

7+

2-8

30'

PLAPPER BOARDS

FEGT DIE BUCHSTABEN VOM BRETT!

Ein Spiel von Jack Degnan mit dem Originaltitel „Word on the Street“.
„Word on the Street“ is a registered trademark of Learning Resources, Inc.

Ein rasantes Rennen um die besten Begriffe für zwei Personen oder Teams! Los geht's mit der Kategorie „Werkzeuge“. Schnell, welche Werkzeuge gibt es? Hammer, Schraubenzieher, Rohrzanze ... Und schon ist die Zeit abgelaufen. Nun heißt es, sich für ein Wort zu entscheiden. Rohrzanze! Gut, nur noch die entsprechenden Buchstabenboards in der richtigen Reihenfolge auf die eigene Seite des Spielplans schieben. Jetzt ist das Gegenüber mit einer neuen Kategorie an der Reihe. Wem wird es wohl gelingen, als Erstes 8 Buchstabenboards vom Spielplan zu schieben?

SPIELINHALT



110 beidseitig bedruckte
Kategorie-Karten

1 Spielanleitung



26 Buchstabenboards

1 Spielplan



1 Sanduhr



SPIELZIEL

Das Ziel ist es, als Erstes 8 Buchstabenboards auf der eigenen Seite vom Spielplan zu schieben, indem passende Wörter zu wechselnden Kategorien gefunden und richtig buchstabiert werden müssen.



SPIELVORBEREITUNG

- Vor dem ersten Spiel müssen die Buchstabenboards vorsichtig aus der Stanztafel herausgedrückt werden.
- Es werden zwei Teams gebildet und der Spielplan zwischen sie auf den Tisch gelegt. Es wird bestimmt, welches Team beginnt.
- Jedes Buchstabenboard wird auf das entsprechende Buchstabenfeld auf dem Spielplan gelegt. Alle einigen sich, ob mit der blauen oder orangefarbenen Kartenseite gespielt wird. Die Kategorien auf der orangefarbenen Seite sind etwas anspruchsvoller. Die Karten werden entsprechend sortiert, gemischt und als Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt. Die Kartenseite, mit der gespielt wird, soll dabei verdeckt liegen.
- Die Sanduhr wird bereitgestellt.

Anmerkung: Für das Spiel zu zweit gelten dieselben Regeln wie für das Teamspiel.

SPIELABLAUF

Ist ein Team an der Reihe, führt es folgende Schritte der Reihe nach aus:

1 Karte ziehen und Kategorie vorlesen:

Jemand vom gegnerischen Team zieht die oberste Karte vom Stapel und liest die Kategorie auf der gewählten Seite laut vor. Gleich danach wird die Sanduhr umgedreht.

2 Wort finden:

Alle Mitglieder vom aktiven Team haben jetzt 30 Sekunden lang Zeit, Wörter zu nennen, die zur vorgelesenen Kategorie passen. Es dürfen beliebig viele Wörter genannt werden, wichtig ist nur, dass sich das Team auf **ein passendes Wort** einigt, **bevor die Zeit abgelaufen ist**. Dabei gilt:

- Jedes Wort der deutschen Sprache ist erlaubt, auch Eigen- und Markennamen, sowie Fremdwörter, die in die deutsche Sprache übernommen wurden.
- Hauptwörter sind in der Einzahl zu nennen.
- Wörter mit Bindestrich sind nicht erlaubt.

3 Buchstabieren und Boards verschieben:

Jetzt muss das gewählte Wort laut buchstabiert werden. Dabei wird das Board **bei der Nennung jedes Buchstabens um ein Feld** auf dem Spielplan auf die Seite des eigenen Teams geschoben. Beim Buchstabieren darf sich das Team so viel Zeit nehmen, wie es möchte. Wichtig ist, dass das Wort richtig buchstabiert wird. Kommt in einem Wort ein Umlaut (ä, ö oder ü) oder ein ß vor, werden diese durch folgende Buchstabenkombinationen ersetzt:

