

So wird angelegt

Spielbeispiele zu put, pat, put+pat

A Diese Karte wurde nach dem Austeilen in die Mitte gelegt. Häufig folgen nun eine oder mehrere Spielrunden, in denen die Spieler zunächst Karten vom Stapel aufnehmen müssen. Wenn dann mehr Karten ins Spiel kommen, können Spieler oft auch mehrere Karten anlegen.

Beispiele:

B 1. Spieler hat eine Karte angelegt

C 2. Spieler hat 2 Karten angelegt

D 3. Spieler hat 3 Karten an zwei verschiedenen Stellen angelegt

E Hier darf nicht angelegt werden, weil zwei beschriftete Teile (put) bzw. zwei kleine Verkehrszeichen (pat) nicht zusammenstoßen dürfen.

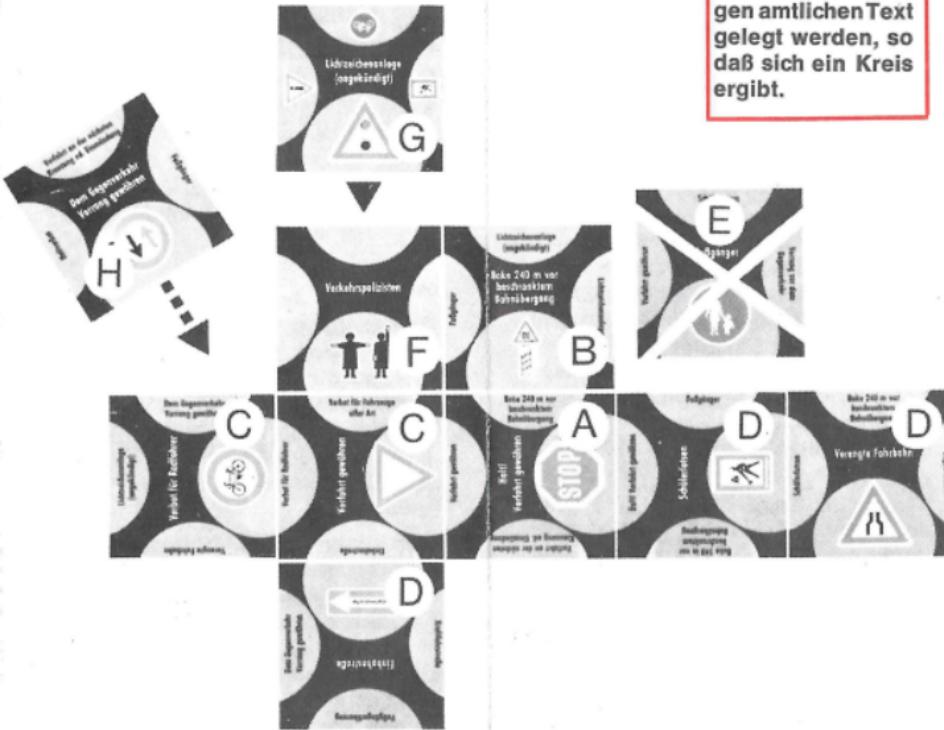
F Der Joker kann an dieser Stelle angelegt werden, da die „freien“ Seiten zu allen Karten passen.

Der Joker ist geschickt plaziert, denn nun kann der Spieler

G jede beliebige Karte bei G anlegen, der nächste Mitspieler

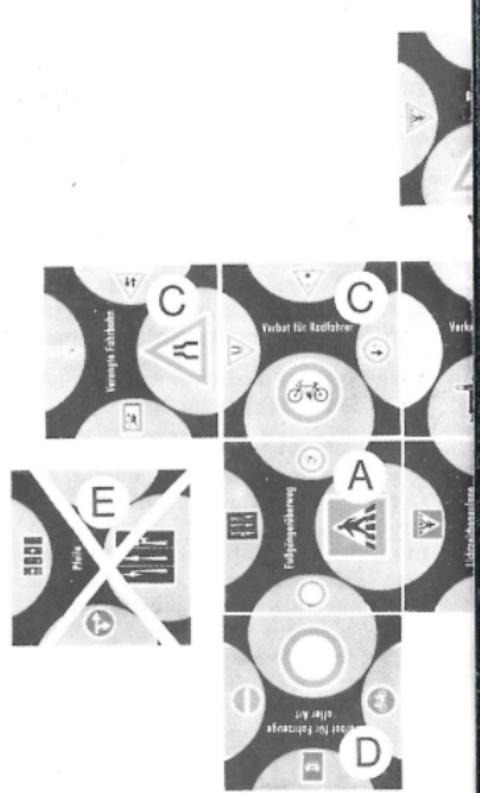
H jedoch kann bei H nur eine bestimmte Karte verwenden.

