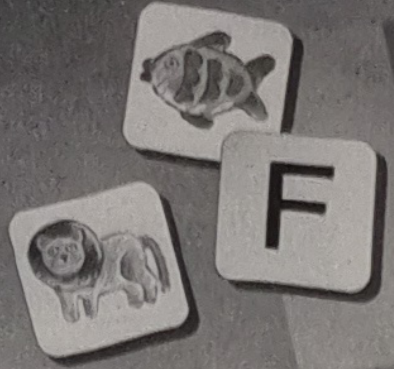


**noris**  
SPIELE

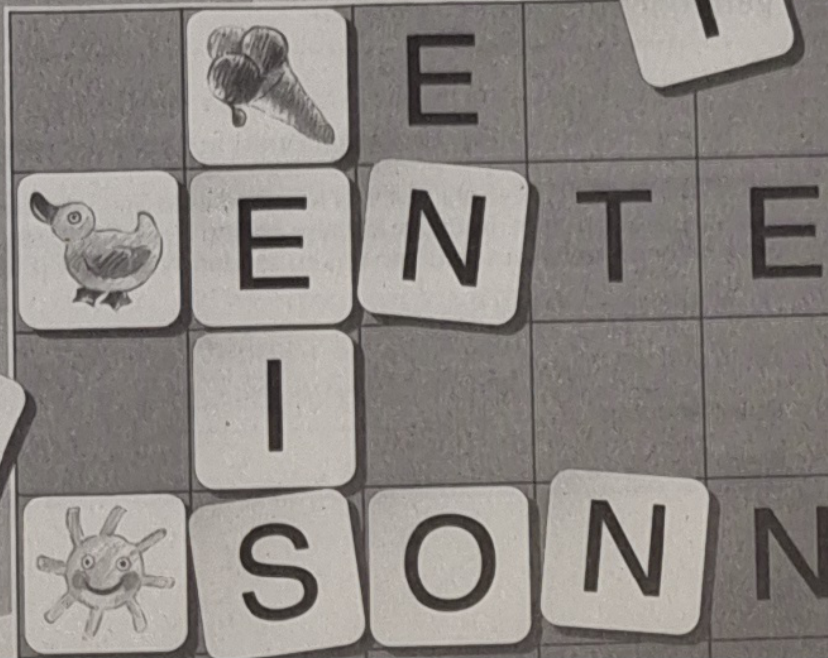


Doc  
Undoof  
präsentiert:



# Kinder- Quibble

Mein erstes  
Kreuzwortspiel!



**Spieler:** 2 - 6  
**Alter:** ab 6 Jahren  
**Spieldauer:** ca. 30 - 45 Minuten  
**Inhalt:** Großer zweiseitiger Spielplan · 2 Stanzplatten mit insgesamt 97 Buchstabenplättchen · 22 Bildtäfelchen · 96 Doc-Undoof-Chips  
Spielanleitung

**Autoren:** J. und M. Rüttinger  
**Gestaltung:** J. Rüttinger · B. Dümmler · A. Becker  
© noris SPIELE 1994



**Kinder-Quibble** ist ein Kreuzwortspiel – exklusiv für Kinder, die gerade mit dem Lesen und Schreiben begonnen haben.

Die Comic-Figur „Doc Undoof“, der „Bewahrer des Wissens“, präsentiert dieses Kinder-Kreuzwortspiel in drei verschiedenen Spielvarianten:

1. **LEICHT** – für Kinder, die gerade erst die Buchstaben kennen
2. **MITTELSCHWER** – für Kinder, die schon etwas lesen können
3. **ANSPRUCHSVOLL** – für Kinder, die das Lesen beherrschen

Das grundlegende Kinder-Kreuzwortspiel bildet die Spielvariante 1, denn sie ist für Leseanfänger und Vorschulkinder ideal geeignet. Die beiden anderen Varianten sollten nur von Kindern gespielt werden, die mit der 1. Variante keine Probleme mehr haben.

