variante erfordert deutlich mehr Aufmerksamkeit.

Variante: Wenn Deutsch für die Spieler eine Fremdsprache ist, wird beim Ablegen einer Karte auch die Übersetzung (z. B. in die Muttersprache) genannt.

Besonderheiten und Tipps

- Eine Karte, die den Besitzer gewechselt hat, darf frühestens in der übernächsten Runde „zurückgeholt“ werden.
- Im Laufe einer Spielrunde werden immer mehr Karten auf dem Tisch liegen. Wichtig ist zu prüfen, ob eine Karte, nach der man fragen möchte, vielleicht schon ausliegt. (Dies gilt besonders bei der ersten Phase-2-Variante.)

- Hat einer der Spieler nur noch *eine* Karte auf der Hand, werden die Mitspieler ihn nicht befragen, da sie ihm sonst möglicherweise zum Sieg verhelfen. Wenn nur zwei Personen spielen, gilt: Sobald einer der Spieler drei oder weniger Karten auf der Hand hat, entfällt die „Fragepflicht“: Es darf sofort vom Stapel gezogen werden.
- Auf einigen Karten sind einzelne Vokale farbig hinterlegt, unterstrichen (E2) oder unterpunktet (L3). Diese Vokale weichen vom Formenschema der Gruppe ab.
- Befindet sich ein Sternchen vor der dritten Verbform, dann werden Perfekt und Plusquamperfekt des Verbs mit dem Hilfsverb „sein“ gebildet (z. B. *gegangen: ist/war gegangen).



Leno Verlag
leno-verlag.com
Helke Voß-Becher
Birkenstraße 8
55270 Klein-Winternheim



Spiel-Nr. 333 333 2

TRIPLE

DEUTSCH



starke und
gemischte Verben

SPIELREGELN

Alter: 9+
Mitspieler: 2 – 5
Dauer: 10 – 25 Min.

Lernziel und Voraussetzungen

Das spielerische Lernen aller drei Formen der wichtigsten starken und gemischten Verben. Kenntnisse der Formen werden nicht vorausgesetzt und bringen keinen Spielvorteil.

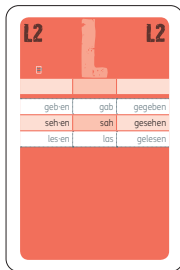
Zubehör

Spielanleitung | 75 Spielkarten + Deckkarte

Die Karten

Das Spiel besteht aus 69 Verbkarten und 6 Jokern. Es gibt 17 Verbgruppen in fünf Kategorien:

| | | | |
|----------|-----------|------|--------------------------------------|
| E | (E1 – E2) | lila | Extrem |
| G | (G1 – G2) | grün | Gemischt |
| K | (K1 – K6) | blau | Kurz (kurzer Stammvokal) |
| L | (L1 – L5) | rot | Lang (langer Stammvokal) |
| D | (D1 – D2) | gelb | Diphthong (Zwielaut im Stamm) |



Auf jeder Verbkarte sieht man alle Verben, die einer bestimmten Gruppe (z. B. L2) angehören. Jeweils *eines* der Verben ist farbig unterlegt. Ist z. B. **sehen – sah – gesehen** rot unterlegt, hat man die „sehen-Karte“ vor sich.

Wer gewinnt?

Sieger einer Spielrunde ist die Person, die als erste keine Karten mehr auf der Hand hat.

Das Spiel beginnt

2 bis 5 Spieler setzen sich an einen Tisch, der genügend Fläche zum Auslegen vieler Karten bietet. Die Karten werden gut gemischt.

Variante: Für eine kurze Spieldauer können weniger Karten verwendet werden. Dazu werden alle Karten einer oder mehrerer Gruppen aussortiert.

Dann erhält jeder Spieler acht Karten. Die restlichen Karten werden verdeckt als Stapel in die Mitte gelegt. Die Karten auf der Hand dürfen für die Mitspieler nicht erkennbar sein.

Der älteste Spieler (Spieler A) beginnt. Die Reihenfolge ist durch den Uhrzeigersinn festgelegt.

Die Phasen eines Spielzugs

PHASE 1 – eine Karte bekommen

Spieler A fragt einen Mitspieler nach einer bestimmten Karte, die er haben möchte (vgl. Phase 2). Er nennt dabei alle drei Formen des Verbs und die entsprechende Gruppe, also z. B.: „*Hast du sehen – sah – gesehen, L2?*“ Wenn der Gefragte die „sehen-Karte“ in der Hand hält, muss er sie an Spieler A aushändigen. Hat er sie nicht, teilt er dies mit und Spieler A zieht die oberste Karte vom Kartenstapel. Ein Joker kann nicht „erfragt“ werden.

PHASE 2 – auslegen, anlegen, Joker tauschen

Jetzt darf Spieler A Karten auslegen. Es müssen mindestens drei Karten von einer Gruppe ausgelegt – d. h. offen auf den Tisch gelegt – werden. Maximal zwei Karten eines solchen „Triples“ dürfen Joker sein. Beim Auslegen nennt der Spieler noch einmal alle drei Formen der entsprechenden Verben.

Jeder Spieler, der schon Karten ausgelegt hat, kann bei sich selbst oder bei den Mitspielern passende Karten anlegen, wenn er am Zug ist. Auch beim Anlegen werden