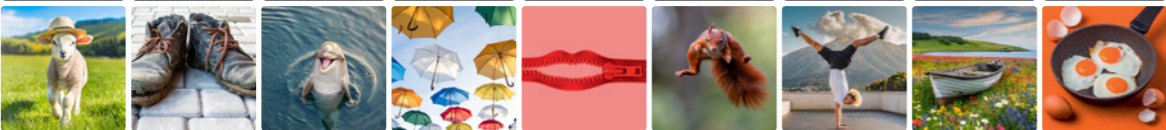


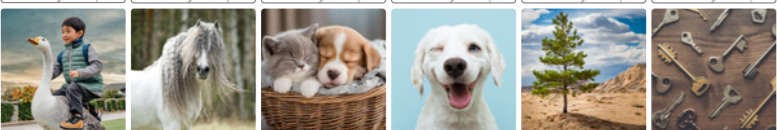
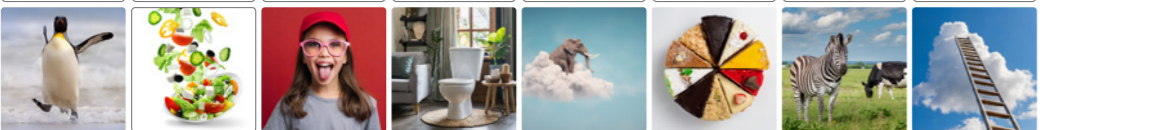
A B C D E F G H I



J K L M N O P Q R



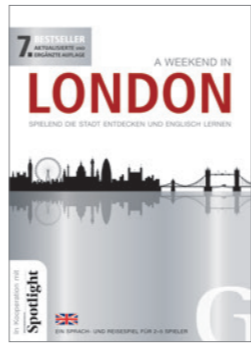
S T U V W X Y Z



© 2024 Grubbe Media GmbH
grubbemedia.de
Idee/Konzeption/Redaktion:
Grubbe Media GmbH
Layout/Umsetzung:
Jutta Stadtmüller | ColorArtLine.de

DIE WELT VON ALLEN SEITEN

Mehr über unsere Spiele und Bücher finden Sie unter grubbemedia.de



SYNAPSIO

Die ultimative Challenge für Wortschatz, Konzentration & Gedächtnis

Für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren

Spielmaterial: 108 Legekärtchen, 4 Sichtschutz-Paravents, 1 Wortlistenblock

Das Wichtigste zuerst: Jedes Bildmotiv auf einem Legekärtchen steht für den Buchstaben auf der anderen Seite dieses Kärtchens. Je schneller sich die Spieler merken können, welches Bild zu welchem Buchstaben gehört, desto höher sind die Gewinnchancen. Die *Spielvariante 1* ist eine gute Möglichkeit, sich mit den Bild- und Buchstaben-kärtchen vertraut zu machen. Dies hilft, bei der etwas anspruchsvolleren *Spielvariante 2* erfolgreich zu sein.



S P I E L E N

Das Spiel kann in allen Sprachen mit lateinischem Alphabet gespielt werden. Buchstaben mit diakritischen Zeichen (Akut, Tilde, Zirkumflex etc.), die es in diesen Sprachen gibt, können mit den JOKER-Kärtchen dargestellt werden.

SPIELVARIANTE 1

Spielidee

Jeder Spieler versucht die Buchstaben aufzudecken, die er braucht, um die Wörter seiner Wortliste zu legen.

Vorbereitung

Nehmt euch jeder eine Wortliste und tragt dort 5 Wörter ein. Beachtet dabei die Hinweise auf dem Zettel. Eine Person sammelt die Wortlisten anschließend ein, mischt sie und verteilt sie verdeckt an die Spieler.

Legt 36 Kärtchen **mit der Bildseite nach oben** in je 6 waagerechten und senkrechten Reihen in der Tischmitte aus. Die restlichen Kärtchen kommen – ebenfalls mit der Bildseite nach oben – in die Spielschachtel. Achtet darauf, dass bei den 36 Kärtchen, die bei Spielbeginn ausliegen, jedes Bildmotiv nur ein- oder zweimal vorkommt.

