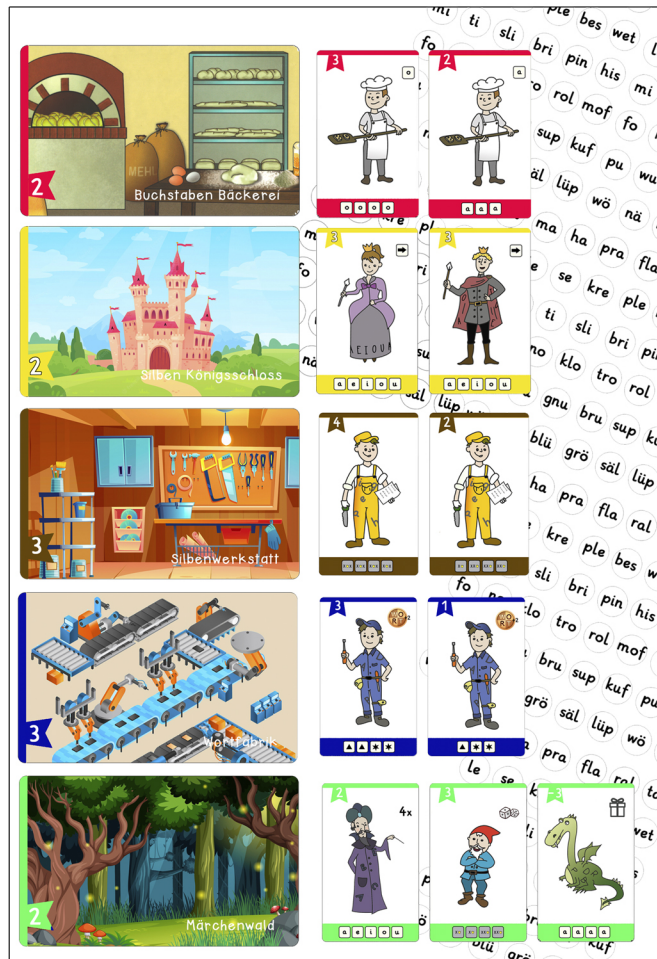


Würfelspiel Silbenkönige



Ähnlich wie bei Kniffel / Würfelkönig müssen „Aufgaben“ erwürfelt werden. Man kann dreimal würfeln und erhält dann die entsprechende Karte, wenn man das Würfelergebnis richtig vorgelesen hat. Ein Spiel, um die Kinder für die Lautreihenfolge zu sensibilisieren.

Bilder:

Silbenschloss pixabay.com. Silbenwerkstatt, Wortfabrik, Märchenwald 123rf.com, eigene

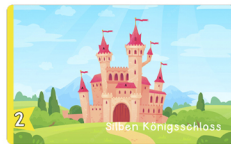
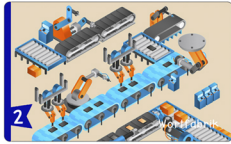
Spielidee:

Nils Nilsson abgewandelt

Vor dem ersten Spiel werden 6 Würfel mit den Silben beklebt oder beschriftet.
Jeder Würfel hat 6 unterschiedliche Königsbuchstaben (a-u und ein Umlaut)

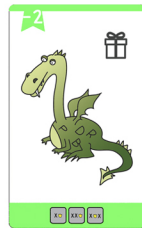
Spielaufbau

Die verschiedenen Bereiche (mit jeweils 3 Karten) werden nebeneinander ausgelegt.
Unter jede Karte kommt zufällig eine Personenkarte.
Die grauen Herren liegen als Extrastapel umgedreht daneben aus.



graue
Herren

Nachzieh
Stapel



Ein Spieler würfelt mit allen Würfeln. Er überlegt, welche Aufgabe er erfüllen möchte, und versucht, die geforderten Würfel zu bekommen. Er darf insgesamt drei mal würfeln und kann immer die Würfel, die er verwenden möchte, zur Seite legen. Schafft er bei einem Spielzug nicht, eine der ausliegenden Aufgaben zu erfüllen, muss er einen grauen Herren ziehen. Kann er eine Personenkarte ergattern, die unter ihrem Bereich liegt (eine Karte in der selben Farbe), kann er zusätzlich die Bereichskarte nehmen. Die Lücke bei den Personenkarten wird aufgefüllt, indem alle Personen bis zur Lücke nach rechts rutschen und links eine neue Karte vom Nachziehstapel dazukommt.

Die einzelnen Personen:



Hat man eine **Bäcker-Gesellen** erwürfelt, kann dieser im folgenden Spielverlauf, pro Spielzug einen Königsbuchstaben backen (jeder Bäcker einen anderen siehe oben rechts). Der Spieler muss darauf achten, dass er ihn beim Vorlesen richtig einsetzt.



Den **Silbenmeister** erwürfelt man, indem man auf die Struktur der Silben achtet (X X X X X X).



Einen **Wortfabrik-Arbeiter** bekommt man für verschiedene Silbenkönige, die in unterschiedlichen Anzahlen vorhanden sein sollen.

Kann man mit den gewürfelten Silben richtiges Wort bilden, dann erhält man 2 Zusatzpunkte.



Prinz und Prinzessin haben jeweils die Karte rechts von ihnen als Gefolgschaft. Man kann also, wenn man Prinz oder Prinzessin erwürfelt, 2 Karten nehmen. Liegt die Karte ganz rechts außen, dann hat dieser Prinz/diese Prinzessin keine Gefolgschaft.



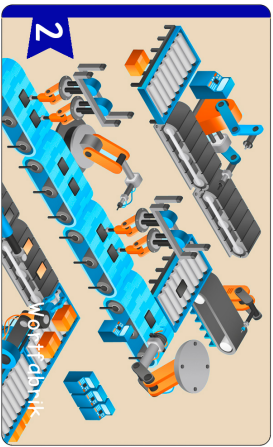
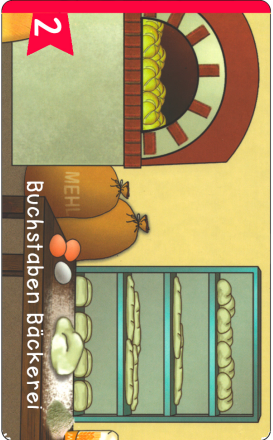
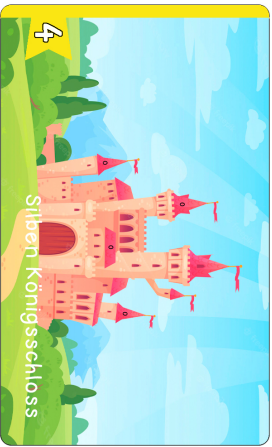
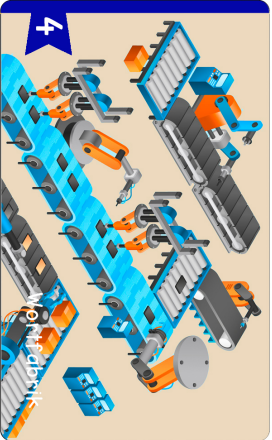
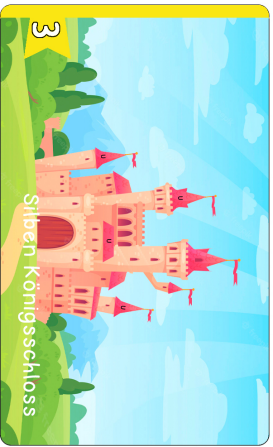
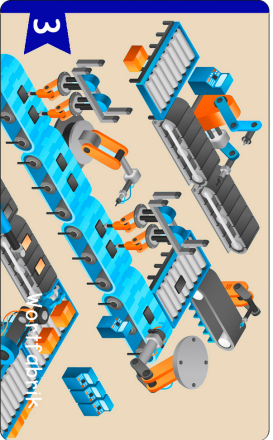
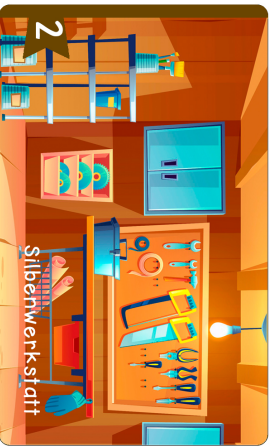
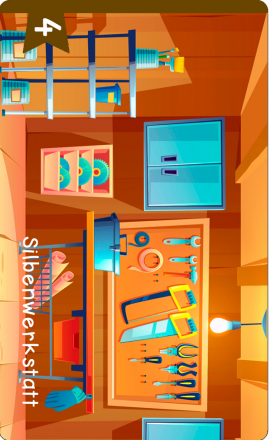
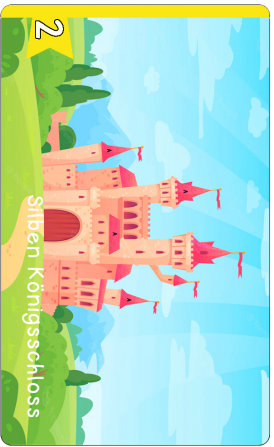
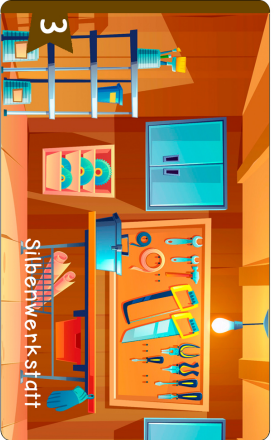
Die **Drachen**-Karte bringt Minus-Punkte, man kann sie einem anderen Mitspieler schenken. Dieser muss das Geschenk natürlich annehmen.

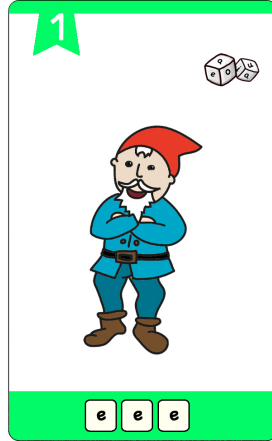
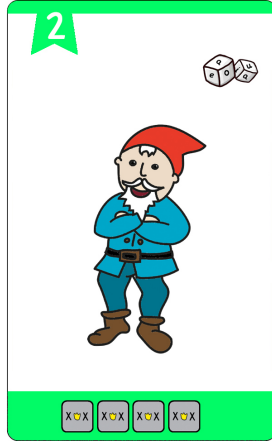
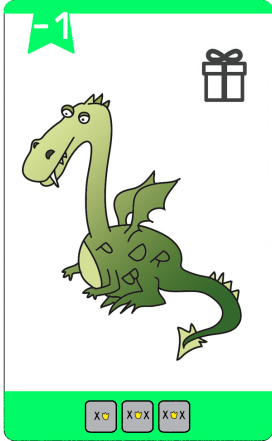
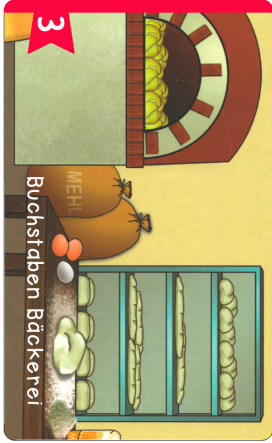
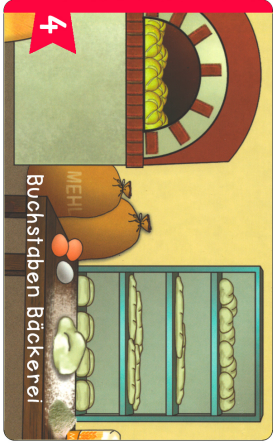


Der **Magier** ermöglicht, dass man ab sofort 4 mal pro Spielzug würfeln darf.



Der **Zwerg** ermöglicht, dass man im Anschluss gleich ein weiteres Mal würfeln darf.





5

☐x☐
☐x☐
☐x☐
☐x☐

3

☐x☐
☐x☐
☐x☐
☐x☐

4

☐x☐
☐x☐
☐x☐
☐x☐

2

☐x☐
☐x☐
☐x☐
☐x☐

2

☐x☐
☐x☐
☐x☐
☐x☐

7

☐★
 ☐★
 ☐●
 ☐●
 ☐▲

-2

☐x☐
☐x☐
☐x☐

3

☐a
 ☐e
 ☐i
 ☐o
 ☐u

3

☐a
 ☐e
 ☐i
 ☐o
 ☐u

3

☐o
 ☐o
 ☐o
 ☐o

2

a



a a a

1

u



u u u

2

e



e e e

1

i



i i i

3

WO RT²



★ ★ ● ●

3

WO RT²



▲ ▲ ★ ★

1

WO RT²



▲ ★ ★

4

→



a e i o

5

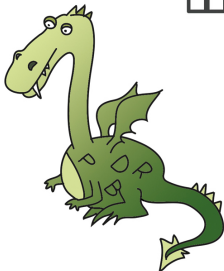
→



e i o u

-2

📺



u u u

