

JACQUES ZEIMET

# QUABBL



DREI  
MAG\*  
ER

ZWEI  
VON VIER  
GEHÖREN  
DIR!



ARVI

# Inhalt

100 Karten (25 Begriffe, je 2x in Schrift und 2x als Bild)

Beispiele:



DREFP



HCSIF

PFERD



FISCH



LBBAUQ



ETEKAR

QUABBL



RAKETE



# QUABBL

## Spielidee

Zwei von vier gehören dir! Wer an der Reihe ist, legt nach und nach einzelne Karten vom Stapel offen in die Mitte. Sobald sich ein Paar in der Auslage befindet – egal ob Schriftpaar, Bildpaar oder ein Mix aus beidem – schlagen alle blitzschnell auf die bereits ausliegende passende Karte. Wer am schnellsten ist, gewinnt beide Karten. Und wer am Ende die meisten Karten sammeln konnte, gewinnt.

## Spielvorbereitung

Achtet darauf, dass ihr zuerst **alle** gebildeten Paare (der vorherigen Partie) trennt und mischt dann die Karten gut durch. Mit diesen Karten bildet ihr einen verdeckten Stapel. Nehmt 2 Karten vom Stapel und legt sie verdeckt in die Schachtel. Wer am schnellsten Quabbl buchstabieren kann beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

## Spielverlauf

Nimm dir den verdeckten Stapel und lege die oberste Karte blitzschnell offen in der Mitte aus. Danach drehst Du die nächste Karte in die Mitte usw. bis sich ein Paar ergibt - welche Paare mit den beiden unterschiedlichen Bildern und den vorwärts und rückwärts geschriebenen Wörtern entstehen können, siehst du auf der nächsten Seite. Handle nicht zu hastig, denn manche Paare erkennt man erst auf den zweiten Blick. So entsteht nach und nach eine große Auslage mit vielen verschiedenen Karten.

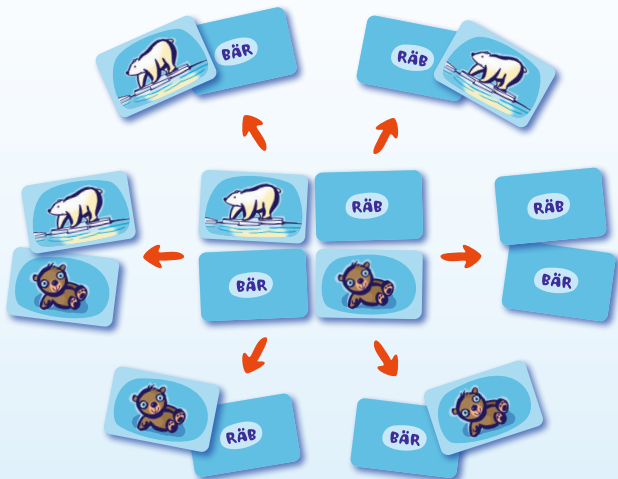
**Tipp: Bei den Bildern werden Oberbegriffe gesucht.**  
**Du siehst z.B. Teddybär und Eisbär, gesucht wird hier dann das Wort BÄR oder rückwärts geschrieben: RÄB**



Falls sich ein Paar ergibt, schlagen alle Mitspielenden so schnell wie möglich auf **die Karte des Paares, die schon länger offen liegt**. Wer am schnellsten ist, dessen Hand also unten liegt,

gewinnt das Karten-Paar. Alle bereits ausliegenden Karten bleiben liegen. Anschließend übergibst du den Stapel an deinen linken Nachbar, der ab jetzt die Karten in die Auslage dreht.

**Es können folgende Paar-Kombinationen entstehen:**



## **„QUABBL“ rufen**

Entdeckst du ein Paar, das schon länger ausliegt und von allen übersehen wurde, rufst du ganz schnell „Quabbl“. Das Spiel wird kurz unterbrochen und du nimmst dir die beiden passenden Karten als Gewinn.

## **Fehler**

Wenn du auf eine falsche Karte schlägst oder zu Unrecht „Quabbl“ rufst, bist du sofort für die laufende Runde gesperrt. Du musst zwei von deinen gewonnenen Karten abgeben, falls du schon welche hast. Die Strafkarten werden zurück in die Schachtel gelegt. Sobald die nächste Karte aufgedeckt wird, darfst du wieder wie gewohnt mitspielen.

## **Spielende und Sieger**

Das Spiel endet mit der letzten ausgespielten Stapelkarte. Der letzte Gewinner bekommt alle noch ausliegenden Karten. Wer die meisten Karten sammeln konnte, gewinnt das Spiel!



Copyright:

## **DREI MAGIER**

by Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

[www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)

**Art.-Nr. 40898**

.....  
Redaktion: Karola Erlenbach

Gestaltung: Rolf (ARVi) Vogt

.....  
Autor:

**Jacques Zeimet**