ä = ae

ö = oe

ü = ue

ß = ss

Kommt ein Buchstabe im genannten Wort mehrmals vor, wird das Board entsprechend oft um jeweils ein Feld in Teamrichtung geschoben. Wird ein Buchstabenboard vom Spielplan herunter geschoben, gehört es dem Team dieser Seite und bleibt bis zum Spielende dort liegen. So ist gut sichtbar, wie viele Buchstabenboards ein Team schon gesammelt hat. Ein vom Spielplan geschobenes Board wird nicht mehr zurück auf den Spielplan gelegt! Wird im Laufe des Spieles ein vom Spielplan geschobener Buchstabe wieder zum Buchstabieren eines Wortes benötigt, muss zwar der entsprechende Buchstabe beim Buchstabieren genannt werden, aber das Board kann dann nicht mehr verschoben werden!

Ist das Buchstabieren beendet und es wurden alle für das Wort benötigten Buchstabenboards auf dem Spielplan verschoben, wird die Kategorie-Karte auf einen separaten Ablagestapel gelegt. Die Buchstabenboards bleiben auf ihren aktuellen Positionen liegen. Danach ist das andere Team an der Reihe und versucht sein Glück.

Beispiel:



Team A hat die Buchstaben **D** und **L** bereits erfolgreich vom Spielplan geschoben, **Team B** die Buchstaben **F** und **M**.

Team B ist an der Reihe und entscheidet sich für das Wort **ROHRZANGE**:



- 1 **R** wird um ein Feld weiter nach rechts und somit vom Spielplan geschoben.
- 2 **O** wird um ein Feld nach rechts geschoben.
- 3 **H** wird ebenfalls um ein Feld nach rechts geschoben.
- 4 **R** wird genannt, kann aber nicht mehr verschoben werden, weil es nicht mehr auf dem Spielplan liegt.
- 5 **Z, A, N, G** und **E** werden ebenfalls um je ein Feld nach rechts geschoben.

Wörter anzweifeln:

Das gegnerische Team hat die Möglichkeit, das Wort des aktiven Teams anzuzweifeln, und zwar:

- A Nach Schritt 2**, wenn das Wort, auf das sich das aktive Team geeinigt hat, scheinbar nicht zur vorgelesenen Kategorie passt. In diesem Fall müssen die Mitglieder des aktiven Teams erklären, warum sie glauben, dass das Wort doch zur Kategorie passt. Ist ihre Begründung für das gegnerische Team verständlich, darf es mit Schritt 3 fortfahren. Ist ihre Begründung nicht überzeugend, ist der Zug beendet und das gegnerische Team ist an der Reihe.
- B Nach Schritt 3**, wenn das Wort falsch buchstabiert wurde. Ist das tatsächlich der Fall, muss das aktive Team das Verschieben der Buchstabenboards wieder rückgängig machen und das gegnerische Team ist an der Reihe. Herrscht Uneinigkeit darüber, welche Schreibweise des Wortes richtig ist, darf eine Quelle (Wörterbuch oder Internet) zu Rate gezogen werden.

In beiden Fällen gilt: Wird das Wort vom gegnerischen Team zu Unrecht angezweifelt, verliert dieses seinen nächsten Zug und das aktive Team ist gleich noch einmal an der Reihe. Es muss daher gut überlegt sein, ob ein Wort angezweifelt wird oder nicht!

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Team erfolgreich das achte Buchstabenboard vom Spielplan geschoben hat. Dieses Team gewinnt.

Verkürzte Spielzeit: Ist einmal nicht so viel Zeit, um eine komplette Partie „Plapperboards“ zu spielen, kann vor Spielbeginn eine beliebige Spieldauer festgelegt werden. Es gewinnt dann das Team, das nach Ablauf der Spieldauer die meisten Buchstabenboards gesammelt hat. Bei einem Gleichstand gewinnt das Team, auf dessen Seite auf dem Spielplan mehr Buchstabenboards liegen.



Wenn ihr zu „Plapperboards“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Str. 229-231, 1140 Wien, Austria oder an info@piatnik.com

Du findest uns auf:



[Facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)



[Instagram.com/piatnik_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile.
Ersttückungsgefahr! Adresse bitte aufbewahren.