

Silbolo

Wortgliederung in Silben

Spiel für zwei bis sechs Spieler ab vier Jahre

Zu diesem Spiel gehören 30 Spielkarten mit den Motiven:

Eis, Maus, Wal, Frosch, Sonne, Auto, Eisbär, Apfel, Löwe, Fußball, Computer, Tomate, Banane, Pinguin, Krokodil, Rakete, Elefant, Sonnenblume, Krankenwagen, Waschmaschine, Indianer, Schornsteinfeger, Dinosaurier, Marienkäfer, Lokomotive, Feuerwehrauto, Indianerzelt, Schokoladenkuchen, Kasperletheater, Erdbeermarmelade

Es gibt zwei Möglichkeiten, Silbolo zu spielen. In jedem Fall werden die Karten gut gemischt und gleichmäßig auf die Spieler verteilt. Übrig bleibende Karten scheiden aus dem Spiel aus.

Spielvariante I

Die Spieler legen ihre Karten verdeckt auf einem Stapel vor sich ab, ziehen immer gleichzeitig die oberste Karte und legen sie offen in die Mitte der Spielfläche. Wer die Karte mit der höchsten Silbenanzahl hat, gewinnt die Runde und nimmt die Karte wieder an sich, allerdings getrennt von seinem Stapel. Die Spieler können die Silbenanzahl leicht ermitteln, wenn sie beim Benennen der Bildmotive den Sprechrhythmus durch Klatschen oder Klopfen begleiten. Sind alle Karten aufgedeckt, ist das Spiel beendet und der Spieler mit den meisten zurückgewonnenen Karten hat gewonnen.

Haben mehrere Spieler Karten mit gleich hoher Silbenanzahl aufgeworfen, und es kann kein eindeutiger Sieger ermittelt werden, bleiben alle bei diesem Stich aufgedeckten Karten so lange liegen, bis ein Spieler eine Runde für sich entscheidet. Er gewinnt dann alle in der Mitte liegenden Karten.

Spielvariante II

Es geht darum, Bildkarten zu benennen und die entsprechenden Wörter in Silben zu gliedern. Die Spieler legen ihre Karten offen vor sich aus. Nun wird reihum mit einem Zahlenwürfel gewürfelt. Bei jedem Würfelzug müssen die Spieler eines ihrer Kartenmotive aussuchen, das auf der Wortebene eine den Würfelpunkten entsprechende Silbenzahl hat, und diese Karte aus ihrem Kartensatz aussortieren. Hat ein Spieler zum Beispiel eine Drei gewürfelt, so kann er eine 3-Silben-Karte wie To-ma-te ablegen. Hat ein Spieler keine Karte, die der erwürfelten Silbenanzahl entspricht, kann er in dieser Runde nicht ablegen. Die Spieler haben die Möglichkeit, ihre Bildkarten anders als anfangs angeführt zu benennen, um ihre Silbenanzahl zu verändern. Die Lokomotive kann als Lok, der Schokoladenkuchen als Kuchen usw. bezeichnet werden. Es gewinnt der Spieler, der zuerst keine Karten mehr hat.