

# Typisch Deutsch

SITTEN, BRÄUCHE UND ANDERE MERKWÜRDIGKEITEN

DAS SPIEL MIT  
FETTNAPF-  
FAKTOR

ab 12 Jahren  
für 2–5 Spieler



Spielanleitung in Englisch/Französisch/  
Italienisch/Spanisch als Download verfügbar  
unter: [www.hueber.de/sprachspiele](http://www.hueber.de/sprachspiele) oder  
[www.grubbeverlag.de/sprachspiele](http://www.grubbeverlag.de/sprachspiele)

## INHALT

64 Karten, 70 Spielchips



## VORBEREITUNG UND SPIELBEGINN

- Bei erstmaligem Spielen bitte die Erläuterungen zu den Emojis (Seite 8) und die redaktionellen Hinweise (Seite 4) lesen.
- Es wird nicht mit allen, sondern nur mit 32 Karten gespielt. Die Karten, mit denen gespielt wird, mischen und mit der farbigen Kartenseite nach oben in die Tischmitte legen.
- Spielchips verdeckt in den Schachtelboden legen und mischen. Jeder Spieler zieht nun 5 Chips, die er offen vor sich auslegen darf.

## SPIELABLAUF

Der Ablauf erfolgt immer in **zwei Schritten**: Zuerst legen die Spieler ihren Spieleinsatz in Form der Emoji-Chips in die Tischmitte, dann wird eine Karte aufgedeckt.

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Dies gilt für das Setzen der Spielchips, das Aufdecken der Karten und das Beantworten der Fragen. Der jüngste Spieler beginnt.

## SPIELCHIPS SETZEN

Der Spieler, der an der Reihe ist, legt einen Chip seiner Wahl in die Tischmitte. Anschließend setzen die Mitspieler ebenfalls einen Chip. Sie haben zwei Möglichkeiten:

**Entweder** sie setzen einen Chip mit **dem gleichen Emoji** wie der Spieler, der an der Reihe ist. In diesem Fall dürfen sie dem Spieler, der die Frage beantwortet hat, widersprechen und ihre Antwort nennen.

**Oder** sie setzen einen Chip mit **einem beliebigen anderen Symbol**. Kann der Spieler, der an der Reihe ist, seine Frage nicht beantworten – oder ist keine Frage mit dem von ihm gesetzten Emoji auf der Karte – darf derjenige Spieler antworten, dessen eingesetztes Emoji auf der gezogenen Karte vorkommt.

## KARTE AUFDECKEN UND FRAGE VORLESEN

Der Spieler, der an der Reihe ist, deckt eine Karte auf und liest die Frage, die mit seinem gesetzten Chipsymbol korrespondiert, laut vor. Antwortet er richtig, gewinnt er alle eingesetzten Chips. Kommt das Symbol auf der Karte nicht vor oder antwortet er falsch, kommen die Mitspieler zum Zug (siehe Abschnitt »Spielchips setzen«).

## CHIPS GEWINNEN

Der Spieler, der eine Frage richtig beantwortet hat, gewinnt alle gesetzten Chips. Beantwortet niemand eine Frage richtig oder kommt keines der gesetzten Emojis auf der gezogenen Karte vor, werden die gesetzten Chips in den Fettnapf im Schachteldeckel gelegt. Wird eine Frage mit dem Symbol 😕 (**Fettnapf-Experte**) falsch beantwortet, kommt der Spieleinsatz **sofort** in den Fettnapf. Eine neue Karte wird gezogen. Der Spieler, der die nächste Frage richtig beantwortet, gewinnt nicht nur den Spieleinsatz, sondern auch alle Chips, die sich zu diesem Zeitpunkt im Fettnapf befinden.

Eine 😕 -Aufgabe (**Improvisationstalent**) ist immer ein **Joker**. Das bedeutet: Es geht nicht um richtig oder falsch, sondern darum, dass der Spieler mit einem vollständigen Satz antwortet. Dann gewinnt er die eingesetzten Chips – und die Chips im Fettnapf, falls vorhanden.

