



## SPIELZUBEHÖR:



1 Spielbrett



116 Bild-  
karten



4 Spielfi-  
guren



1 Würfel



1 Tüte mit Alphabet-  
Spielsteinen

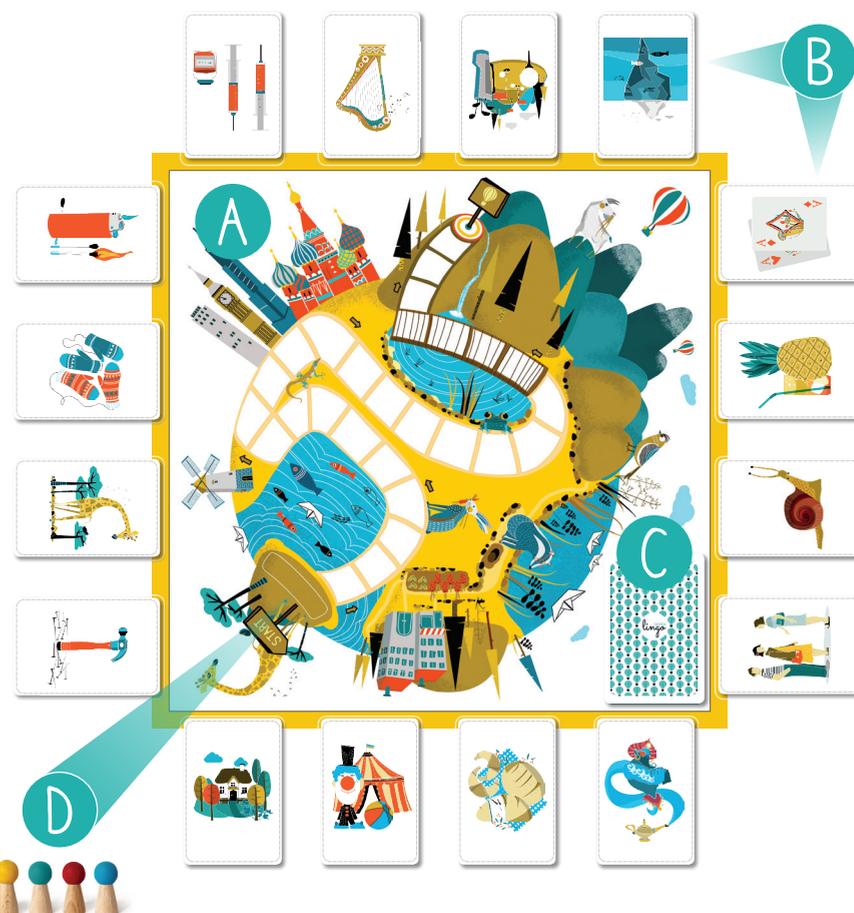
Wer Lust hat, bei einem Spiel seine kleinen grauen Zellen anzustrengen, seine Vorstellungskraft einzusetzen, seinen Wortschatz zu erweitern und dabei noch spannende Zusammenhänge zu erkennen, der wird in Lingolandia sicher fündig. Das Spiel ist für 2-8 kleine und große Spieler geeignet, die beim Spielen etwas mehr erfahren möchten. Motiviert durch Sieg über ihre Gegner verbessern die Spieler ihre Buchstabierfähigkeiten, erkennen die Anfangsbuchstaben der Wörter mit größerer Leichtigkeit, bereichern ihren Wortschatz sowohl in ihrer Muttersprache als auch in einer Fremdsprache und lernen, sämtliche Kenntnisse, die sie jemals gelernt haben, in der Praxis anzuwenden und logisch zu verknüpfen.

*Lingolandia bietet immer mehrere richtige Lösungen an.  
Daher erleben Sie ein neues Abenteuer bei jedem Spiel.*

## SPIELVORBEREITUNG

Kleben Sie vor dem ersten Spiel die Buchstaben aus dem Aufkleberbogen auf die hölzernen Spielsteine.

1. Das Spielbrett wird aufgeklappt **A** und die Spielkarten werden mit der Vorderseite nach oben auf die richtigen Stellen des Spielbrettes platziert **B**. Die restlichen Karten werden mit der Vorderseite nach unten als Nachziehstapel auf eine markierte Stelle auf dem Spielplan gelegte **C**.
2. Je nach Spieleranzahl werden die Spielfiguren auf das START-Feld des Spiels gestellt **D**. Bei mehr als vier Spielern werden Teams von zwei Spielern mit der gleichen Figur spielen.
3. Vor dem Spielbeginn ist es möglich, solche Buchstaben aus dem Beutel zu entfernen, die die Spieler während des Spiels nicht verwenden möchten. Ein Grund dafür kann sein, dass es nur sehr wenige Wörter in der jeweiligen Sprache gibt, die mit den Buchstaben beginnen (z.B. für Deutsch ist empfohlen X, Y, Q zu entfernen).
4. Die Spielreihenfolge wird durch die Buchstaben bestimmt, die jeder Spieler aus der Tüte am Anfang zieht. Wer einen Buchstaben am nächsten zu dem Anfang des Alphabets zieht, geht zuerst. Die Spielreihenfolge geht dann im Uhrzeigersinn weiter. Sobald sich die Spieler mit den ausgelegten Karten vertraut gemacht haben, kann das Spiel beginnen.