Vor dem ersten Spielen müssen die 97 Buchstabenplättchen, die 22 Bildtäfelchen und die 96 Doc-Undoof-Chips aus den beiden Stanztafeln gebrochen werden. Günstig ist es, wenn Buchstaben, Bildtäfelchen und Chips in der Spielschachtel getrennt aufbewahrt werden.

Bei Reklamationen ausschneiden und einsenden!

**KONTROLLZETTEL** - Sehr geehrter Kunde, dieses Spiel wurde in unseren modernen Produktionsstätten gewissenhaft gefertigt. Trotzdem können ab und zu Fehler passieren. In einem solchen Fall bitten wir Sie, diesen Kontrollzettel ausgefüllt an uns zu senden: NORIS-SPIELE, G. Reulein, 90763 Fürth, Postfach 2254

Name und Nummer des Spiels: .....

Wann und wo gekauft: .....

Beanstandung: .....

Absender: .....



## VARIANTE 1: „LEICHT“

### Spielvorbereitung

Für die 1. Spielvariante benötigt man die Planvorderseite. Sie zeigt die 22 Musterwörter und die dazugehörigen Bild-Motive. Mit Hilfe der Bild-Motive können auch Kinder, die noch nicht lesen können, die Wörter richtig benennen. Die Bild-Motive stehen immer vor den entsprechenden Wörtern.

Für das Spiel werden die 97 Buchstaben umgedreht, gemischt und **verdeckt** in den Deckel der Spielepackung gelegt. Die 22 Bildtäfelchen werden **offen** nebeneinander auf den Tisch gelegt, so daß man sie bei Bedarf schnell finden kann. Die Doc-Undoof-Chips werden in einem gesonderten „Pool“ bereitgelegt.

Das jüngste Kind darf mit dem Spiel beginnen.

### Ziel des Spieles

Für richtig aufgelegte Buchstaben gibt es Chips. Wer zum Schluß – wenn alle Buchstaben aufgelegt sind – die meisten Chips besitzt, gewinnt das Spiel.

### Spielverlauf

#### Das Auflegen der Buchstaben

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, zieht **einen** verdeckten Buchstaben. Dann sucht er nach einem entsprechenden, freien Platzhalter-Buchstaben unter den 22 Wörtern. Es muß genau der gleiche Buchstabe sein, den er gezogen hat. Hat er einen unbelegten Platzhalter gefunden, so legt er seinen Buchstaben einfach oben darauf.

Zu Beginn hat ein Spieler meist mehrere Möglichkeiten, einen Buchstaben aufzulegen. Er darf sich dabei frei entscheiden, wohin er seinen Buchstaben legt. Wichtig ist nur, daß er seinen Buchstaben auf einen passenden aufgedruckten Platzhalter-Buchstaben legt, und daß dieser noch frei ist.

Zieht ein Spieler einen Buchstaben, für den kein freier Platzhalter mehr da ist, so muß er den Buchstaben behalten.

### Müssen die Buchstaben in einer bestimmten Reihenfolge aufgelegt werden?

Nein! Es spielt keine Rolle, ob man einen Buchstaben am Anfang, in der Mitte oder am Ende eines Wortes auflegt. Entscheidend ist nur, daß Buchstabe und Platzhalter gleich sind. Die Wörter werden also nicht von links nach rechts gebildet, sondern ganz willkürlich.

### Die Doc-Undoof-Chips

Für jeden richtig aufgelegten Buchstaben bekommt ein Spieler **einen** Doc-Undoof-Chip aus dem Pool. **Zwei** Chips bekommt ein Spieler, der einen Buchstaben auf einen Platzhalter legen kann, der gleichzeitig in zwei Wörtern vorkommt.

**Beispiel:** Wer ein „A“ dort auflegt, wo sich „HASE“ und „VASE“ kreuzen, bekommt zwei Chips.

### Die Bildtäfelchen

Wer den **letzten** Buchstaben eines Wortes (er muß nicht am Ende des Wortes sein) legen kann, bekommt nicht nur einen Chip, sondern zusätzlich noch das entsprechende Bildtäfelchen dieses Wortes. Und ein solches Bildtäfelchen ist so viele Chips wert, wie das Wort Buchstaben besitzt.