Nehmt euch jeder einen Sichtschutz und stellt ihn vor euch auf.

Spielablauf

Deckt reihum jeweils ein Kärtchen auf – der jüngste Spieler beginnt.

Nimm dir den aufgedeckten Buchstaben, wenn er in einem oder mehreren Wörtern auf deiner Liste vorkommt. Fülle dann die Lücke mit einem Kärtchen aus der Spielbox auf (blind gezogen). Die **Joker** kannst du für jeden von dir benötigten Buchstaben einsetzen.

Brauchst du den Buchstaben nicht, decke das Kärtchen wieder um. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Im Deutschen und Englischen spielen die diakritischen Zeichen keine Rolle (Ä, Ü und Ö können als AE, UE, OE gelegt werden). Das Scharf-S (ß) kann als „SS“ gelegt werden. Für Sprachen mit mehreren diakritischen Zeichen gilt: Enthält ein Wort einen Buchstaben mit diakritischem Zeichen, brauchst du dafür den entsprechenden **Buchstaben + einen Joker**.

Spielende

Kann 2 Runden hintereinander niemand eine Karte aufdecken, die er für seine Wörter auf der Liste braucht, endet das Spiel mit den folgenden Aktionen:
Legt mit euren gesammelten Buchstaben so viele Wörter eurer Wortliste wie möglich. Mit

Hinweise/Tipps

Um Wörter zu finden und die Rechtschreibung zu prüfen, sind digitale und gedruckte Hilfsmittel erlaubt. Nehmt z.B. einen Zeitungsartikel und sucht Wörter mit der richtigen Buchstabenanzahl heraus.

Ob Eigennamen (Städte, Länder, Flüsse, Vornamen etc.) gelten sollen, entscheidet die Runde vor Spielbeginn.

Von euch gesammelte Buchstaben, die Ihr mit der Buchstabenseite nach oben vor euch auslegt, dürfen nicht benutzt werden, um die Bildseite anzuschauen und mit den ausliegenden Kärtchen abzugleichen.

Bei 2 Spielern tritt der links beschriebene Fall oft ein, bevor der Vorrat in der Box aufgebraucht ist. Bei 3 und 4 Spielern endet

den übrig bleibenden Buchstaben ist noch ein Tausch von zwei Buchstaben möglich. Bietet reihum den anderen zwei eurer Restbuchstaben an und verlangt ein Gegenangebot, z.B. „**Ich biete die Buchstaben A und H, welche Buchstaben bietet ihr mir?**“ Gibt es Tauschwillige, wird die Aktion ausgeführt. Interessieren sich mehrere Spieler für den gleichen Buchstaben, entscheidet der Anbieter, wer den Zuschlag erhält.

Anschließend wird abgerechnet: Jeder Buchstabe eines vollständig gelegten Wortes zählt **2 Punkte**. Von der daraus resultierenden Punktsomme wird **1 Punkt** für jeden Buchstaben, der nicht für ein Wort verwendet werden konnte, abgezogen.

SPIELVARIANTE 2

Spielidee

Die Spieler legen reihum Kärtchen mit der Bildseite nach oben aus. So sollen im Spielverlauf in waagerechten und senkrechten Reihen Wörter entstehen. Da aber die Bildseiten zu sehen sind, müssen sich die Spieler merken, welches Bild für welchen Buchstaben steht. Es gewinnt, wer am Spielende durch richtig aufgedeckte Wörter die meisten Punkte gesammelt hat.

Vorbereitung

Nehmt die Rückseite einer Wortliste und legt für jeden Spieler eine Spalte an, in die später die gewonnenen Punkte für richtig gelegte Wörter notiert werden.

Mischt die Kärtchen **mit der Bildseite nach oben** und legt sie in die Spielebox.

Nehmt euch jeder einen Sichtschutz und zieht blind 8 Kärtchen aus der Box. Legt diese mit der Buchstabenseite nach oben vor euch aus – vor den Blicken der Mitspieler verborgen durch den Sichtschutz.

Spielablauf

Reihum im Uhrzeigersinn werden Kärtchen ausgelegt – der jüngste Spieler beginnt.

