

HARTMUT & JULE SPIEGEL

POTZ
KLOTZ
grande

SPIELANLEITUNG

Kallmeyer



LERNSPIELE

Ein Spiel für 2–4 Spieler ab 7 Jahren

INHALT

- 5 Holzwürfel
- 56 Karten mit Abbildungen von „Gebäuden“, die aus genau 5 Klötzen bestehen (bei einigen ist ein Klotz verdeckt!)
- ein Spielplan (5x5-Raster)

Zur Kennzeichnung der Karten auf der Rückseite:

Die 56 Karten zeigen 28 verschiedene Gebäude. Zwei Karten mit der gleichen Ziffer auf der Rückseite stellen dasselbe Gebäude dar, jeweils von einer anderen Seite aus gesehen. Eine Hälfte des Kartensatzes ist auf der Rückseite mit dunklen Ziffern auf hellem Hintergrund, die andere Hälfte mit hellen Ziffern auf dunklem Hintergrund gekennzeichnet. Diese Kartensatzteilung ermöglicht zusätzliche Spielvarianten und Aufgabenstellungen, auf die im Abschnitt „Lernen mit POTZKLOTZ *grande*“ näher eingegangen wird.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält 5 Karten (nach Absprache auch mehr oder weniger). Die Spieler nehmen die Karten verdeckt auf die Hand. Eine weitere Karte wird aufgedeckt. Das auf dieser Karte abgebildete Gebäude wird auf dem Spielplan aufgebaut, die Karte wird offen daneben gelegt. Die übrigen Karten werden nicht mehr benötigt. Der jüngste Spieler beginnt.

SPIELVERLAUF

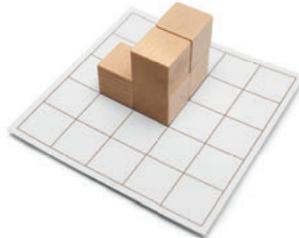
Der Startspieler stellt fest, ob er eine Karte mit einem Gebäude hat, das er durch Umlegen von genau einem Würfel des bestehenden Gebäudes herstellen kann. Ein Beispiel:



So sieht das Gebäude aus



Du hast diese Karte



So baust du das Gebäude um

Glaubt der Spieler, dass er eine solche Karte hat, legt er den Würfel um und legt seine Karte mit dem Bild nach oben auf die schon auf dem Tisch liegende Karte.

Es ist nicht erlaubt, die Unterlage, auf der das Gebäude steht, zu drehen oder einen Würfel probeweise umzusetzen: „berührt – geführt.“ (Erscheint dies den Spielern zu schwer, können sie vereinbaren, dass die Unterlage gedreht werden darf.) Die Mitspieler überzeugen sich davon, dass Karte und Gebäude übereinstimmen. Hierzu darf die Unterlage gedreht werden. Stimmen Karte und Gebäude überein, bleibt die Karte liegen. Stimmen sie nicht überein, muss der Spieler die Karte zurücknehmen und eine weitere Karte vom Stapel ziehen – es sei denn, die Spieler einigen sich darauf, dies nicht zu tun – und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wenn der Spieler keine passende Karte hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

ENDE DES SPIELS

Wenn ein Spieler seine letzte Karte ablegen kann, wird die Runde noch zu Ende gespielt und dann das Spiel beendet. Jeder, der dann keine Karten mehr hat, bekommt einen Gewinnpunkt gutgeschrieben. Wenn keiner mehr eine Karte legen kann, obwohl alle Spieler noch Karten haben, ziehen alle Spieler eine Karte vom Stapel nach und die Runde geht weiter mit dem, der als erster keine Karte legen konnte.

Die Gewinnpunkte mehrerer Spielrunden (z. B. fünf) werden zusammengezählt, um einen Gesamtsieger zu ermitteln.

MÖGLICHE ZUSÄTZLICHE REGELN

Z1: Ablegen einer Karte, auch wenn man gerade nicht dran ist

Stellt ein Spieler durch Umlegen eines Klotzes ein neues Gebäude her, um eine Karte abzulegen, darf ein anderer Spieler auch ablegen, wenn er eine Karte hat, die das gleiche Gebäude von einer anderen Seite zeigt. Macht er dabei einen Fehler, muss er eine zusätzliche „Strafkarte“ vom Stapel ziehen.