**Beispiele:** Das Bildtäfelchen „BÄR“ ist 3 Chips wert, das Bildtäfelchen „SONNE“ ist 5 Chips wert, und das Bildtäfelchen „GIRAFFE“ ist sogar 7 Chips wert.

Die Bildtäfelchen werden aber nicht gegen Chips eingetauscht. Vielmehr behalten die Spieler die Bildtäfelchen und rechnen ihren Wert zum Schluß dem Ergebnis hinzu. Beim Rechnen muß notfalls ein größeres Kind helfen.

**Hinweis:** In ganz seltenen Fällen können durch einen Buchstaben gleich zwei Wörter gleichzeitig vollendet werden. In diesem Fall bekommt der betreffende Spieler dann beide Bildtäfelchen.

### Muß ein Buchstabe gelegt werden?

Ja, wenn dies möglich ist. Das heißt, wenn man einen Buchstaben zieht, zu dem noch ein freier Platzhalter vorhanden ist, muß man darauf seinen Buchstaben legen. Auch wenn man dadurch dem nächsten Spieler unter Umständen zu einem Bildtäfelchen verhilft...

### Die Blanko-Buchstaben

Unter den Buchstaben sind welche, die völlig leer sind. Es sind sogenannte „Blanko-Buchstaben“. Sie können für jeden beliebigen Buchstaben stehen und verwendet werden und sind deshalb sehr begehrt.

## Ende des Spieles

Wenn alle Buchstaben aller 22 Wörter aufgelegt sind, ist das Spiel zu Ende. Buchstaben, die zu diesem Zeitpunkt eventuell noch in der Packung liegen, werden nicht mehr gezogen.

Dagegen müssen die Spieler diejenigen Buchstaben behalten, die sie vor Spielende gezogen hatten, die jedoch nicht gelegt werden konnten!

## Die Wertung

Jeder Spieler zählt zuerst seine Doc-Undoof-Chips. Für jeden Buchstaben, den er nicht legen konnte, muß er einen Chip wieder zurückgeben. Zu diesem Ergebnis zählt er schließlich noch den Wert seiner Bildtäfelchen dazu.

Wer jetzt die höchste Summe erzielt, gewinnt das Spiel!

## VARIANTE 2: „MITTELSCHWER“

### Spielvorbereitung

Für diese Spielvariante braucht man die Planrückseite, welche nur die Spielfelder zeigt. Die 97 Buchstaben werden umgedreht, gemischt und **verdeckt** in den Deckel der Spielpackung gelegt.

Nun beginnt die wichtigste Vorbereitungsarbeit: Die **22 Bildtäfelchen** werden jetzt genauso aufgelegt, wie sie auf der Vorderseite abgedruckt sind. Damit dies leichter fällt, ist auf der letzten Seite der Spielanleitung der Plan noch einmal verkleinert abgebildet.

Anstelle der Buchstaben werden hier jedoch **Doc-Undoof-Chips** auf die Felder des Planes gelegt. Für jeden Buchstaben liegt jetzt auf einem Feld **ein** Chip, und dort wo sich zwei Wörter kreuzen, liegen **zwei** Stück.

Am Ende dieser Vorbereitungsarbeit sieht der Plan dem der Vorderseite ähnlich: Nur statt der Buchstaben liegen Chips. Die Bildtäfelchen liegen offen.

Wie bei Variante 1 darf auch hier das jüngste Kind beginnen.

### Spielverlauf

Spielziel, Spielverlauf, Spielende und Wertung entsprechen genau der Beschreibung der Spielvariante 1.

Die Spieler ziehen reihum **je einen** Buchstaben und plazieren ihn an der Stelle, wo er in einem Wort liegen würde. Für jeden richtig abgelegten Buchstaben bekommt ein Spieler den dort liegenden Platzhalter-Chip. Kann er einen Buchstaben auf einen Kreuzungspunkt legen, bekommt er die beiden dort liegenden Chips. Legt ein Spieler den letzten Buchstaben eines Wortes, darf er sich das Bildtäfelchen wegnehmen.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Buchstaben liegen. Die ursprünglich auf dem Plan liegenden Chips sind dann im Besitz der Spieler. Die Wertung erfolgt wie in Variante 1.

