

# A bis Z

Ist ja einfach und geht schnell - vorne „A“ und hinten „pfel“!

**Spieler:** 2 - 5  
**Alter:** ab 6 Jahren  
**Dauer:** ca. 15 min.

## Inhalt

### 5 Tafeln



Jeder Spieler erhält eine Tafel, die er offen vor sich ablegt. Auf jeder Tafel sind die 26 Buchstaben des Alphabets abgebildet. Die Buchstaben sind gleichzeitig die **Anfangsbuchstaben** des jeweils darunter abgebildeten Gegenstandes: A wie Apfel, B wie Banane, C wie Computer, D wie Delfin, usw.

**Beachte:** Zu den Buchstaben Q, X und Y gibt es keine abgebildeten Gegenstände. Diese drei Buchstaben sind nur der Vollständigkeit halber auf den Tafeln und kommen im eigentlichen Spiel nicht vor.

**Hinweis:** Es empfiehlt sich, vor dem ersten Spiel alle Gegenstände und die dazugehörigen Anfangsbuchstaben ausführlich durchzusprechen, damit jeder weiß, was gemeint ist.

### 30 Chips



### 23 Karten

Auf jeder Karte sind zwei Gegenstände und zwei (nicht dazu passende) Anfangsbuchstaben abgebildet.

## Spielidee

Im Spielverlauf müssen die Spieler **Paare** bilden. Ein **Paar** besteht immer aus einem **Gegenstand** und dem **dazugehörigen Anfangsbuchstaben**. Wenn ein Spieler ein Paar bildet (hierzu sind immer genau zwei Karten nötig), dann nennt er laut und deutlich den Namen des Gegenstandes und den dazugehörigen Anfangsbuchstaben.

*Hierzu drei Beispiele:*



*Lisa bildet ein Paar und sagt: „K wie Koffer“.*



*Fabian bildet ein Paar und sagt: „O wie Ohr“.*



*Sarah bildet ein Paar und sagt: „D wie Delfin“.*

**Ganz wichtig:** Zwei gleiche Buchstaben oder zwei gleiche Gegenstände gelten **nicht** als Paar!

*Zwei Jacken sind kein Paar.*



*Zweimal das G ist kein Paar.*

## Spielvariante A

Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 3 Karten, die er auf die Hand nimmt. Drei Karten werden offen nebeneinander in die Tischmitte gelegt. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Stapel daneben. Die Chips werden ebenfalls neben die drei offenen Karten gelegt.

Der älteste Spieler beginnt. Er muss nun versuchen, mit einer seiner Karten, die er auf der Hand hält, und mit einer der drei offenen Karten in der Tischmitte ein Paar zu bilden. Er kann frei wählen, welche seiner drei Handkarten und welche Karte in der Tischmitte er hierfür benutzt. Ebenso frei kann er wählen, ob sich der betreffende Gegenstand auf seiner Handkarte und der dazugehörige Buchstabe in der Tischmitte befindet oder umgekehrt (Buchstabe auf der Handkarte und dazugehöriger Gegenstand in der Tischmitte). Er zeigt seine betreffende Handkarte vor und nennt laut und deutlich den betreffenden Gegenstand sowie den dazugehörigen Anfangsbuchstaben. Anschließend legt er einen Chip auf die Karte in der Tischmitte, mit der er sein Paar gebildet hat – genau auf den dort benutzten Buchstaben bzw. Gegenstand drauf. **Beachte:** Der Buchstabe bzw. der Gegenstand, auf dem ein Chip liegt, darf im weiteren Spielverlauf nicht noch einmal zur Bildung eines Paares benutzt werden. Abschließend nimmt der Spieler seine vorgezeigte Karte wieder **zurück auf die Hand**.

**Beispiel:**

*„S wie Säge“*



*Fabian zeigt seine Handkarte vor und nennt das Paar, das er mit dem S auf seiner Handkarte und der Säge auf der mittleren Karte in der Tischmitte bildet. Anschließend legt er*

einen Chip auf die Säge – **diese Säge darf nicht noch einmal zur Bildung eines Paares benutzt werden. Fabian nimmt seine Karte wieder auf die Hand.**

Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und muss seinerseits versuchen, ein Paar mit einer beliebigen seiner Handkarten und einer beliebigen Karte in der Tischmitte zu bilden. Anschließend legt er ebenfalls einen Chip auf die betreffende Stelle der Karte in der Tischmitte und nimmt seine vorgezeigte Karte wieder zurück auf die Hand.