## SPIELANLEITUNG

Der erste Spieler wählt aus der Tüte einen beschrifteten Spielstein und würfelt.

**Wenn der Würfel 2, 3, 4 oder 5 zeigt, spielt der Spieler seine Runde.**

- Die geworfene Zahl bestimmt, wie viele Wörter beginnend mit dem gezeichneten Buchstaben der Spieler auf den ausgelegten Spielkarten finden muss. Eine Spielkarte darf in einem Zug nur für **einen Begriff oder eine Wortverbindung** verwendet werden. Wiederholung der Wörter während einer Runde ist nicht erlaubt.

Jede Spielkarte weist auf viele Wörter hin. Dies ermöglicht jedem Spieler jede Karte anders zu interpretieren. Das Wort, das der Spieler wählt, wird nur dann akzeptiert, wenn eine logische Verbindung zwischen dem Wort und der Illustration auf der Karte besteht.

- **Die Aufgabe ist erfüllt, wenn** der Spieler so viele Karten zeigt und Wörter nennt, wie viel vom Würfel am Anfang des Zuges bestimmt wurde. Der Spieler bewegt dann seine Figur vorwärts um die gleiche Anzahl von Feldern.
- **Wenn der Spieler die Aufgabe nicht erfüllt** (nicht genügend Wörter findet), bleibt er auf derselben Stelle stehen.

Jede benannte Karte legt der Spieler vor sich, um deutlich zu machen, dass die Karte verwendet wurde, selbst wenn der Spieler die Aufgabe nicht erfüllt hat, d. h. seinen Zug nicht beendet hat.

Sobald ein Spieler mit dem Suchen von Wörtern zu Ende ist, haben die anderen Spieler die Möglichkeit, einige Wörter zu finden. Im Uhrzeigersinn darf sich jeder konkurrierende Spieler eine der ausstehenden Karten aussuchen und sich dabei ein Feld nach vorne bewegen.

**Zeigt der Würfel ein spezielles Symbol, dann wird eine Gruppenrunde gespielt.**

In der Gruppenrunde können, **alle Spieler gleichzeitig** nach Wörtern auf den Spielkarten suchen. Die Spieler sollen mit dem Finger auf eine Karte hinweisen und sie benennen. Wenn das Wort mit der Karte zusammenhängt, legt der Spieler die Karte vor sich ab. Die Gruppenrunde endet, wenn einer der Spieler **drei Karten vor sich hat** oder wenn die Spieler keine Wörter mehr auf den Karten finden können. Am Ende der Gruppenrunde geht jeder Spieler vorwärts um die Anzahl der Karten, die er in der Runde gewonnen haben.

Nach der Gruppenrunde wird das Spiel mit dem Spieler fortgesetzt, der zuletzt gewürfelt hat. Er kann jetzt seinen eigenen Zug spielen.

## ENDE DER RUNDE

**Alle verwendeten Karten werden** unter den Nachziehstapel gelegt und fehlende Felder auf dem Spielplan werden aufgefüllt.

**Jeder verwendete Buchstabe** wird am Ende des Zuges in die Spielkiste gelegt. Sollten alle Buchstaben aus der Tüte verwendet sein, wird die Tüte mit den bereits verwendeten Buchstaben gefüllt.

Sobald ein Spieler seinen Zug gespielt hat, geht das Spiel weiter im Uhrzeigersinn.

## ENDE DES SPIELS

**Der Gewinner ist der Spieler, der das ZIEL-Feld als Erster erreicht.** Sollten mehrere Spieler das Ziel in einer Runde gleichzeitig erreichen, teilen sie sich den Sieg.

## SPIELVARIANTEN

Das Spiel kann je nach Reife der Spieler mit alternativen Regeln angepasst werden.

- Festsetzung des Zeitlimits für eine Runde, z. B. 1 Minute
- Bestimmung der Spielsprache: Bei Fremdsprachen entscheidet die schriftliche Form der Wörter z.B. im Englischen, C - car).

## BEISPIELE DER WORTOPTIONEN, DIE EINER BILDKARTE ZUGEORDNET WERDEN KÖNNEN:

