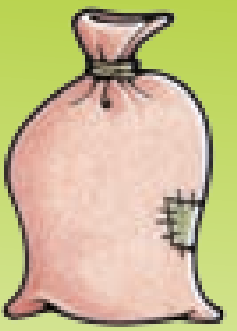
von Melina Weidenhaupt

LAUT Trumpf

K



ProLog

Trumpf-Serie

für 2–3 Spieler, ab 5 Jahren

Die Serie der **Trumpf**-Kartenspiele ermöglicht zu Bereichen der Sprachförderung und -therapie ein hochfrequentes Üben sprachlicher Inhalte nach einem schnellen und beliebten Spielprinzip.

Die einzelnen Kartensätze greifen dabei unterschiedliche Schwerpunkte auf und trainieren so bspw. mit **PluralTrumpf** die Pluralbildung, mit **LautTrumpf** die Artikulation einzelner Laute oder mit **WörterTrumpf** Wortschatzfelder in spezifischen Themenbereichen.

Eine Übersicht der einzelnen Spiele dieser Serie finden Sie unter **www.prolog-shop.de**

Vorbereitung

Die Spielkarten werden gemischt und gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Jeder Spieler nimmt seinen Kartenstapel so auf die Hand, dass nur er die oberste Karte sehen kann. Im gesamten Spielverlauf darf immer nur die oberste Karte angeschaut werden. Die Reihenfolge der Karten darf nicht verändert werden.

Ablauf

Der jüngste Spieler beginnt.

Bei drei Spielern muss sich der fragende Spieler bei jedem Zug neu entscheiden, gegen wen er im Duell antreten möchte.

Ist ein Spieler an der Reihe, sucht er sich ein Motiv seiner zuoberst liegenden Karte aus und nennt es seinem Gegenspieler, ohne zu verraten, wie viele Motive er davon auf der Karte hat (z. B. *das Ei*).

Der Gegenspieler schaut, ob das Motiv ebenfalls auf seiner obersten Karte abgebildet ist.

Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

1. *NULL-DUELL – das gefragte Motiv ist nicht auf der Karte des Gegenspielers abgebildet:*

   In dem Fall legt der Gegenspieler seine oberste Karte offen vor sich ab. Dann prüft er, ob die nachfolgende Karte das Motiv zeigt. Dieser Vorgang wird ggf. mit einer dritten Karte wiederholt.

   Hat der Gegenspieler drei Karten abgelegt und das Motiv war noch immer nicht

dabei, ist der Zug des fragenden Spielers beendet. Er lässt seine Karten so stehen, wie sie waren.

Der Gegenspieler behält seine offen abgelegten Karten, indem er sie wieder aufnimmt und zuhinterst in seinen Kartenstapel sortiert.

Anschließend beginnt reihum der nächste Spieler eine neue Frage-Runde.

2. *TRUMPF-DUELL – das gefragte Motiv ist auf einer der (bis zu drei) obersten Karten des Gegenspielers abgebildet:*

   Sobald der Gegenspieler rückmeldet, dass er das Motiv auf seiner Karte hat, beginnt das Trumpf-Duell: Der fragende Spieler sagt, wie viele der Motive er auf seiner Karte hat (z. B. *vier Eier*). Der Gegenspieler antwortet mit seiner Anzahl.

Nun entscheidet die jeweilige Anzahl der Motive das weitere Duell:

➔ UNENTSCHIEDEN!

Haben die Spieler das Motiv gleich oft auf ihren obersten Karten abgebildet, legen sie beide ihre oberste Karte als einen Ablagestapel in die Tischmitte. Wurden vorher eine oder zwei Karten als *NULL-DUELL* abgelegt, kommen auch diese auf den Ablagestapel.

Der fragende Spieler bleibt an der Reihe und fragt dann erneut nach einem Motiv seiner nun obersten Karte. Der Ablagestapel bleibt so lange liegen, bis ein Spieler übertrumpfen kann.

Sonderfall:

Sollte es zu einem Unentschieden kommen, wenn einer der Spieler nur noch eine letzte Karte auf der Hand hat, legt er diese nicht auf den Ablagestapel, sondern behält sie auf der Hand und der Spielzug ist beendet.

Anschließend beginnt reihum der nächste Spieler eine neue Frage-Runde.

➔ ÜBERTRUMPFT!

Der Spieler, der das gefragte Motiv häufiger hat, übertrumpft seinen Mitspieler. Als Duell-Gewinner erhält er die oberste gegnerische Karte und ggf. auch die weiteren auf dem Tisch abgelegten Karten (offene Karten aus dem *NULL-DUELL* und UNENTSCHIEDEN-Ablagestapel). Er sortiert die gewonnene(n) Karte(n) zusammen mit seiner eigenen obersten Karte hinten an seinen Stapel.

Der Duell-Gewinner startet eine weitere Frage-Runde.

Spielende

Es gewinnt der Spieler, der am Ende alle Karten auf seiner Hand hat.

Alternativ wird das Spiel nach einer vorab festgelegten Zeit beendet. In dem Fall gewinnt der Spieler mit den meisten Karten.

LautTrumpf K

Dreieck

Kamel

Kanne

Käse

Kissen

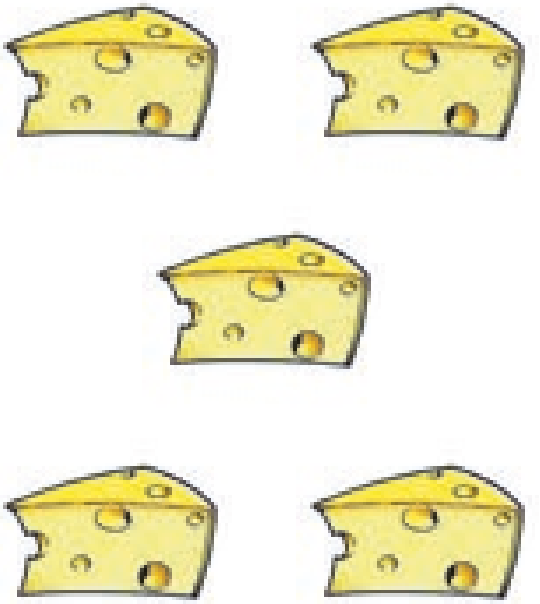
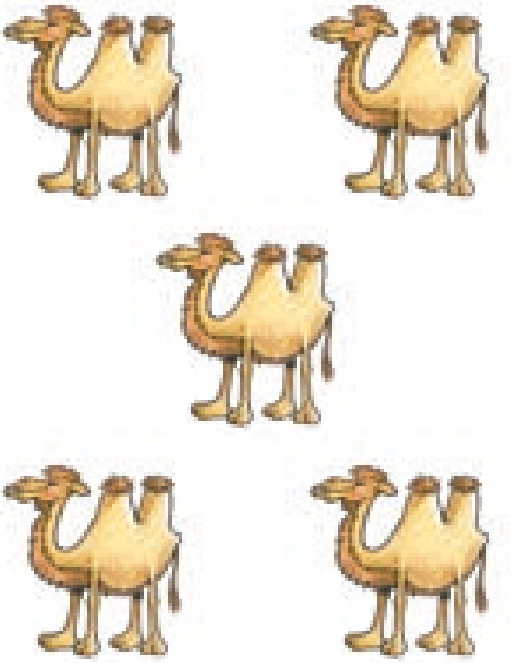
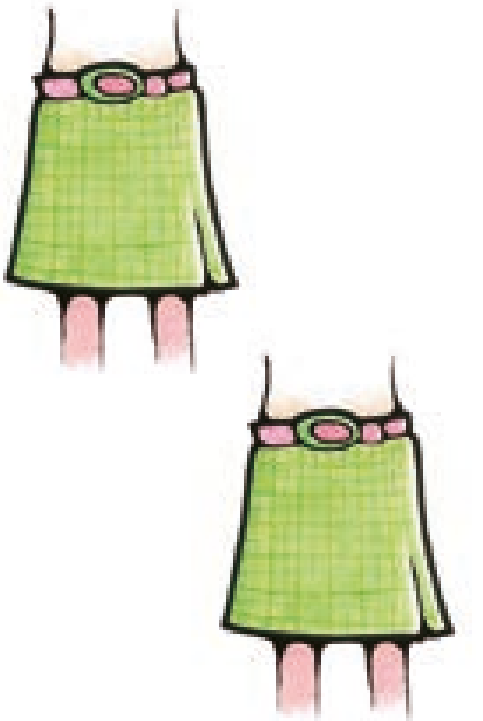
Kuh

Rock

Sack

Schaukel

Schubkarre

Wecker

Wolke