

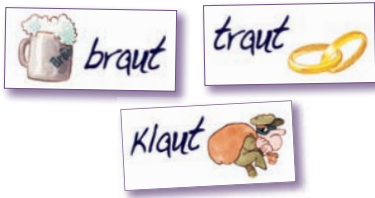
# Brautkraut



„Blautkreid bleibt Klautraut“ – oder wie war das doch gleich?  
 Jetzt beginnt er – der ultimative Sprachkurs, bei dem nicht nur japanische Touristen alles vergessen, was sie jemals auf Deutsch verstanden zu haben geglaubt hatten. Die daran anschließende Zungenbruchschiebung endet auch auf der Intensivstation noch lange nicht. Und falls irgendwann überhaupt nur noch das richtige Dressing im allgemeinen Sprachsalat fehlt: Mit Brautkraut lässt sich so ziemlich alles anrichten!

## Spielmaterial:

66 Spielkarten  
 3 Bildkärtchen (nicht für Anfänger...)



Das ist auf den Karten zu sehen:

Es gibt insgesamt vier Bildmotive. Jede Karte zeigt zwei davon. Beide Motive sind durch einen Pfeil verbunden. Die Motive haben folgende Bedeutung:

1. Braut



2. Kleid



3. Blau



4. Kraut



Der abgebildete Pfeil gibt an, in welcher „Richtung“ die Karte zu lesen ist.

Beispiele:

• Diese Karte heißt „Braut-Kraut“ (und nicht etwa „Kraut-Braut“)



• Der Name dieser Karte ist „Kleid-Blau“ (und keinesfalls „Blau-Kleid“)



## Spielziel

Wer als Erster alle Karten abspielen kann, beendet das Spiel als Sieger.

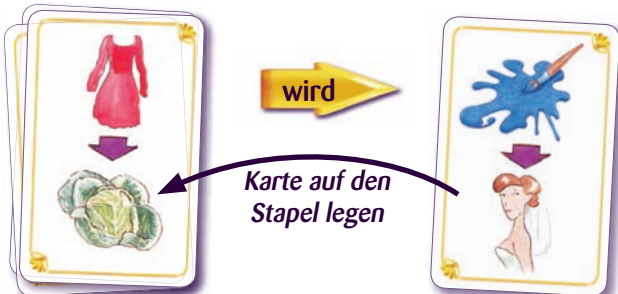
## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 11 Spielkarten, die er als verdeckten Stapel vor sich ablegt.

## Spielablauf

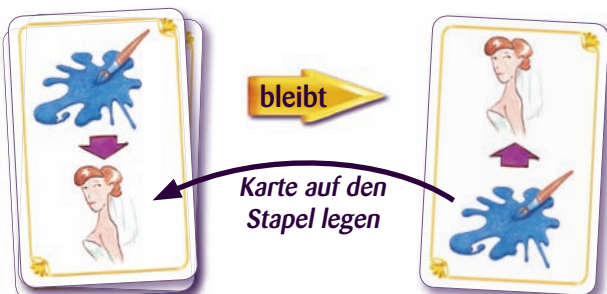
Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Es beginnt, wer zuletzt Blaukraut gegessen hat. Er deckt langsam nacheinander zwei seiner Karten auf und legt sie übereinander – als Ablagestapel – in die Tischmitte. Sein linker Nachbar sagt zunächst, was auf der Karte, die abgedeckt wurde, zu sehen war. Danach sagt er, was auf der jetzt oben liegenden Karte zu sehen ist. Beides verbindet er mit dem Wort „wird“.

Beispiel: Kleid-Kraut wird Blau-Braut



Nur wenn beide Karten das selbe Wort ergeben, benutzt er stattdessen das Wort „bleibt“:

Beispiel: Blau-Braut bleibt Blau-Braut



Nachdem der linke Nachbar dies (richtig) gesagt hat, legt er seinerseits die oberste Karte seines Stapels offen auf den Ablagestapel. Wer danach an der Reihe ist, wiederholt zunächst die Bedeutung der soeben abgedeckten Karte (hier: Blau-Braut) und leitet mit dem passenden Wort („wird“ oder „bleibt“) über zu der nun oben auf dem Ablagestapel sichtbaren Karte.

*Beispiel: Blau-Braut wird Kleid-Braut*



Anschließend legt er selbst die oberste Karte seines Stapels obenauf und sein linker Nachbar sagt nun seinerseits gut verständlich die Bedeutung von abgedeckter und neu oben aufliegender Karte, bevor er selbst eine Karte legt usw.

### Zungenbruch!

Wer sich beim Sprechen verhaspelt oder etwas Falsches sagt, wird von seinen Mitspielern sofort darauf hingewiesen. Er muss dann alle in der Tischmitte ausliegenden Karten nehmen, diese verdeckt unter seinen Kartenstapel legen und dann im weiteren Spielverlauf wieder verwenden.

Anschließend setzt er das Spiel fort, indem er zwei Karten (genauso wie der Startspieler zu Spielbeginn) auslegt. Sein linker Nachbar sagt, was auf den beiden Karten zu sehen war ... usw.

### Spielende und Sieger

Das Spiel beendet als Sieger, wer als Erster keine Karten mehr besitzt.

## Brautkraut

### für Schortgefrittene

Der rechte Nachbar des Startspielers legt ein Bildkärtchen vor sich ab. Sobald er damit am Zug ist, die Bedeutung der zuletzt gelegten Karten zu benennen, ersetzt er das Wort „wird“ durch folgendes andere Wort:



Wer dieses Kärtchen vor sich liegen hat, sagt nicht „wird“, sondern „traut“



Wer dieses Kärtchen vor sich liegen hat, sagt nicht „wird“, sondern „braut“



Wer dieses Kärtchen vor sich liegen hat, sagt nicht „wird“, sondern „klaut“

**ACHTUNG:** Das Wort „bleibt“ wird NICHT ersetzt!

Anschließend gibt er das Kärtchen weiter an seinen **rechten** Nachbarn.

## Brautkraut

### für total durchgeknallte Bräute und völlig verkrautete Blau-männer (ab 4 Spieler)

Zwei oder sogar drei Spieler, die rechts vom Startspieler sitzen, legen je ein Bildkärtchen vor sich ab ... und spielen nach den oben bereits kleidmühlenartig durchgekauten und eingebläuten Krautregeln für Schorfgetrittene.

### SPRECHSPORT

Die Sprechsportbewegung empfiehlt dieses Spiel. Es trainiert Zunge, Geist und Lachmuskeln.

Autoren: Anja Wrede und Christoph Cantzler  
Illustration: Johann Sturcz

Art.Nr.: 60 110 5026

Vertrieb in der Schweiz:  
Carletto AG  
Moosacherstraße 14, Postfach  
CH-8820 Wädenswil  
www.carletto.ch



© 2013 Zoch GmbH  
Brienner Str. 54a  
80333 München  
www.zoch-verlag.com  
www.facebook.com/zochspiele  
www.twitter.com/Zoch\_Spiele