Spielbeispiel put



Regel: An die Karte mit einem großen Verkehrszeichen muß die mit dem dazugehörigen amtlichen Text gelegt werden, so daß sich ein Kreis ergibt.

Spielbeispiel pat





Regel : An die Karte mit dem großen Verkehrszeichen muß die mit der kleinen Darstellung desselben Zeichens gelegt werden, so daß sich ein Kreis ergibt.

Spielbeispiel put+pat



Regel : An die Karte mit dem großen Verkehrszeichen muß entweder die mit dem dazugehörigen amtlichen Text oder die mit der kleinen Darstellung desselben Zeichens gelegt werden, so daß sich ein Kreis ergibt.

Best.-Nr. V 52

ROT-GELB-GRÜN Verlag · Braunschweig

2 Legespiele mit
Verkehrszeichen

put
für jung und alt

pat
spielen + lernen

Spannendes Spiel
für Gruppe und Familie

Die Joker

Die beiden Karten „Verkehrspolizisten“ sind Joker.

Die Verkehrspolizisten wurden deshalb als Joker gewählt, weil die Polizei im Straßenverkehr alle Verkehrsregelungen durch Zeichen, Fahrbahnmarkierungen oder Ampeln aufheben und andere Weisungen erteilen kann.

Die Joker können überall angelegt werden, und an den drei unbeschrifteten Seiten kann auch jede beliebige Karte angelegt werden.

Jeder Spieler darf aber nur an einer Seite des Jokers anlegen.

Diese Regel soll den Spielern, die einen Joker haben, keinen zu großen Vorteil verschaffen. Sie könnten sonst an den Joker gleich drei Karten auf einmal anlegen und dadurch evtl. rasch Sieger werden. Darf der Spieler jedoch nur an einer Seite des Jokers selbst anlegen, so wird er beim Einsatz des Jokers genau überlegen müssen, ob er selbst auch die meisten Vorteile hat.

Vgl. „So wird angelegt“ und Spielbeispiele auf der Rückseite.

Wer gewinnt?

Sieger ist, wer zuerst alle seine Karten anlegen konnte. Endet das Spiel so, daß jeder Spieler noch Karten hat und keine mehr angelegt werden können, so hat derjenige gewonnen, der die wenigensten Karten hat.

Taktische Spielzüge

Alle taktischen Spielzüge im Rahmen der Spielregel sind erlaubt. Kein Spieler darf seine Karten vor den Blicken anderer Spieler schützen, denn gerade darin liegt für geübte Spieler ein Reiz dieses Spieles, darauf zu achten, daß den anderen Spielern das Anlegen nicht zu leicht gemacht wird. „Mauern“ (d. h. keine Karte anzulegen und eine zusätzliche vom Stapel zu ziehen) ist also erlaubt, so lange noch Karten auf dem Stapel liegen.

Mancher Spieler wird Anlegemöglichkeiten übersehen. Mitspieler dürfen (müssen aber nicht) Hinweise geben, z. B. wenn sie sich selbst Vorteile versprechen, aber

natürlich auch, um einem jüngeren, weniger geübten Spieler weiterzuhelpfen.

Viel taktisches Geschick erfordert der Einsatz des Jokers.

Man sollte ihn nur dann anlegen, wenn man selbst den größten Nutzen hat, z. B. wenn man an den Joker gleich noch eine Reihe von zwei oder mehr Karten anlegen kann. Sonst kann es leicht geschehen, daß man den beiden nächsten Mitspielern größere Vorteile verschafft.

Da der Joker auch an die beschrifteten Seiten der Karten (bei put) bzw. an die Seiten mit den kleinen Verkehrszeichen (bei pat) angrenzen darf, kann der Spieler ihn auch so plazieren, daß nur nicht mehr an allen Seiten angelegt werden kann.

Wer einen Joker hat, sollte den Kartenstapel in der Mitte im Auge behalten. Wenn diese Karten aufgebraucht sind, kann er den Einsatz des Jokers nicht mehr aufschieben, weil dann Zugzwang besteht, und er hat womöglich selbst keinen Vorteil davon.

Spielvariationen

Die drei Spiele lassen viele Variationen zu, und die vorgegebene Spielregel soll der Phantasie keine Grenzen setzen.

