

## **Klopf! Klopf!**

Ein Gebärdenspiel wie Tschau Sepp, nur anders ...

Ein rasantes Spiel, bei dem es gilt, als Erster alle Karten abzulegen. Aber so einfach ist es nicht.

Beim ersten Durchgang beginnt der jüngste Spieler. Ab der zweiten Runde beginnt der Verlierer der Vorrunde.

Jeder Spieler erhält 9 Karten. Die restlichen Karten werden verdeckt auf einen Stapel gelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt und neben den Stapel gelegt.

Jeder Spieler legt jeweils eine Karte mit derselben Farbe oder derselben Zahl auf den offenen Stapel. Wenn er keine entsprechende Karte hat, muss er die oberste Karte vom verdeckten Stapel aufnehmen.

Wer nur noch eine Karte hat, klopft beim Ablegen der zweitletzten Karte zwei Mal auf dem Tisch und warnt so seine Mitspieler, dass für ihn das Spiel fast beendet ist. Vergisst er dies und ein anderer Spieler macht ihn darauf aufmerksam, bevor der nächste Spieler abgelegt hat, so muss er 2 Karten vom Stapel aufnehmen.

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler mit Karten übriggeblieben ist. Die Punktzahl, die ein Spieler erhält, entspricht seinem Rang. Wer nach 3 Spielen am wenigsten Punkte hat, gewinnt.

Damit das Spiel etwas spannender wird, gibt es Zusatzkarten.

### **Spielregeln**

Wer als erster keine Karte mehr hat, gewinnt.

**Zahlenkarten:** 80

1–10, in 4 Farben

**Spezialkarten:** 30

**Graue Karten:** Diese dürfen auf jede andere Karte gelegt werden. Es wird mit der Farbe weitergespielt, die der Besitzer der grauen Karte wünscht.

**Schwein:** Der Spieler darf eine zweite Karte ablegen. Diese muss allerdings in Farbe der bereits liegenden Karte entsprechen. Falls nötig, muss der Spieler so lange Karten vom Stapel aufnehmen, bis er eine passende Karte hat.

**Esel:** Der nächste Spieler muss zwei Karten aufnehmen, mit einer weiteren Eselskarte kann die Strafe weitergereicht und verstärkt werden.

**Wechseln:** Die Richtung des Spiels wird geändert.

**Dieb:** Ein Mitspieler nach Wahl muss dem Spieler, der diese Karte gelegt hat, eine Karte ziehen.

**Polizist:** Der Spieler, der diese Karte gelegt hat, darf einem Spieler nach Wahl eine Karte abgeben.

**Pause:** Der nächste Spieler muss eine Runde aussetzen.

**Egal:** Mit dieser Karte können die Spezialkarten neutralisiert werden.

Die Spielregeln können auf [www.fingershop.ch/fag](http://www.fingershop.ch/fag) heruntergeladen werden. Die Bedeutung der Gebärden auf den Karten kann auf der Lernapp [www.gebaerdensprache-lernen.ch](http://www.gebaerdensprache-lernen.ch) nachgesehen werden.

Mit Unterstützung des SGB-FSS Schweizerischen Gehörlosenbund