

FIND

Heinrich Glumpler

die Liebe



Ein Suchspiel für 2 bis 4 findige Spieler ab 10 Jahre · Spieldauer etwa 20 Minuten

Spielziel

Du **gewinnst**, wenn du als Erster das Wort **LIEBE** bilden kannst.
oder
wenn du als Erster erkennst, dass sich das Wort nicht bilden lässt.

Vorbereitung

Mischt die Kärtchen und legt sie **verdeckt** in einem Quadrat von 6 x 6 Kärtchen aus.

Übersicht

Wer die Anleitung liest, bestimmt, wer den ersten Spielzug macht.

Nach jedem Spielzug kommt der jeweils linke Mitspieler mit seinem Spielzug dran.

So geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis der Gewinner feststeht.

Was machst du in deinem Spielzug?

1. Du **musst** ein Kärtchen aufdecken.
2. Bilde das Wort LIEBE, um das Spiel zu gewinnen.
3. Wenn das nicht klappt, sag „Nächster“ – dann ist dein linker Mitspieler dran.

Wenn du den Verdacht hegst, dass das Spiel enden wird, ohne dass jemand das Wort bilden konnte, kannst du zu Beginn deines Spielzuges **aussteigen**. Behältst du Recht, gewinnst du ganz alleine.



Spielmaterial

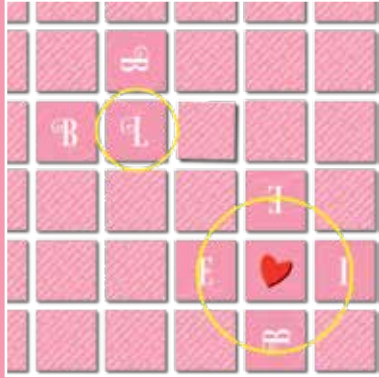
36 Kärtchen, je

- 8 x L
- 8 x I
- 8 x E
- 8 x B
- 4 x „Das Herz“

1. Kärtchen aufdecken

Normalerweise deckst du nur **ein** Kärtchen auf. Wenn es ein Buchstabe ist (im Bild z.B. das „L“), machst du mit dem nächsten Schritt weiter.

Wenn du beim Aufdecken des Kärtchens allerdings ein **Herz** findest, z.B. hier rechts unten, deckst du auch sofort alle (horizontal und vertikal) benachbarten Kärtchen auf.



Du musst das Kärtchen so liegen lassen, wie du es aufgedeckt hast. Es kann also sein, dass die Buchstaben in verschiedene Richtungen weisen.

2. Bilde das Wort LIEBE

Nachdem du ein Kärtchen aufgedeckt hast (oder im Falle eines Herzens sogar mehrere Kärtchen), kannst du versuchen, die LIEBE zu finden.

Du gewinnst, wenn du in deinem Spielzug **fünf Kärtchen** mit den Buchstaben des Wortes LIEBE entdeckst und sie in einer Kette (diagonal, horizontal oder vertikal) korrekt aufeinander folgen.



In dieser Situation ist es noch nicht möglich, eine solche Kette zu bilden.



Hier hättest du schon gewonnen.

Es ist erlaubt, dass die Kette sich **kreuzt**, aber es müssen immer **fünf** verschiedene Kärtchen sein.

3. Nächster

Wenn du keinen Weg findest, das Wort LIEBE zu bilden, sag deutlich „Nächster!“, damit der nächste Spieler seinen Spielzug beginnen kann.

Aussteigen

Du bist der Meinung, dass es nicht möglich ist, das Wort LIEBE in der Auslage zu bilden?

Dann verzichte auf deinen Spielzug und sage laut „**Ich steige aus. Es gibt keine LIEBE!**“.

Du spielst nicht mehr mit. Deine Mitspieler spielen zu Ende weiter – keiner von ihnen darf jetzt noch aussteigen. Finden Sie tatsächlich keine Liebe in der Auslage, bist du der einzige (traurige) Gewinner.

Spielende

Das Spiel endet mit dem Sieg des Spielers, der in seinem Spielzug das Wort LIEBE bilden kann.

Konnte keiner von euch die LIEBE finden? Dann gewinnt der Spieler, der ausgestiegen ist.

Sollte keiner ausgestiegen sein, wenn die Liebe sich nicht finden lässt, gibt es keinen Gewinner (DAS sollte eigentlich nie passieren!).

Lust auf mehr?

Na gut - wer auf anspruchsvollere Spielchen steht, findet unsere knifflige Variante auf www.erlkoenig.net.

Viel Spaß!



Find die Liebe · www.erlkoenig.net
Art.-Nr. EE4010 · ISBN 978-3-934282-63-6
©2014 Edition Erlkönig · Heinrich Glumpler & Mario Truant
Frauenlobstraße 95 · 55118 Mainz · Alle Rechte vorbehalten