



3.-8.

Schulstufe



# Wortbaustein UNO



## Spielregeln

Die Spieldauer kann variieren. Es empfiehlt sich vorab eine Spielzeit festzulegen, z.B. 10 Minuten. Die Funktionskarten werden vorgestellt. Jeder Spieler bekommt sieben Karten. Die restlichen werden als Stapel verdeckt in die Tischmitte gelegt. Eine Karte wird aufgedeckt und offen in die Tischmitte gelegt. Handelt es sich bei dieser ersten Karte um eine Funktionskarte, wird sie wieder in den Stapel sortiert, denn das Spiel wird immer mit einer Wortkarte begonnen. Gespielt wird reihum, dabei haben die Karten folgende Funktion: Ist es eine Wortkarte, sieht man auf ihr ein Wort, welches in mehrere Wortbausteine zerlegt ist (Vorsilbe, Wortstamm und Nachsilbe). Ist es eine Funktionskarte, wird sie wie unten beschrieben gespielt. Wenn der erste Spieler eine Karte besitzt, welche entweder eine gleiche Vorsilbe, eine gleiche Nachsilbe oder denselben Wortstamm aufweist, kann er die Karte auf die aufgedeckte Karte in der Tischmitte legen. Dabei nennt er jenen Wortbaustein, der deckungsgleich ist (z.B. die Vorsilbe ver-). Besitzt der Spieler keine solche Karte, dann muss er eine

Karte vom Stapel ziehen. So geht es jede Runde weiter. Gewonnen hat, wer zuerst keine Karten mehr hat bzw. bei Ablauf der Spielzeit die wenigsten Karten auf der Hand hat. Die Bedeutung der Funktionskarten

- +2: Wenn diese Karte gelegt wird, muss der nächste Spieler zwei Karten vom Stapel ziehen. Die Karte darf nur auf einen passenden Wortstamm oder auf eine andere „+2-Karte“ gelegt werden.

Funktionskarten mit Wortstammansage: Alle folgenden Funktionskarten können unabhängig von Vorsilbe, Wortstamm und Nachsilbe abgelegt werden. Der Spieler, der diese Karten legt, darf einen Wortstamm seiner Wahl ansagen, der dann vom nächsten Spieler bedient werden muss.

- Aussetzen: Der nächste Spieler wird übersprungen. Der übernächste muss dann den angesagten Wortstamm bedienen.
- Richtungswechsel: Durch diese Karte ändert sich die Spielrichtung.
- Wortstammwechsel: Der Spieler, der diese Karte legt, darf einen Wortstamm seiner Wahl ansagen, der dann vom nächsten Spieler bedient werden muss.
- +4: Der nächste Spieler muss vier Karten vom Stapel nehmen und den angesagten Wortstamm bedienen.

Pflanz **e**

Be pflanz **ung**

pflanz **lich**

an ge pflanz **t**

herz **los**

herz **haft**

herz **lich**

be herz **t**

scherz **haft**

**scherz end**

**ver scherz t**

**ver scherz en**

**schmerz haft**

**ver schmerz t**

**schmerz los**

**schmerz end**

**ver kürz t**

**kürz lich**

Ab kürz ung

ab ge kürz t

Ab sturz

ab stürz end

um stürz en

Ein sturz

tanz en

Tänz e

tanz end

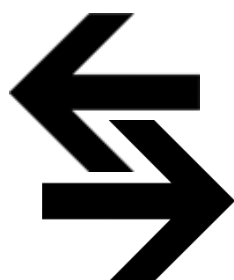
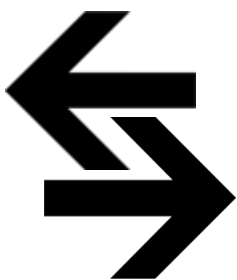
vor tanz en

Be grenz ung

Grenze

grenz en los

an grenz end



**+ 2**

**-pflanz-**

**+ 2**

**-herz-**

**+ 2**

**-scherz-**

**+ 2**

**-schmerz-**

**+ 2**

**-kurz-**

**+ 4**

**Wortstamm-  
wechsel**

**Wortstamm-  
wechsel**

**+ 2**

**-sturz-**

**+ 2**

**-tanz-**

**+ 2**

**-grenz-**