



mein erstes

SCRABBLE[®]
DIE Kreuzwortspiel-Markte



SPIELREGELN

Hello, my friends!

Mein erstes DORA Scrabble wurde speziell dazu entwickelt, Kinder unterschiedlicher Entwicklungsstufen mit dem Spiel mit Worten und Buchstaben vertraut zu machen. Die niedlichen Charaktere aus der Dora-Serie bieten hierbei ganz besonderen Spielspaß. Wie in der TV-Serie wird Ihr Kind auch hier deutsche und englische Wörter lernen!

Es gibt zwei unterschiedliche Spiele: Ein Wortkartenspiel für jüngere Kinder zwischen 4 und 5 Jahren und ein Kreuzwortspiel für ältere Kinder ab 5 Jahren.

Durch die Spiele lernen Kinder Buchstaben kennen und werden mit neuen Wörtern und deren Schreibweise vertraut gemacht.

Inhalt

82 Buchstabensteine. Auf der Rückseite jedes Buchstabensteins ist eine Abbildung zu sehen, die sich auf den Buchstaben bezieht. Ausnahme: A, Ö und Ü - diese sind als Buchstaben dargestellt.

Buchstabe	Anzahl	Abbildung	Buchstabe	Anzahl	Abbildung
A	5	Apfel	N	5	Nilpferd
Ä	1	Ä	O	6	Ohr
B	3	Boots	Ö	1	Ö
C	4	Clown	P	1	Papagei
D	2	Dora	Q	1	Qualle
E	7	Ei	R	8	Rucksack
F	1	Fisch	S	4	Swiper
G	3	Geschenke	T	4	Tico
H	3	Hut	U	3	Uhu
I	5	Isa	Ü	1	Ü
J	1	Jacke	V	1	Vogel
K	3	Karte	W	2	Walross
L	2	Löwe	X	1	Xylofon
M	2	Mond	Y	1	Yo-Yo
			Z	1	Zebra

*Anmerkung: Im Spiel sind alle Buchstaben des Alphabets enthalten, auch wenn zum Legen der Wörter nicht jeder Buchstabe gebraucht wird.

1 Spielbrett mit deutschen Wörtern 16 Karten: 8 X Stufe 1 und 8 X Stufe 2

auf der einen und englischen Wörtern auf der anderen Seite.

14 Punkteplättchen

Buchstabensteine vor sich liegen haben.

Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der nächste Spieler legt ebenfalls zwei Buchstabensteine auf das Spielbrett.

Die Buchstaben dürfen immer nur in der richtigen Reihenfolge auf ein Wort gelegt werden. D.h., der dritte Buchstabe eines Wortes kann nur dann gelegt werden, wenn auf den ersten beiden Buchstabenfeldern schon Buchstabensteine liegen. Vervollständigt ein Spieler durch Legen eines Buchstabensteins ein Wort, dann erhält er ein Punkteplättchen.

Ein Spieler darf ein neues Wort beginnen, auch wenn der erste Buchstabe des Wortes Teil eines anderen Wortes ist, z.B. Ohr.

Ein Spieler muss Buchstabensteine legen, wenn er kann. Dieses muss er auch dann tun, wenn er nur einen Buchstabenstein legen kann und nicht zwei.

Kann ein Spieler keinen Buchstabenstein legen, dann darf er zwei seiner Buchstabensteine austauschen, indem er sie in die "Bank" legt und zwei neue dafür aufnimmt. Dieses ersetzt dann seinen Spielzug, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Bilden von Kreuzwörtern bedeutet nicht, dass der letzte Buchstabe eines Wortes, der noch zu legen ist, auch gleichzeitig immer der letzte Buchstabe des Wortes ist. Sind beispielsweise Rot und Frosch auf dem Spielbrett mit Buchstabensteinen belegt, dann ist das Wort Ohr vollständig, wenn das H gelegt wird, welches nicht der letzte Buchstabe des Wortes ist.

Die Spieler werden schnell lernen, dass sie sich die Buchstabensteine der anderen Spieler genau ansehen, um sie daran zu hindern, Wörter vervollständigen zu können!

Das Spiel gewinnen

Ist die "Bank" leer, dann wird so lange weitergespielt, bis alle Wörter auf dem Spielbrett mit Buchstabensteinen belegt sind. Der Spieler mit den meisten Punkteplättchen ist der Sieger! Viel Spaß mit Dora und ihren Freunden!

www.service.mattel.com



K5858-0722

© 2006 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Please retain this packaging for future reference. www.service.mattel.com Deutschland: Mattel GmbH, An der Trift 75 D-63303 Dreieich, Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23, Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Triester Str., A-2365 Wiener Neudorf.

© 2006 Viacom International Inc. All rights reserved. Nickelodeon, Nick Jr., Dora the Explorer and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc.