TRAMPEL – „SCH“

Anleitung

Um die generische Vielfalt zu berücksichtigen, werden in dieser Anleitung Personen wechselnd im Femininum und Maskulinum benannt.

Es gibt 14 Trampel-Karten und 40 Sammelkarten mit 5 x 8 Motiven: *Fisch, Frosch, Hirsch, Muschel, Schaf, Schildkröte, Schnecke, Waschbär.*

Hinweis: Wenn gewünscht, kann die Artikelbenennung mit einbezogen werden. Dazu haben die Motive farbige Artikel-Kreise: rot: *die*, blau: *der*, grün: *das*.

Spielziel ist, **alle acht Motive der Sammelkarten je einmal** zu sammeln. **Übungsziel** ist zudem, sie korrekt zu benennen.

Spielablauf

Die Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Spielmitte gelegt. Im weiteren Spielverlauf wird daneben ein Ablagestapel gebildet.

Eine Spielerin zieht nacheinander so viele Karten wie sie möchte vom Stapel und legt diese gesondert und aufgedeckt vor sich ab.

Sammelkarten-Motive, die die spielende Person bereits besitzt, kommen auf den Ablagestapel und es darf weitergezogen werden.

Wird das Ziehen der Sammelkarten beendet, **bevor** ein TRAMPEL gezogen wurde, dürfen die gerade gezogenen Sammelkarten als gesichert einer eigenen Reihe zugeordnet werden.

Aber Vorsicht: Sobald der TRAMPEL gezogen wird, sind alle Sammelkarten aus diesem Spielzug verloren. Der Spielzug ist beendet und die **gerade gezogenen** Sammelkarten werden mit der TRAMPEL-Karte auf den Ablagestapel gelegt.

Doch auch die **bisher gesicherten** Karten müssen vor TRAMPEL geschützt werden. Dazu werden ihre Motive einmal der Reihe nach benannt. Nicht richtig benannte Karten holt sich der TRAMPEL zum Ablagestapel.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende: Sobald ein Spieler oder eine Spielerin alle acht Karten je einmal gesammelt hat, endet das Spiel.

Sollte dies niemand schaffen, bevor der Stapel leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und erneut zum Zugstapel.