**Beispiel:**



Sarah zeigt eine ihrer Handkarten vor und nennt das Paar, das sie mit dem Hammer auf ihrer Handkarte und dem H auf der rechten Karte in der Tischmitte bildet. Anschließend legt sie einen Chip auf das H – **dieses H darf nicht noch einmal zur Bildung eines Paares benutzt werden (auf der Karte ganz links befindet sich ein weiteres H, hiermit darf im folgenden Spielverlauf ein weiteres Paar gebildet werden).** Sarah nimmt ihre Karte wieder zurück auf die Hand.

In der beschriebenen Weise wird reihum weitergespielt. Immer mehr Chips liegen auf den Karten in der Tischmitte und es bleibt immer weniger Auswahl zur Bildung eines Paares. Wer kein Paar bilden kann, muss passen und scheidet für diese Runde aus. Die anderen spielen weiter. Wer als Letzter in der Runde verbleibt, gewinnt **diese Runde.**

**Der Sieger der Runde** legt eine beliebige seiner Handkarten beiseite an den Tischrand und spielt fortan mit einer Karte weniger. Die drei Karten aus der Tischmitte werden ebenfalls beiseite an den Tischrand gelegt. Nun werden drei neue Karten vom Stapel aufgedeckt und offen nebeneinander in der Tischmitte ausgelegt. Alle Chips kommen daneben. Der Sieger der Vorrunde beginnt die nächste Runde.

In der beschriebenen Art und Weise wird nachfolgend Runde für Runde gespielt. Sollte der verdeckte Stapel aufgebraucht sein, werden alle beiseite gelegten Karten gemischt und als neuer verdeckter Stapel hingelegt.

Es werden so viele Runden gespielt, bis ein Spieler seine letzte Karte abgeben darf. Dieser Spieler ist Sieger.

## Spielvariante B

Ein Spieler wird zum Spielleiter bestimmt (wobei der Spielleiter am Spiel teilnimmt). Der Spielleiter mischt alle Karten, legt eine offen in die Tischmitte und nimmt den Rest als verdeckten Stapel in die Hand. Nun deckt der Spielleiter eine zweite Karte auf und legt sie offen neben die Karte in der Tischmitte.

**Wichtig:** Das Aufdecken und Ablegen der Karte muss so schnell wie möglich durchgeführt werden, so dass alle Spieler die Karte **gleichzeitig** sehen können.

Alle Spieler versuchen nun so schnell wie möglich, ein Paar zu entdecken und laut auszurufen. Findet niemand ein Paar, deckt der Spielleiter eine weitere Karte auf und legt sie offen neben die beiden anderen. Es wird so lange jeweils eine weitere Karte offen in die Tischmitte gelegt, bis jemand ein Paar findet und laut ausruft. Wer zuerst ein Paar ausruft, bekommt alle offen ausliegenden Karten, bis auf eine, als Gewinn. Er nimmt die Karten an sich und legt sie verdeckt neben sich ab.

Nun deckt der Spielleiter wieder eine Karte auf und legt sie neben die verbliebene Karte in die Tischmitte. Nachfolgend wird so lange in der beschriebenen Weise weitergespielt, bis der Stapel komplett aufgebraucht ist. Wer die meisten Karten besitzt, ist Sieger.

## Spielvariante C

Die Chips werden vollständig und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Bei 4 Spielern bleiben 2 Chips übrig; sie werden nicht weiter benötigt und in die Schachtel gelegt.

Die Karten werden gemischt und 8 Karten verdeckt in der Tischmitte verteilt. Ein Spieler gibt ein Startzeichen und alle Spieler drehen rasch die 8 Karten auf die Vorderseite.

Alle spielen nun gleichzeitig (sozusagen wild durcheinander) und versuchen Paare zu bilden und laut auszurufen. Ruft jemand ein Paar aus, dann zeigt er gleichzeitig mit den Fingern darauf – anschließend legt er **einen** seiner Chips **auf den Buchstaben** des von ihm genannten Paares. **Dieser Buchstabe** darf nicht noch einmal benutzt werden.

Jeder Spieler versucht, so viele Paare wie möglich zu bilden und so viele Chips wie möglich loszuwerden. Kann niemand mehr ein Paar bilden, endet die Runde. In der beschriebenen Weise werden so viele Runden gespielt, bis jemand seinen letzten Chip losgeworfen ist. Dieser Spieler ist Sieger.

### Die Gelbe Reihe - gute Spiele nicht nur für kleine Kinder!



Zahlenraten



Papa Bär



Solche Strolche



Wo ist die Kokosnuss?



Ohren auf!



Der Plumpsack geht um



Rinks & Lechts



Hamstern



Kunterbunt

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMVI

GAMEMOB.DE  
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

Version 1.0