

FuxxLogix dankt herzlich allen Fuxx-Freunden & Kindern, die bei der Entwicklung des Spieles mit Ideen, Witz und Engagement mitgewirkt haben.

www.fuxxlogix.de

1. Variante (einfacher):

Bei jüngeren Kindern empfiehlt es sich, die gewonnene Karte zunächst immer unter die erste Startkarte zu legen. Dies erleichtert das Erkennen, da nur eine Karte neu hinzukommt und die gleichbleibende Karte bereits „gemerkt“ wird.

2. Variante:

Wer versehentlich ein Symbol/Wort nennt, das nicht mit seiner Karte übereinstimmt, muss eine seiner Karte abgeben. Die Karte wird dann

unter den Mittelstapel gelegt.

3. Variante (jeder braucht einen Stift und Papier):

Das übereinstimmende Wort oder Symbol, das gefunden wurde wird nicht laut gesagt, sondern z.B. aufgeschrieben. Wer zuerst fertig ist ruft: „KARLLOTTA!“

4. Variante (Holzbuchstaben oder selbstgeschriebene Buchstaben. Jeder Buchstabe sollte mehrmals vorkommen):

Das übereinstimmende Wort oder Symbol, das gefunden wurde, wird nur gemerkt und die entsprechenden Buchstaben aus der Menge herausgesucht. Wer die entsprechenden Buchstaben gefunden hat ruft: „KARLLOTTA!“

5. Variante (Heiße Kartoffel):

Hier geht es darum, die Spielkarten blitzschnell loszuwerden. Alle Mitspieler legen eine Karte auf ihre geöffnete Handfläche. Wer ein übereinstimmendes Symbol bei

einem der Mitspieler erkennt, legt seine Karte blitzschnell auf dessen Karte. Dann zieht er eine neue Karte vom Stapel und legt sie auf seine Handfläche. Hat ein Spieler bereits mehrere Karten auf der Handfläche und erkennt ein übereinstimmendes Symbol/Wort, so legt er diesem Spieler alle seine Karten auf die offenliegende Karte in dessen Handfläche und zieht eine neue Spielkarte vom Stapel. Wer am Ende alle Karten in der Handfläche hält hat leider verloren.

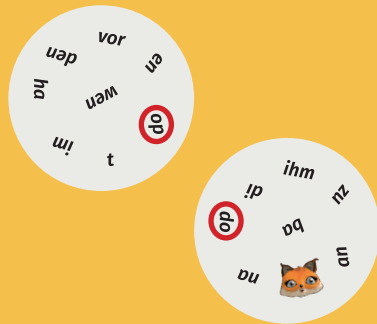


ab 6 Jahren

 **FuxxLogix**

Was ist das?

KARLLOTTA ist ein Spiel mit 57 einzelnen Symbolen, die aus Lauten, Silben und kurzen Wörtern bestehen. Zwischen zwei Karten gibt es immer genau ein übereinstimmendes Symbol. Das können Buchstaben, Silben, kurze Wörter oder KARL sowie LOTTA sein. **Wer hat den schnellsten Blick und entdeckt als Erster die gleichen Symbole?** KARLLOTTA kann mit beliebig vielen Spielern gespielt werden.



Lerntherapeutischer Hintergrund: Warum hilft das?

Wer lesen will braucht flinke Augen. Zum Glück sind da KARL und LOTTA, sie helfen dir dabei. Damit deine Augen später schnell ganze Wörter erkennen und voneinander unterscheiden können, ohne sie jedes Mal aufs Neue mühsam zu erlesen, müssen deine Augen mit einem Blick Unterschiede und Gemeinsamkeiten erkennen können. Dein Gehirn lernt dann Wortteile zu ordnen und zu speichern und kann

sie immer schneller wiedererkennen. KARL und LOTTA haben sich deshalb für dich und deine Freunde dieses Spiel ausgedacht. Es ist ganz einfach:

Und so wird gespielt:

Alle Mitspieler bekommen eine KARLLOTTA-Karte und legen sie mit der Schriftseite vor sich ab. Die restlichen Karten verbleiben verdeckt auf dem Stapel liegen. Sind alle bereit? Schaut gut hin, denn nun wird die oberste Karte des

Stapels umgedreht und in die Tischmitte gelegt. Jeder von euch muss nun blitzschnell ein gleiches Symbolpaar (Laut/Silbe/ Wort/ oder Fuchs) finden. Ruft es laut heraus! Wer am schnellsten ist, bekommt die Karte aus der Tischmitte und legt sie auf die eigene Karte. Und schon geht's weiter! Die nächste Karte wird vom Stapel umgedreht ...

Es gibt eine Besonderheit: Wenn zwei gleiche Füchse auftauchen, muss man statt des Wortes die

richtigen Namen der Füchse rufen: „Karl“ oder „Lotta“

Spielende:

Sind keine Karten mehr auf dem Stapel, ist das Spiel zu ende. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Karten.

Mögliche Varianten:

Damit das Spiel spannend und abwechslungsreich bleibt, gibt es viele Möglichkeiten, den Spielmodus zu variieren: