610

# Der kleine Sprechdachs

## Das Memo-Erzählspiel

Für 2 bis 5 Spieler ab 4 Jahren

## Inhalt

5 Geschichtentafeln mit je zwei Abbildungen auf beiden Seiten
40 Bildkärtchen
1 Spielfigur „Sprechdachs"
1 Würfel

Der kleine Sprechdachs macht sich auf die Reise, um Geschichten zu sammeln. Wer kann sich merken, wo sich seine Freunde versteckt haben bzw. wo die Dinge liegen und erinnert sich an viele aufregende Abenteuer?

## Spielziel

Wer die meisten Bildkärtchen gesammelt hat, weil er sich merken konnte, wer oder was sich neben den Geschichtentafeln versteckt hat, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung

Legt die großen **Geschichtentafeln** nebeneinander auf den Tisch. Welche Seite ihr wählt, spielt keine Rolle. Überlegt euch, mit wie vielen **Bildkärtchen** ihr spielen

wollt (das könnten z.B. 20 Kärtchen für ein kürzeres Spiel sein). Mischt diese gut und legt sie als verdeckten Stapel daneben. **Sprechdachs** und **Würfel** werden ebenfalls bereitgelegt.

## Das Spiel

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.
Bist du an der Reihe, nimmst du ein Bildkärtchen vom Stapel, zeigst es deinen Mitspielern und legst es zunächst offen neben eine beliebige Abbildung einer Geschichtentafel. Sag laut was du siehst und erzähle eine Geschichte, in der sowohl diese Abbildung, als auch das gerade aufgedeckte Bildkärtchen vorkommen.

Das könnte sich so anhören: „Es ist ein sehr heißer Tag. Ein langes, gestreiftes Tier mit einer Brille auf der Nase ist auf dem Weg ins Schwimmbad. Dummerweise hat es seine Badehose vergessen."

Danach drehst du das Kärtchen um, so dass es an gleicher Stelle, aber **verdeckt**, neben der Tafel liegt. Merkt euch gut, wie die Geschichte laute und wer darin vorkommt. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.
Auch er deckt ein Kärtchen auf, legt es zunächst offen neben eine noch freie Abbildung einer Geschichtentafel, sagt was er sieht, erzählt eine Geschichte und dreht das Kärtchen um. So geht es reihum, bis neben allen Abbildungen der fünf Tafeln jeweils ein Bildkärtchen liegt.

Auf jeder Geschichtentafel seht ihr zwei Abbildungen, neben denen nun jeweils ein Bildkärtchen liegt. Auf diesen Abbildungen bewegt sich der Sprechdachs im Kreis herum (s.u.).

**Nun kommt der Sprechdachs ins Spiel**
Er wird auf eine beliebige Abbildung einer Geschichtentafel gestellt. Wieder beginnt der jüngste Spieler. Er würfelt und zieht den Sprechdachs entsprechend im Uhrzeigersinn weiter. Kannst du dich noch erinnern, wer sich neben der Abbildung versteckt hat, auf die du den Sprechdachs gerade gezogen hast, und wie die Geschichte dazu lautet? Erzähl es deinen Mitspielern und decke **danach** das Bildkärtchen auf.

**Du weißt, wer sich neben einer Abbildung versteckt hat**
Hast du dich richtig erinnert, darfst du das Kärtchen an dich nehmen. Anschließend deckst du ein neues Kärtchen auf, zeigst es deinen Mitspielern und legst es offen auf den leeren Platz. Sag was du siehst, erzähle eine Geschichte dazu und drehe das Kärtchen um. Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe. Er würfelt, zieht den Sprechdachs usw.

Die Geschichte soll dir dabei helfen, dich besser an das verdeckte Kärtchen zu erinnern. Es genügt aber, dass du weißt, wer oder was sich neben der Abbildung versteckt hat.

**Du weißt nicht mehr, wer sich neben einer Abbildung versteckt hat**
Hast du das Bildkärtchen nicht richtig genannt, drehst du es um, so dass es wieder verdeckt liegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

## Spielende

Ist der Kartenstapel aufgebraucht, könnt ihr natürlich keine neuen Bildkärtchen mehr auslegen. Neben manchen Abbildungen liegen nun keine Kärtchen mehr. Ihr spielt noch solange weiter, bis der Sprechdachs auf eine Abbildung zieht, neben der kein Kärtchen liegt. Dann endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Kärtchen gewinnt.

## Variante für jüngere Kinder

Jüngeren Kindern fällt es manchmal schwer, Geschichten zu erfinden. Es genügt, wenn sie beschreiben, was sie auf den Bildkärtchen sehen. Besser ist es natürlich, wenn ein älterer Spieler oder ein Spielleiter zusammen mit den Kindern eine kurze Geschichte erfindet, nachdem das Kind das Motiv genannt hat.

© 2006 HUCH & friends
www.huchandfriends.de

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Autor: Reiner Knizia
Illustration: Irene Wanitschke

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY