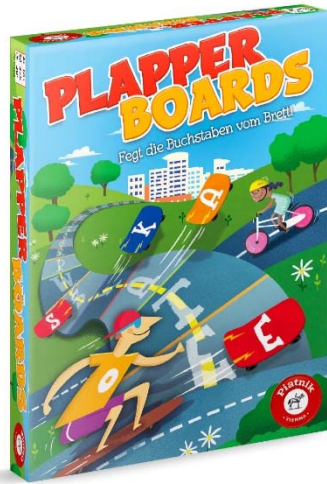




Ein rasantes Rennen um die besten Begriffe

Wer fegt die Buchstaben zuerst vom Brett?

Plapperboards



„Plapperboards“ regt Kinder auf unterhaltsame Art und Weise zum richtigen Buchstabieren an. Der originell gestaltete Spielplan zeigt das komplette ABC, eingebettet in verschiedenen Straßenszenen. Wer richtig buchstabiert, darf mit den kleinen, wie Skateboards aussehenden, „Plapperboards“ am Spielbrett fahren. Wer es schafft, diese sogar darüber hinaus zu schieben, sichert sich damit diesen Buchstaben. Gespielt wird zu zweit oder in zwei Teams, die Sanduhr sorgt für die nötige Spannung.

Sind die Teams gebildet, wird der Spielplan zwischen sie auf den Tisch gelegt. Er ist in fünf Spalten aufgeteilt, wobei die lustigen Buchstabenboards, die sogenannten „Plapperboards“, in der mittleren Reihe passend von A bis Z, von oben nach unten, platziert werden. Nun stellt sich die Frage, ob mit den Kategorien der blauen Kartenseite oder vielleicht doch mit den etwas anspruchsvolleren der orangefarbenen Seite gespielt werden soll? Ist das entschieden, kann es auch schon losgehen. Das gegnerische Team schnappt sich die oberste Karte vom Stapel, liest die Kategorie laut vor und dreht gleich danach die Sanduhr um. 30 Sekunden lang hat das aktive Team jetzt Zeit, um passende, möglichst lange Wörter zu finden und sich vor Ablauf der Zeit auf eines zu einigen. Dabei ist jedes Wort der deutschen Sprache erlaubt, auch Eigen- und Markennamen, sogar Fremdwörter, die in die deutsche Sprache übernommen wurden. Nur Wörter mit Bindestrich und die Mehrzahl sind verboten – das wäre sonst zu leicht. Jetzt kommt die Stunde der Wahrheit: Das gewählte Wort muss richtig buchstabiert werden, und die Plapperboards dürfen Buchstabe für Buchstabe in Richtung des aktiven Teams gezogen werden. Wird ein Buchstabenboard dabei vom Spielplan heruntergeschoben, gilt es als gesichert. Der Buchstabe darf im weiteren Spielverlauf aber noch verwendet werden. So fahren die Boards reihum am Spielbrett herum – einmal nach links, einmal nach rechts.

Damit alles seine Richtigkeit hat, dürfen Wörter auch angezweifelt werden. Etwa dann, wenn das ausgewählte Wort aus Sicht des gegnerischen Teams nicht zur vorgelesenen Kategorie passt. In diesem Fall muss gut argumentiert und überzeugt werden. Auch bei der Schreibweise darf Einspruch erhoben werden. Notfalls kann eine geeignete Quelle, wie ein Wörterbuch oder das Internet, zu Rate gezogen werden. Wörter sollten jedenfalls nur mit Bedacht



angezweifelt werden. Denn wird das Wort zu Unrecht angezweifelt, verliert das zweifelnde Team seinen nächsten Zug und das aktive Team ist gleich noch einmal an der Reihe. Das Spiel endet, sobald ein Team das achte Buchstabenboard vom Spielplan geschoben hat.

Plapperboards

Spieltyp: Lernspiel
Alter: ab 7 Jahren
Anzahl: 2-8 Spieler
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. 19,99 Euro



Der Autor:

Jack Degan begann im Jahr 2005 damit Spiele zu entwickeln. Zu seinen Lieblingsspielen zählen Familienspiele, Partyspiele und Spiele, die einfach zu lernen aber dennoch strategisch herausfordernd sind. Ganz besonders gern mag er Spiele mit Wörtern bzw. Sprache. In diese Kerbe schlägt auch seine jüngste Entwicklung „Plapperboards“. Degan, der derzeit im wunderschönen San Diego in Südkalifornien lebt, nannte sein jüngstes Werk ursprünglich „Word on the street“. Zu seinen Hobbys zählen Gitarre spielen, wandern, Musik schreiben und neue Freundschaften knüpfen.

Weitere Informationen

PR-Büro Halik
02266 67 477
office@halik.at
halik.at

Piatnik
Hütteldorfer Straße 229-231
1140 Wien
01 914 41 51
info@piatnik.com
piatnik.com