Z2: „Offenes“ Spiel

Die Spieler legen ihre Karten vor sich auf den Tisch, sodass alle Mitspieler sie ebenfalls sehen können.

MÖGLICHE PROBLEME UND FRAGEN

- Der Spieler baut statt des Gebäudes auf seiner Karte das Spiegelbild dieses Gebäudes. Ist das zulässig? Nein!
- Ein Spieler hat eine Karte, die ebenfalls das Gebäude darstellt, das der Spieler vor ihm gebaut hat. Darf er sie ablegen? Er darf sie nur dann ablegen, wenn die Zusatzregel Z1 vereinbart wurde oder – wenn Z1 nicht gelten soll – wenn er dieses Gebäude auch durch Umbau genau eines Steines erhalten kann.

- Dürfen beim Umlegen eines Klotzes die Grenzen der Spielunterlage überschritten werden? Ja. Wenn man aber den Schwierigkeitsgrad erhöhen will, kann man das verbieten.

POTZKLOTZ *grande*-EXPERT (2–4 SPIELER)

Gespielt wird nach der gleichen Grundidee, nur mit dem Unterschied, dass

- in einem Spielzug mehr als eine Karte abgelegt werden darf,
- die Spieler die abgelegten Karten an ihrem Platz sammeln,
- Karten nachgezogen werden,
- Gewinner ist, wer bei Spielende die meisten Karten abgelegt hat.

SPIELVERLAUF

Jeder Spieler bekommt zu Anfang 5 (oder 4 oder 3) Karten. Der Rest wird als verdeckter Stapel in die Mitte gelegt. Die Karte, die zum Bauen des Startgebäudes aufgedeckt wird, kommt anschließend ganz unten in den Stapel. Wenn ein Spieler, der am Zug ist, eine Karte ablegen konnte, darf er prüfen, ob er noch eine Karte mit einem Gebäude hat, das er durch weiteres Umlegen von genau einem Würfel herstellen kann. Ist das der Fall, darf er sie bei sich ablegen. Dies darf er so lange tun, bis er nicht mehr legen kann. Dann füllt er seinen Vorrat aus dem Stapel auf 5 (oder 4 oder 3) Karten auf. Macht er einen Fehler, muss er die Karte zurücknehmen und darf seinen Vorrat erst nach seinem Spielzug in der nächsten Runde wieder auffüllen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist zu Ende, wenn der Stapel in der Mitte aufgebraucht ist und kein Spieler eine Karte mehr ablegen kann. Gewinner des Spiels ist der Spieler, der die meisten Karten bei sich ablegen konnte.

Lernen mit POTZKLOTZ *grande*

WORUM GEHT ES?

Wenn man POTZKLOTZ *grande* einige Male spielt und sich selbst dabei beobachtet, wird man erkennen, welche Fähigkeiten dabei ins Spiel kommen. Das sind insbesondere die Folgenden:

- reale Würfelgebäude und Schrägbilddarstellungen einander zuordnen können
 - sich vorstellen können, wie ein Würfelgebäude von den drei anderen Seiten aussieht
 - den Platz versteckter Würfel in Schrägbilddarstellungen ermitteln können
 - entscheiden können, ob zwei Würfelgebäude zueinander spiegelbildlich sind
 - zu zwei Würfelgebäuden Teilfiguren identifizieren können, in denen sie übereinstimmen
- Möchte man Vor- und Grundschulkindern dabei unterstützen, diese Fähigkeiten zu erwerben, kann man ihnen verschiedene vorbereitende Aktivitäten anbieten. Hierfür sollte man sich zunächst selbst gründlich mit den Karten vertraut machen. Das geht am besten durch Sortieren der Karten nach selbst entdeckten bzw. selbst gewählten Eigenschaften. Dabei kann man einiges von der der Nummerierung unterliegenden Systematik entdecken, z. B.:
- Karten, die dasselbe Gebäude aus unterschiedlicher Perspektive zeigen, haben auf der Rückseite dieselbe Nummer.
 - Alle Karten mit dunklen Ziffern auf hellem Hintergrund und alle Karten mit hellen Ziffern auf dunklem Hintergrund bilden jeweils einen Teilkartensatz, in dem jedes Gebäude nur einmal vorkommt.
 - Die 10 Karten, auf denen nur 4 der 5 Würfel des Gebäudes zu sehen sind, haben helle Ziffern auf dunklem Hintergrund und tragen die Nummern: 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 26, 28.
 - Zu den Gebäuden 1–6 und 15–18 gibt es aufgrund ihrer räumlichen Symmetrie keine echten (d. h. von ihnen verschiedenen) Spiegelbilder.