Beispiele:

1. Endet das Spiel, ohne daß ein Spieler alle Karten anlegen konnte, kann auch so weitergespielt werden, daß eine Reihe von Karten „abgehängt“ und an anderer Stelle „angehängt“ werden darf, um so neue Anlegemöglichkeiten zu schaffen.
2. Man kann die drei Spiele auch alleine in der Art einer Patience spielen. Auch dabei kann das „Abhängen“ miteinbezogen werden.
3. Vor allem mit kleineren Kindern kann so variiert werden, daß nicht gegeneinander gespielt wird, sondern daß alle sich gemeinsam bemühen, möglichst viele Karten anzulegen. Es ist dabei für Kinder am einfachsten, wenn nur jeweils eine Karte im Spiel ist. Wer sie anlegen kann, darf die nächste vom Stapel nehmen.

put

Was gehört zum Spiel?

35 Karten mit einem Verkehrszeichen und Beschriftung an drei Seiten, 2 Joker („Verkehrspolizisten“)

Wer spielt mit?

Kinder und Erwachsene, die im Spiel Ihr Verkehrswissen erweitern wollen, und alle, die Spaß an einem Spiel haben, das ein wenig Nachdenken, Konzentration und Übersicht verlangt. Kinder, die mitspielen, sollten einigermaßen geübt im Lesen sein.

Wie ist der Spielgedanke?

Auf die Bedeutung der Verkehrszeichen kommt es bei diesem Spiel an – und im Spiel prägen sich diese ganz „von selbst“ ein.

pat

35 Karten mit einem großen Verkehrszeichen und kleinen Zeichen an drei Seiten, 2 Joker („Verkehrspolizisten“)

Kinder, die noch nicht so geübt sind im Lesen, oder Spieler, die zur Abwechslung einmal ein etwas leichteres Spiel als put spielen wollen, das aber ebenso viel Spaß macht.

put+pat

Die Karten beider Spiele werden verwendet: zusammen 70 Karten und 4 Joker („Verkehrspolizisten“).

Vor allem größere Spielergruppen, die viele Kärtchen brauchen, und altersmäßig gemischte Gruppen, bei denen so die Chancen gleichmäßiger verteilt sind.

Das Zuordnen gleicher Zeichen fördert die Beobachtungsfähigkeit, Farben- und Formerkennung der Kinder.

Konzentrationsfähigkeit, rasche Auffassungsgabe, Übersicht und taktisch geschicktes Vorgehen werden durch diese Spiele gefördert.

Spielregel

Allen drei Spielen liegt die gleiche Spielregel zugrunde. Es geht darum, seine Kärtchen durch richtiges Anlegen möglichst rasch loszuwerden (siehe Spielbeispiele auf der Rückseite).

Spielbeginn

Die Karten werden gemischt und ausgeteilt (z. B. kann der jüngste oder der älteste Spieler damit beginnen). Jeder Spieler erhält die gleiche Zahl von Karten, die er offen vor sich hinlegt. Am Anfang genügt es, wenn jeder Spieler zwei Karten erhält.

Endet die Spiele zu rasch, ist dies ein Zeichen, daß die Spieler routiniert sind. Dann können nach Belieben drei oder mehr Karten ausgeteilt werden.

Eine Karte wird offen in die Mitte des Tisches gelegt, der Rest bleibt verdeckt auf einem Stapel.

Der Spieler, der rechts vom Ausstellenden sitzt, beginnt mit dem Anlegen

Spielverlauf

Der Spieler, der anlegen soll, prüft zunächst, ob er Karten, die vor ihm liegen, anlegen kann. Er darf alle Karten anlegen, die passen. Er kann sich aber auch – wenn er diese Taktik für geschickter hält – mit dem Anlegen einer Karte begnügen.

Kann er keine seiner Karten anlegen (oder taktiert er so, daß er das nicht will), muß er die oberste Karte vom Stapel ziehen. Wenn er diese anlegen kann (oder will), darf er prüfen, ob ihm ein weiteres Anlegen seiner Karten nun möglich ist.

Wenn die gezogene Karte nicht angelegt werden kann, legt der Spieler sie zu seinen übrigen Karten.

Nun kommt der nächste Spieler an die Reihe und verfährt ebenso.

Wenn der Stapel zu Ende ist, wird so lange weitergespielt, bis kein Spieler mehr anlegen kann. Jetzt dürfen Karten allerdings nicht mehr absichtlich zurückgehalten werden, sondern jeder Spieler, der passende Karten hat, muß mindestens eine anlegen, wenn er am Zug ist.