**Wichtig:** Da die Spieler bei dieser Variante kein Buchstaben-Vorbild auf dem Plan sehen, ist es am Anfang günstig, die Spielanleitung mit der Abbildung der Planvorderseite daneben zu legen. Man kann aber auch vereinbaren, daß man ohne diese Hilfe spielt. In diesem Falle muß ein Kind natürlich schon ein wenig lesen können, damit die Buchstaben an die richtige Stelle gelegt werden. Aber es ist nicht verboten, wenn man ungeübteren Spielern hilft.

## VARIANTE 3: „ANSPRUCHSVOLL“

### Spielvorbereitung

Diese anspruchsvollste und schwierigste Spielvariante sollten nur Kinder spielen, die bereits gut lesen können und bei der Schreibweise von einfachen Wörtern keine Probleme haben. Gut geeignet ist die Variante 3 als einfaches Kreuzwortspiel, welche Erwachsene mit Kindern zusammen spielen können. Man braucht dazu die Spielplanrückseite (nur mit den Feldern), die Buchstaben und die Doc-Undoof-Chips. Die Bildtäfelchen werden nicht benötigt.

Zuerst werden die 97 Buchstaben umgedreht, gemischt und verdeckt in den Deckel der Spielpackung gelegt. Die Doc-Undoof-Chips werden gesondert bereitgelegt.

Reihum nimmt sich jeder Spieler acht Buchstaben und legt sie vor sich offen auf. Bei diesem Spiel macht es nichts, wenn man die Buchstaben von anderen Spielern sieht. Vielmehr sollten sich die Kinder sogar gegenseitig helfen, Wörter zu finden – ganz im kooperativen Sinne.

Das jüngste Kind darf beginnen.

### Ziel des Spieles

Es geht darum, beliebige Wörter der deutschen Sprache ganz im Stile eines Kreuzworträtsels abzulegen. Für jedes Wort gibt es so viele Chips, wie das Wort Buchstaben besitzt. Wer zum Schluß die meisten Chips hat, gewinnt das Spiel.

### Spielverlauf

#### Der Start

Vom ersten Wort muß ein Buchstabe auf dem Zentralfeld des Planes liegen. Dieses Zentralfeld ist da, wo sich die 7. Reihe von oben mit der 9. Reihe von rechts kreuzt.

#### Das Legen von Wörtern

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, versucht ein deutsches Wort durch Anlegen an ein bereits vorhandenes Wort im Stile eines Kreuzworträtsels abzulegen.

### Dabei gelten folgende Regeln:

1. Ein neues Wort muß mindestens zwei Buchstaben besitzen.
2. Man darf immer nur ein Wort legen.
3. Die Wörter müssen von links nach rechts oder von oben nach unten zu lesen sein.
4. Man kann ein bestehendes Wort am Anfang oder am Ende verlängern.
5. Man kann ein Wort überkreuzen.
6. Man kann zwei Wörter überbrücken.
7. Man kann ein Wort parallel zu einem anderen ohne Abstand legen, wobei alle Querverbindungen ebenfalls sinnvolle Wörter ergeben müssen, die bei der Wertung mitgezählt werden.
8. Man hat immer nur die acht Buchstaben zur Verfügung, die man im Augenblick besitzt.
9. Jedes Wort muß so angelegt werden, daß es mindestens einen Buchstaben eines bereits liegenden Wortes mitverwendet.  
Ein Wort darf also niemals verbindungslos auf den Plan gelegt werden.