- Alle anderen mit geraden Zahlen bezeichneten Gebäude (d.h. alle außer 2, 4, 6, 16, 18) sind echte Spiegelbilder zum Gebäude mit der Vorgängernzahl (Bsp.: 8 ist das zu 7 gespiegelte Gebäude).

Die genannten Eigenschaften der Nummerierung können genutzt werden, um für spezielle Lernanlässe passende Karten auszuwählen.

Des Weiteren kann man mit Hilfe der Nummerierung den Kartensatz so halbieren, dass hinreichend unterschiedliche Gebäudetypen in jeder Hälfte vorkommen. Dazu teilt man den Kartensatz in alle Gebäude mit den Nummern 1–14 und mit den Nummern 15–28. Jeder dieser Teilkartensätze enthält Kartenpaare, die dasselbe Gebäude abbilden, sowie zu jedem Gebäude auch die spiegelbildlichen Gebäude. So lässt sich Potzklotz gerade ggf. auch mit weniger Karten sinnvoll spielen. Teilkartensatz 1–14 enthält keine Karten, auf denen nur 4 der 5 Würfel des Gebäudes zu sehen sind.

WIE KANN MAN VORGEHEN?

Im Folgenden nennen wir einige mögliche Aktivitäten, wobei wir für weiterführende Informationen auf die unter www.potzklotz.de zu findende Literatur verweisen. Die Reihenfolge, in der die Aktivitäten hier aufgeführt werden, muss nicht notwendigerweise die Reihenfolge sein, in der man sie anbietet. Insbesondere kann man bestimmte Aktivitäten bei entsprechenden Lernvoraussetzungen weglassen. Für die Arbeit mit ungeübten Kindern bietet sich Teilkartensatz 1–14 an.

1. Karten und Gebäude einander zuordnen

Als Einstieg kann man den Kindern einige nicht zu komplexe Karten präsentieren und sie bitten, sich nacheinander je eine Karte auszusuchen, zu nehmen und das dazu passende Gebäude zu bauen. Dabei kann man je nach Leistungsniveau der Kinder auch Gebäudekarten mit versteckten Würfeln anbieten.

Mögliche Aktivitäten im Anschluss daran: Man legt eine Auswahl von 16 Karten (z. B. 8 Paare der Karten mit den Nummern 1–6, 15, 20, aber nicht paarweise zusammengelegt) auf den Tisch vor die Kinder. Dabei muss man darauf achten, dass alle beteiligten Kinder von derselben Seite auf die Karten und das gebaute Gebäude schauen.

Ein Kind wird aufgefordert, eine Karte zu wählen, ohne sie zu nehmen, und das passende Gebäude zu bauen. Ein anderes Kind soll nun herausfinden, welches die zu diesem Gebäude gehörende Karte ist, und sie nehmen. Dann wird gewechselt.

Mit der gleichen Auswahl von Karten: Ein Kind nimmt eine Karte und baut das passende Gebäude. Das Partnerkind sucht die andere Karte mit dem gleichen Gebäude. Falls notwendig, darf es das schon gebaute Gebäude mit der Unterlage drehen. Spätestens wenn es die Karte gefunden hat, dreht es die Unterlage so, dass die Position des Gebäudes und die der zweiten Karte zueinander passen.

Variante: Ein Kind wählt eine Karte, ohne sie zu nehmen, und baut das passende Gebäude. Ein anderes sucht die beiden zu diesem Gebäude gehörenden Karten und legt sie jeweils an die Ecke der Unterlage, von der aus das Gebäude so aussieht wie auf der Karte. Dann wird gewechselt.

2. Karten einander zuordnen

Der komplette Kartensatz enthält 28 Paare von Karten, bei der jedes Paar aus zwei Karten (mit der gleichen Nummer) besteht, die das gleiche Gebäude aus unterschiedlicher Perspektive zeigen. Weiterhin lassen sich 18 Paare von Karten bilden, bei denen die eine Karte das räumliche Spiegelbild des Gebäudes der anderen Karte darstellt. Außerdem lassen sich 9 „Quartette“ bilden, die jeweils aus zwei Karten zu demselben Gebäude und 2 Karten zu dessen räumlichen Spiegelbild bestehen. Hieran lassen sich weitere Aktivitäten anknüpfen.

Die Kinder werden aufgefordert, aus einer vor ihnen liegende Auswahl von Karten jeweils die Paare herauszusuchen, die das gleiche Gebäude zeigen bzw. Paare, bei denen die eine Karte das echte räumliche Spiegelbild des Gebäudes der anderen Karte darstellt. („Spiegelpaare“). Sie können selbst kontrollieren, ob ihre Entscheidung korrekt war: Paare mit gleichem Gebäude haben auf der Rückseite dieselbe Nummer, die Nummern von Spiegelpaaren sind aufeinanderfolgende Zahlen, von denen die kleinere ungerade ist. Das „Einander Zuordnen“ kann auch in Spielform („Einsacken“) geschehen. Ein Beispiel: 14 Karten mit den Nummern 1–14 liegen mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch, die anderen 14 Karten mit denselben Nummern liegen auf einem Stapel mit der Rückseite nach oben. Die erste Karte des Stapels wird aufgedeckt und wer zuerst auf die passende Partnerkarte auf dem Tisch zeigt, bekommt das Pärchen. Analog kann das für die räumlich nicht symmetrischen Karten (7–14; 19–28) für Spiegelpaare durchgeführt werden.

3. Umbauen

Umbauen lernen: Ein Gebäude wird nachgebaut und die passende Karte daneben gelegt. Anschließend wird eine neue Karte gezeigt. Die Kinder sollen nun herausfinden, wie durch Umbauen genau eines Klotzes des alten Gebäudes das neue erzeugt werden kann. Je nach Wahl der Karten kann diese Entscheidung leicht oder schwer sein. Daher sollte die Lehrerin bzw. Erzieherin sich im Vorfeld gut überlegen, mit welcher Karte sie beginnt und wie sie die Schwierigkeit angemessen steigert.

Mini-POTZKLOTZ grande: Wenn die Kinder mit diesen Aufgabenstellungen keine Schwierigkeiten mehr haben, wird eine passende Auswahl von Karten aufgedeckt hingelegt. Ein Kind baut zu einer von ihm gewählten Karte ein Gebäude und nimmt sich dann die dazu passende Karte. Das nächste Kind sucht sich eine Karte mit einem Gebäude, das es durch Umlegen von genau einem Klotz bei dem auf dem Tisch stehenden Gebäude bauen kann. Das Kind baut um und nimmt sich dann die Karte. So geht es reihum, bis alle Karten ver-

braucht sind bzw. durch Umlegen eines Klotzes kein Gebäude auf einer noch daliegenden Karte erzeugt werden kann.

POTZKLOTZ grande: Der nächste Schritt kann sein, *POTZKLOTZ grande* in der einfachen Variante zu spielen. Dabei sollten die Kinder noch Steine probeweise versetzen und die Unterlage mit dem Würfelgebäude drehen dürfen.

POTZKLOTZ grande-Duell: Jeder Spieler baut vor sich dasselbe vorgegebene Startgebäude auf. Nacheinander wird von einem entsprechend vorsortierten Stapel eine Karte aufgedeckt. Wer zuerst das Gebäude der aufgedeckten Karte durch Umbauen genau eines Klotzes erzeugt, bekommt die Karte. Gewinner ist der mit den meisten Karten am Ende. Hier ein sehr einfaches Beispiel: Die Spieler sitzen nebeneinander. Aufgebaut wird Gebäude 1, so wie es auf der Karte mit der dunklen Ziffer abgebildet ist. Im Stapel befinden sich die Karten mit dunklen Ziffern und den Nummern 4, 6, 13, 11, 8, 22, 23, 24, 20, 21, 25 in dieser Reihenfolge. Bei dieser besonders ausgewählten Reihenfolge entsteht beim Umbauen das nächste Gebäude jeweils automatisch in der gleichen Position, die auf der Karte abgebildet ist.

