

# Wort-Elefant

Spielesammlung





# Wort-Elefant

Eine Spielesammlung für 2 - 4 Wort-Elefanten von 6 - 99 Jahren.

**Spielidee:** Wolfgang Dirscherl

**Illustration:** Thies Schwarz

**Spieldauer:** je Spiel ca. 10 Minuten

## Spielinhalt

- 1 Elefant
- 1 Würfel
- 26 Buchstabenkarten (A - Z)
- 48 Wortkarten (vier farbige Sätze à 12 Karten)
- 4 Übersichtskarten
- 1 Spielanleitung

## Hinweis

In der Spielanleitung werden die Buchstabenkarten als „Buchstaben“ und die Wortkarten als „Wörter“ bezeichnet.

# Das elefantenstarke Buchstaben-Turnier

## Benötigtes Spielmaterial

Elefant, Würfel, Buchstabenkarten

## Spielvorbereitung

Mischt die Buchstaben und legt 14 Karten offen in einem Kreis aus. Stellt den Elefant auf einen beliebigen Buchstaben und haltet den Würfel bereit. Die restlichen Buchstaben stapelt ihr verdeckt in der Tischmitte.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Es beginnt der Spieler, dessen Vornamen zuerst im Alphabet kommt. Würfle und ziehe den Elefant im Uhrzeigersinn auf den Karten vorwärts. Jede Karte entspricht dabei einem Feld.

### **Auf welcher Karte kommt der Elefant zum Stehen?**

- **Auf einer offenen Karte?**

Nenne den auf der Karte abgebildeten Buchstaben und ein Wort, das mit diesem Buchstaben beginnt.

Verdecke den Buchstaben und stelle den Elefant auf die Karte. Alle Spieler versuchen sich den Buchstaben gut zu merken.

- **Auf einer verdeckten Karte?**

Im Laufe des Spiels werden immer mehr Buchstaben verdeckt. Landet der Elefant auf einer dieser Karten, wird es spannend!

Nenne den Buchstaben, den du auf dieser Karte vermutest, und ein Wort, das mit diesem Buchstaben beginnt. Drehe danach die Karte um und kontrolliere, ob du den richtigen Buchstaben genannt hast.

- **War der Buchstabe richtig?**

Sehr gut gemacht! Zur Belohnung erhältst du die Karte und legst sie verdeckt vor dir ab. Ziehe anschließend einen Buchstaben vom verdeckten Stapel und lege ihn offen auf den freien Platz im Kreis. Stelle den Elefant auf diese Karte.

- **War der Buchstabe falsch?**

Schade! Du erhältst leider keine Karte. Nenne den auf der Karte abgebildeten Buchstaben und ein Wort, das mit diesem Buchstaben beginnt. Verdecke den Buchstaben danach wieder und stelle den Elefant darauf.



Anschließend ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler seinen dritten Buchstaben gesammelt hat.

### **Tipp:**

Ihr könnt nach der Nennung des Buchstabens und des Wortes zusätzlich noch einen Satz mit diesem Wort sagen.

**Beispiel:** „K wie König! Der König lebt in einem Schloss!“

# Das elefantenschlaue Wort-Memo

## Benötigtes Spielmaterial

Wortkarten, Übersichtskarten, Buchstabenkarten

## Spielvorbereitung

Wählt einen beliebigen farbigen Wortkartensatz (= 12 Karten) und die passende Übersichtskarte aus. Mischt die Wörter und verteilt an jeden Spieler drei Karten. Jeder legt seine drei Wörter offen vor sich ab.

Seht euch jetzt die Übersichtskarten an und sucht alle abgebildeten Buchstaben heraus. Mischt diese Buchstaben und legt sie einzeln und verdeckt in die Tischmitte.

## **Spielablauf**

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Es beginnt der Spieler, der zuletzt einen Elefant gesehen hat.

Versuche alle Buchstaben für eins deiner Wörter zu finden. Decke dazu einen Buchstaben auf.

## Ist dieser Buchstabe in einem oder mehreren deiner Wörter enthalten?

- **Nein?**

Großes Elefantenpech! Verdecke den Buchstaben wieder, nachdem alle anderen ihn auch gesehen haben.

- **Ja?**

Sehr gut gemacht! Lass den Buchstaben offen liegen. Du darfst sofort einen weiteren Buchstaben aufdecken.

## Wichtige Elefantenregeln beim Aufdecken:

- Du darfst so lange weitere Buchstaben aufdecken, wie du mit den bisher aufgedeckten Buchstaben eines deiner Wörter erfüllen kannst.

### Achtung:

Du musst alle aufgedeckten Buchstaben in diesem Wort verwenden können.

## **Beispiel:**

*Vor Tom liegen die Wörter „Wolf“, „Saft“ und „Tafel“. Er deckt zuerst den Buchstaben „L“ auf, der in den beiden Wörtern „Wolf“ und „Tafel“ enthalten ist. Als zweiten Buchstaben deckt er das „T“ auf. Jetzt kann Tom nur noch das Wort „Tafel“ erfüllen, da im Wort „Wolf“ kein „T“ und im Wort „Saft“ kein „L“ vorkommt.*

- Deckst du einen nicht benötigten Buchstaben auf, endet dein Spielzug sofort.

- Sobald du alle Buchstaben für ein Wort aufdecken kannst, darfst du diese Wortkarte umdrehen. Die Reihenfolge der aufgedeckten Buchstaben ist dabei egal.

Nach deinem Spielzug verdeckst du alle aufgedeckten Buchstaben, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben. Anschließend ist der nächste Spieler mit Aufdecken an der Reihe.

## **Spielende**

Das Spiel endet, wenn ein Spieler sein drittes Wort erfüllt hat. Er gewinnt das elefantenschlaue Wort-Memo.

## Spielvariante

Schwieriger wird das Spiel, wenn ihr die Buchstaben eurer Wörter in der richtigen Reihenfolge aufdecken müsst.



# Die schnellen Wort-Elefanten

## Benötigtes Spielmaterial

Elefant, Wortkarten, Übersichtskarten,  
Buchstabenkarten

## Spielvorbereitung

Stellt den Elefant für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Wählt einen beliebigen farbigen Wortkartensatz (=12 Karten) und die passende Übersichtskarte aus. Verteilt die 12 Wörter offen

und beliebig um den Elefant. Alle Wörter sollen für jeden Spieler möglichst gut sichtbar sein.

Seht euch jetzt die Übersichtskarten an und sucht alle abgebildeten Buchstaben heraus. Mischt diese Buchstaben und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

## **Spielablauf**

Jetzt beginnt die erste Spielrunde.

Ihr spielt alle gleichzeitig! Der älteste Spieler ist der erste „Wort-Elefant“. Er nimmt den verdeckten Buchstabenstapel zu sich und deckt nacheinander

immer die oberste Karte zur Tischmitte hin auf, sodass alle Spieler die Karte gleichzeitig sehen können. Die Buchstaben legt er einzeln nebeneinander auf den Tisch. Nach jedem Buchstaben macht er eine kurze Pause und deckt anschließend den nächsten Buchstaben auf.

Sobald ein Spieler (auch der „Wort-Elefant“) aus allen oder einigen der aufgedeckten Buchstaben eins der ausliegenden Wörter bilden kann, schnappt er sich sofort den Elefant und stellt ihn auf die entsprechende Wortkarte. Zur Kontrolle nimmt der Spieler die benötigten Buchstaben und legt das Wort nach.

## **Kann der Spieler das Wort mit den aufgedeckten Buchstaben nachlegen?**

- **Ja?**

Elefantenstark! Zur Belohnung erhältst du die Wortkarte und legst sie vor dir ab. Stelle den Elefant zurück in die Tischmitte.

- **Nein?**

So ein Pech! Du erhältst keine Wortkarte und darfst in dieser Runde nicht mehr mitsuchen. Stelle den Elefant zurück in die Tischmitte. Alle anderen Spieler suchen weiter bzw. der „Wort-Elefant“ deckt weitere Buchstaben auf.

Hat ein Spieler ein Wort richtig nachgelegt, beginnt eine neue Runde. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird der neue „Wort-Elefant“. Er nimmt alle Buchstaben, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel vor sich ab.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler drei Wörter gesammelt hat. Er gewinnt dieses schnelle Wort-Elefanten-Spiel.

Bitte alle Informationen aufbewahren!  
Please keep all the information!  
Veuillez conserver toutes les notices !  
A.u.b. alle gegevens bewaren!  
¡Por favor, conserve todo el material informativo!  
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaab GmbH  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany  
**[www.haba.de](http://www.haba.de)**