

PLAPPERSCHNABEL

Das kommunikative Ratespiel
für 3—6 Tierfreunde ab 6 Jahren

Autor: Geni Wyss

PIATNIK-Spiel Nr. 7059

Einleitung

Im Zoo findet heute ein Riesenfest statt. Es gibt gratis Popcorn und Eis für die Besucher und für die Tiere viele Leckerbissen. Die Kinder dürfen einige der Jungtiere streicheln, auf anderen können sie sogar reiten. Das Beste am Fest aber ist das Ratespiel mit den sprechenden Papageien.

Bei diesem Ratespiel darf jeweils eine Person einem Papagei drei Wörter, wie z. B. Ball, Fahrrad oder Trommel, beibringen. Danach können die anderen dem Papagei vorsprechen. Läßt er nur ein heiseres „Krächz“ ver-lauten, hat man leider Pech gehabt. Spricht er aber das vorgespochene Wort nach, gewinnt man das entsprechende Objekt.

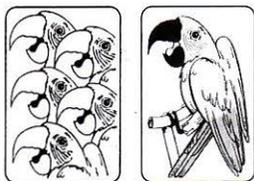
Wer errät und gewinnt wohl die meisten Dinge?

Spielinhalt

- 8 Papageien-Karten
- 24 Objekt-Karten
- 2 Farbwürfel
- 3 Markierungssteine

Das Spielmaterial

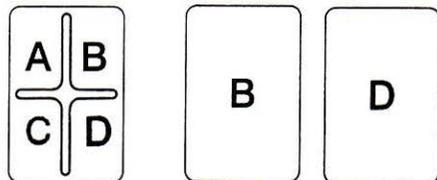
Papageien-Karten — Das Federkleid der 8 Papageien ist jeweils in 3 Farben eingefärbt.



Rückseite Vorderseite

Abb.:
Papageien-Karten

Objekt-Karten — Jeweils 4 Karten bilden eine (gleichfarbige) Serie. Auf der Rückseite aller Karten einer Serie sind dieselben 4 Motive abgebildet. Auf der Vorderseite ist jedes Motiv nur einmal vertreten.



Rückseite
Abb.: Objekt-Karten

Vorderseite

Farbwürfel — Die beiden Farbwürfel zeigen die Farben: Rot, Blau, Gelb, Grün, Weiß und Schwarz (entsprechend den Farben der Papageien- und Objekt-Karten).

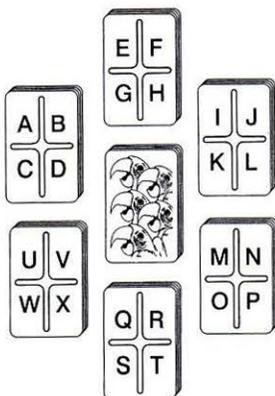
Spielziel

Jeder Spieler versucht, möglichst oft vor den anderen zu erraten, welche Wörter die Papageien gelernt haben.

Vorbereitungen

Die Papageien-Karten werden mit der Rückseite nach oben gut gemischt und in der Tischmitte aufgelegt. Die 24 Objekt-Karten werden, mit den Sprechblasen nach unten, ebenfalls gut gemischt. Danach werden sie in 6 Stapeln, mit je 4 Karten der gleichen Farbe, um die Papageien-Karten herum aufgelegt.

Der älteste Spieler erhält die 2 Würfel und die 3 Markierungssteine.



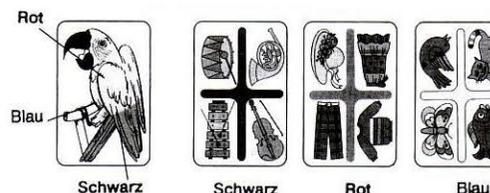
Spielablauf

Der älteste Spieler ist der erste Spielleiter, d. h. er ist die erste Person, die einem Papagei 3 Wörter beibringen kann. Die anderen versuchen diese Wörter zu erraten. Der Spielleiter schlüpft jeweils auch noch in die Rolle des sprechenden Papageis.

Wörter beibringen

Der Spielleiter deckt die oberste Papageien-Karte auf. Für jede der 3 Federkleid-Farben nimmt er nun die oberste Objekt-Karte vom entsprechenden gleichfarbigen Stapel verdeckt in die Hand.

Eines der auf den Kartentrückseiten bildhaft dargestellten 4 Wörter kann der Spielleiter dem Papagei beibringen. Das in der Sprechblase auf der Kartenvorderseite abgebildete Wort ist das tatsächlich erlernte.



Beispiel: Spieler A ist der erste Spielleiter. Er hat die oberste Papageien-Karte aufgedeckt und entsprechend der 3 Farben des Papageis die passenden Objekt-Karten vom Stapel gezogen.

Raten

Der Spieler, der links vom Spielleiter sitzt, darf zuerst raten, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, spricht dem Papagei eines der möglichen Wörter vor.

Anmerkung: Für die bildlich dargestellten Wörter gibt es manchmal mehrere Ausdrücke, die gültig sind, z. B. Ball oder Fußball, Trommel oder Pauke.

Mögliche Folgen:

- A. Auf keiner der Karten, die der Spielleiter in der Hand hält, ist das geratene Objekt in der Sprechblase abgebildet.
 1. Der Spielleiter ruft — einen Papagei nachahmend — laut „Krächz“.
 2. Der Spielleiter darf würfeln (siehe Abschnitt Würfeln).
 3. Der in der Spielreihenfolge nächste Spieler darf raten.

Beispiel: Spieler B versucht es mit der „Trommel“. Da Spieler A auf der Kartenvorderseite keine „Trommel“ sieht, ruft er „Krächz“. Er würfelt mit den 2 Farbwürfeln. Danach nennt der nächste Spieler (C) ein Wort.

- B. Das geratene Objekt ist auf einer der Karten, die der Spielleiter in der Hand hält, abgebildet.

1. Der Spielleiter wiederholt — einen Papagei nachahmend — das erratene Wort.
2. Der Spieler, der richtig geraten hat, bekommt vom Spielleiter die betreffende Objekt-Karte.
3. Der in der Spielreihenfolge nächste Spieler darf raten.

Beispiel: Spieler C nennt das Wort „Fahrrad“. Spieler A hat auf einer seiner Kartenvorderseiten ein „Fahrrad“ abgebildet — er ruft „Fahrrad“. Spieler C bekommt die entsprechende Objekt-Karte, und Spieler D darf raten.

Alle Wörter sind erraten

Der Spieler, der das dritte und letzte Wort richtig erraten hat, erhält noch zusätzlich die Papageien-Karte.

Würfeln

Für jedes „Krächz“ kann der Spielleiter einmal mit den 2 Würfeln würfeln. Erzielt er dabei eine oder zwei der Federkleid-Farben des augenblicklich aufgedeckten Papageis, legt er einen Markierungsstein auf die betreffenden Federn. Jede Federkleid-Farbe muß nur einmal markiert werden.

Hat der Spielleiter alle 3 Federkleid-Farben mit Markierungssteinen abgedeckt, bevor seine Mitspieler die 3 Wörter richtig erraten haben, erhält er alle noch nicht erratenen Objekt-Karten sowie die Papageien-Karte.

Neuer Spielleiter

Sind die 3 Gewinn-Objekte und der Papagei verteilt, wird der Spieler, der als nächster hätte raten dürfen, neuer Spielleiter. Er dreht die oberste Papageien-Karte um, usw.

Spielende

Sobald alle 24 Gewinn-Objekte und die 8 Papageien-Karten verteilt sind, ist das Spiel zu Ende. Jeder Spieler zählt, wie viele Karten er gewonnen hat (Papageien- und Objekt-Karten werden addiert). Wer die meisten Karten erobert konnte, gewinnt.

Wenn Sie zu „Plapperschnabel“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne
Postfach 79, A-1141 Wien

© 1994 by PIATNIK, Wien
Printed in Austria