Weitere Informationen:

www.potzklotz.de

www.fr-v.de/potzklotz

CONTENTS

- Five wooden blocks
- 56 picture cards of “buildings” made of exactly 5 blocks (sometimes one block is hidden!)
- a game board (5 x 5 squares)

Identification numbers on the back of the cards

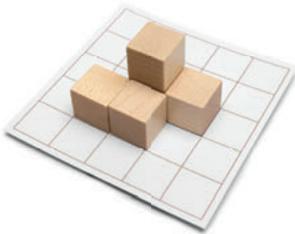
The 56 cards depict 28 different buildings. Two cards with the same number on the back depict the same building, but from two different angles. One half of the set of cards has dark numbers on a light background. The other half has light numbers on a dark background. By splitting the set of cards in this way, we have enabled you to play additional variations of the game and invent further tasks. These are explained in more detail in the text „Learning with POTZKLOTZ *grande*“ (see: www.fr-v.de/potzklotz).

PREPARING TO PLAY

Each player is dealt 5 cards (this can be more or less, if agreed). The players hold the cards hidden from view of the opponents. A further card is turned up and placed beside the game board. The building pictured on this card is built on the game board. The youngest player has the first turn.

PLAYING THE GAME:

A legal play is the movement of exactly one block from the existing building to create a building that matches that pictured on one of the cards in the player's hand. An example:



That's the building



You have this card



The converted building

If the player whose turn it is sees a legal move (the player is not permitted to rotate the game board while looking for a legal move), the player may make the move and lay the card face up on the pile. The other players, rotating the board if necessary, then check whether the new building matches the one shown on the played card. If the building and the card match, then the card remains on the pile. If they do not match, the player must take back the card, take another card as a penalty from the deck of unused cards (the players may agree before the game begins to not require the penalty card be drawn), replace the block in the spot where it was before the move and pass the turn to the next player. At the completion of a legal move, the turn also goes to the next player. A player may pass if no legal move is seen or as a matter of strategy. If all players pass in sequence, then each player draws a card from the unused deck and play continues with the first player who passed.

THE END OF THE GAME

When one player successfully lays down his or her last card, the play continues until the round is completed, so that each player has had the same number of turns since the beginning. Then the game ends. Each player who has no cards left gets one point. The points from a pre-agreed number of games are added to determine the overall winner.

OPTIONAL ADDITIONAL RULES

1. All matches laid down:

When a player makes a new building in order to lay down a card, any other player who has a card that shows the same building from some view may lay down the card. If a mistake is made, the player in error must take a penalty card.

2. Open play:

Players lay their cards face up on the table in front of them so that other players can view them.

POTENTIAL QUESTIONS

- Instead of producing a building that matches the card that is put down, the player has produced the mirror image. Is this allowed? No!
- At his or her turn, a player has a card that matches the building before he or she has moved a block. Can the player lie the card down without moving a block? No! However, sometimes the same building, in another position, can be produced by moving one block. Then the player can move that block and lie the card down.
- Are you allowed to go off the edge of the game board in making a move? Yes! However, if all players agree at the beginning to make the game a little more difficult, then they can have a rule that requires the building to stay within the board.

EXPERT PLAY (2–4 PLAYERS)

This game follows the same basic rules with the following changes:

- In one turn, more than one move can be made, with a card being laid to match each successive building.
- The player saves the cards successfully laid in a personal pile.
- At the end of his or her turn, a player draws new cards to replace those laid down.
- The game ends when the deck is depleted and no player can make a move. The player who has collected the most cards is the winner.

Further informations:

www.potzklotz.de

www.fr-v.de/potzklotz

Impressum

POTZKLOTZ *grande*

© 2014 KALLMEYER LERNSPIELE

Friedrich Verlag GmbH

Im Brande 17

30926 Seelze

Alle Rechte vorbehalten

Autoren: Hartmut Spiegel, Jule Spiegel

Grafik: Dirk Jäger

Druck: LUDO FACT GmbH

Printed in Germany

Bestell-Nr.: 13393

www.kallmeyer-lernspiele.de