### Welche Wörter sind gültig?

1. Alle Hauptwörter, Zeitwörter und Eigenschaftswörter usw.
2. Einzahl- oder Mehrzahlwörter, z.B. „HUND“ oder „HUNDE“
3. Sinnvolle Wortzusammensetzungen, z.B. „BILDERRAHMEN“, „HAUSDACH“ usw.
4. Richtige grammatikalische Beugungen und Abwandlungen, z.B. „LAUFEND“, „GERATEN“, „GIB“ oder „FLUSSES“ usw.
5. Es ist auch erlaubt, ein Wort durch Anhängen eines Buchstaben zu verändern, z.B. „LACHEN“ – „LACHEND“ – „LACHENDE“ usw.
6. Auch richtige mundartliche Wörter dürfen gelegt werden.

### Welche Wörter dürfen nicht gelegt werden?

1. Eigennamen, z.B. „SABINE“, „HANS“ usw.
2. Geografische Bezeichnungen, z.B. „RHEIN“, „ZUGSPITZE“ usw.
3. Firmen- und Produktnamen, z.B. „PORSCHE“, „TELECOM“ usw.
4. Abkürzungen, z.B. „NR“ (Nummer), „KM“ (Kilometer) usw.
5. Wörter, die mit Bindestrich geschrieben werden, z.B. „O-BEINE“ usw.
6. Alleinstehende Vor- oder Nachsilben, z.B. „-HEIT“ oder „-VER-“
7. Wörter, in denen die Umlaute durch AE, OE oder UE gebildet werden
8. Unsinnige Wortzusammensetzungen, z.B. „SCHWANZHUND“ usw.  
Um Streit zu vermeiden, sollte man ein aktuelles Wörterbuch bereitlegen.

### Buchstaben ergänzen

Nach dem Ablegen eines Wortes nimmt sich ein Spieler aus dem Spielpackungsdeckel wieder so viele Buchstaben, daß er wieder acht Stück besitzt.

### Was ist, wenn man nicht ablegen kann?

Wer kein Wort zustandebringt, kann entweder alle acht Buchstaben gegen neue austauschen oder warten, bis er wieder an der Reihe ist.  
Beim Austauschen werden zuerst die neuen Buchstaben gezogen, dann die alten verdeckt zurückgelegt.

## Die Wertung

Ein Spieler bekommt für ein abgelegtes Wort **so viele Chips**, wie das Wort Buchstaben besitzt. Gezählt wird immer das gesamte Wort, das durch das Legen entstanden ist, auch wenn nur ein Buchstabe verwendet wurde. Sind durch geschicktes Legen (parallel) mehrere Wörter entstanden, gibt es für jedes Wort die entsprechenden Chips.















**Zwei Chips** gibt es für einen Buchstaben, der gleichzeitig in zwei Wörtern liegt, also an Kreuzungspunkten.









## Ende des Spieles

Es gibt drei Möglichkeiten, wann ein Spiel zu Ende sein kann:

1. Wenn alle Buchstaben aufgebraucht sind; oder
2. Wenn es keine Gewinn-Chips mehr gibt; oder
3. Wenn zwei Runden lang keiner der Spieler ein Wort legen konnte.  
Gewonnen hat in jedem Falle der Spieler, der die meisten Chips besitzt.

Und nun wünscht **noris SPIELE** viel Spaß bei **Kinder-Quibble!**

								
	X	Y	L	O	P	H	O	N
			Ö		A			
	V		W		P			
	H	A	S	E	A			
	S			G	I	R		
	T	E	E		E			
				E	I	S		
		M		N		O		
		A		T		N		
	B	L	U	M	E	N		
	Ä		S			E		
R								

								
							Z	
							A	
Q		F	I	S	C	H		
U			G				N	
A	F	F	E					
D			L					
R								
A			J					
T	Ü	R	A			M		
			O	C		O		
			C	K		N		
		K	R	E	I	D	E	

 **Kinder-  
Quibble**  
Mein erstes  
Kreuzwortspiel



**Kinder-  
Quibble**  
Mein erstes  
Kreuzwortspiel!

**noris**  
SPIELE



**noris SPIELE**

Georg Reulein GmbH+Co.KG  
Waldstraße 38  
90762 Fürth/Bayern

**Art.-Nr. 601/4413**