## NEUE SPIELCHIPS ZIEHEN

Bevor eine neue Karte gezogen wird, darf der Spieler, der an der Reihe ist, bis zu 3 Chips gegen neue Chips aus dem Vorrat austauschen. Spieler, die keine Chips mehr haben, setzen einmal aus und dürfen sich 3 neue Chips aus dem Vorrat nehmen.



## SPIELENDE

Das Spiel ist beendet, wenn alle Karten des Stapels durchgespielt oder keine Chips mehr im Vorrat sind. Es gewinnt der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt die meisten Chips gesammelt hat. Doch es wird nicht nur der Gewinner gekürt, sondern alle Spieler werden den Spielertypen gemäß der Emojis zugeordnet. Wer z.B. die meisten Sprachgenie-Chips gesammelt hat, ist das Sprachgenie in der Runde usw.

## REDAKTIONELLE HINWEISE

Auf den Kartenrückseiten stehen die englischen Übersetzungen der Fragen sowie die Lösungen (teilweise mit erklärenden Erläuterungen).

Es wird immer die zweitoberste Karte des Stapels aufgedeckt. Der Spieler, der die Karte zieht, deckt mit seiner Hand die Kartenrückseite ab, so dass niemand die dort stehenden Lösungen sehen kann.

Spieler einer Spielrunde haben oft unterschiedliche Sprachkenntnisse. Bei Verständnis- oder Ausspracheproblemen sollen sie sich deshalb gegenseitig helfen.

Alle Rechte vorbehalten | © 2021 Grubbe Media GmbH  
[www.grubbeverlag.de](http://www.grubbeverlag.de)

**Idee/Konzeption/Redaktion:** Grubbe Media GmbH, München

**Design:** agenten.und.freunde, München, Martina Dobrindt,  
[www.a-u-f.de](http://www.a-u-f.de)

**Kartentexte:** Florian Heine/Gerhard Grubbe

**Redaktion:** Natalie Lewis-Egerton/Gerhard Grubbe

**Bildnachweis:** istockphoto: Archiwiz/calvindexter/Tatiana Davidova/  
enjonyz/khalus/Svetlana Orusova; Freepik: davidzydd/Olga\_spb

# MIT VIEL SPASS DAS LAND ENTDECKEN UND DIE SPRACHE LERNEN

Mit über 600 Fragen zu Deutschlands Geschichte, Gegenwart und zur deutschen Sprache. Die Spieler reisen mit ihrer Spielfigur kreuz und quer durch Deutschland. Die Städtekarten geben ihnen die Reiseziele vor. Der Weg dorthin führt über die richtige Beantwortung der Fragen auf den Reisekarten. Wer zuerst fünf Städte besucht hat, kennt sich nach dem Spiel nicht nur besser in Deutschlands Geografie aus, sondern ist auch der Gewinner.



# SPIELEND SPRACHEN

Lernen ist besonders nachhaltig, wenn es von positiven Emotionen begleitet wird. Deshalb ist die Kombination Spielen und Sprachen lernen unschlagbar. Entdecke die vielfältigen Möglichkeiten des spielerischen Umgangs mit Fremdsprachen!



# LERNEN!



Mehr Informationen zu unseren Sprachlernspielen unter:  
[www.grubbeverlag.de](http://www.grubbeverlag.de) oder [www.hueber.de](http://www.hueber.de)

## BEDEUTUNG DER SYMBOLE



### **FETTNAPF-EXPERTE**

Fragen, deren falsche Beantwortung etwas peinlich ist bzw. den Spieler in der Realität in eine peinliche Situation bringen würde.



### **SPRACHGENIE**

Fragen zu sprachlichen Besonderheiten: Redensarten, Umgangssprache, Dialekt, Floskeln, Schimpfwörter etc.



### **BESSERWISSE**

Allgemeine Wissensfragen zu Besonderheiten des Landes in Geschichte, Kultur, Technik/Wissenschaft, Gesellschaft, Kulinarik etc.



### **WITZBOLD**

Lustige, schräge Fragen oder Fragen zu Kuriositäten.



### **IMPROVISATIONSTALENT/JOKER**

Offene Fragen, bei denen es kein Richtig oder Falsch gibt. Wer mit einem vollständigen Satz antwortet, bekommt die eingesetzten Chips.