Du darfst pro Zug 1 bis max. 3 Kärtchen auslegen, um damit eine neue Reihe zu beginnen oder Buchstaben an bereits ausliegende Kärtchen anzulegen (an alle vier Seiten).

Anstatt Kärtchen auszulegen, darfst du auch bis zu 3 ausliegende Kärtchen aufdecken. Mindestens 1 Kärtchen pro Reihe muss aber verdeckt bleiben. Die Kärtchen bleiben mit der Buchstabenseite nach oben liegen und der Nächste ist an der Reihe.

das Spiel meist, wenn keine Kärtchen mehr in Box sind und die Spieler dann keine passenden Kärtchen mehr aufdecken können.

Hinweise/Tipps

Ob Eigennamen (Städte, Länder, Flüsse, Vornamen etc.) gelten sollen, entscheidet die Runde vor Spielbeginn.

Die Übersicht auf der Rückseite der Spielanleitung zeigt, welches Bild für welchen Buchstaben steht. Die Spieler dürfen sich vor Spielbeginn damit vertraut machen.

Nutzt die vor euch liegenden Buchstaben, um euch mit den Bildern auf den Rückseiten vertraut zu machen und mit ausliegenden Kärtchen abzugleichen.

Nach deinem Zug füllst du deinen Buchstabenvorrat auf und ziehst blind so viel Kärtchen aus der Box, wie du zuvor ausgelegt hast.

Bist du der Meinung, dass eine Kärtchen-Reihe ein vollständiges Wort ergibt, darfst du die Kärtchen dieser Reihe aufdecken, wenn du am Zug bist und dein Kärtchen ausgelegt hast.

Kannst du mit deinen Buchstaben ein komplettes Wort (mit 2 oder 3 Buchstaben) legen, ist das möglich, aber nicht ratsam. Denn in diesem Fall darfst du erst aufdecken, wenn du nächstes Mal an der Reihe bist.

Die Kärtchen des aufgedeckten Wortes werden aus dem Spiel genommen. Sie kommen **nicht** zurück in den Vorrat in der Box.

Liegst du richtig, sammelst du Punkte:
Wörter mit 2 oder 3 Buchstaben: **1 Punkt**
Wörter mit 4 Buchstaben: **2 Punkte**
Wörter mit 5 oder mehr Buchstaben: **1 Punkt pro Buchstaben**

Ergeben die aufgedeckten Kärtchen einer Reihe kein vollständiges Wort oder enthält das Wort Rechtschreibfehler, werden für dich 3 Minuspunkte notiert.

Notiert die Punkte auf dem Zettel.

Joker: Die Jokerkärtchen haben drei Funktionen:

- Legst du es mit der Bildseite nach oben aus, steht es für den Buchstaben, der an dieser Stelle gebraucht wird.
- Legst du es mit der Schriftseite nach oben aus, gilt dies ebenso – aber auf diese Weise **blockierst du diese Reihe für die anderen**. Sie dürfen hier keine Kärtchen anlegen oder die Reihe **aufdecken**. Der Joker darf nicht auf die Schnittstelle einer waagerechten und senkrechten Reihe gelegt werden. Die Blockade endet, wenn du die blockierte Reihe aufdeckst.
- Enthält ein Wort einen Buchstaben mit diakritischem Zeichen, brauchst du dafür den entsprechenden Buchstaben + einen Joker. Den Joker spielst du aber erst aus, wenn du eine Reihe aufdeckst (siehe auch Hinweis rechts).

Spielende

Sind alle Kärtchen aufgebraucht und niemand kann mehr auslegen, ist das Spiel beendet. Der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Kurze Wörter sind zwar schneller gelegt, aber lange Wörter bringen mehr Punkte! Erlaubt sind auch die Flexionen von Wörtern (Deklinationen, Konjugationen, Steigerungsformen).

Im Deutschen und Englischen spielen die diakritischen Zeichen keine Rolle (Ä, Ü und Ö können als AE, UE, OE gelegt werden). Das Scharf-S (ß) kann als „SS“ gelegt werden.