

KANNST DU SCHON ZAHLEN? ERKENNEN!

Ein Lernspiel mit Zahlen
für 2-6 Spieler ab 4 Jahren
Piatnik Spiel Nr. 705304
© 2006 Piatnik, Wien, printed in Austria

Spielinhalt: 36 Spielkarten
(9 Serien zu je 4 Karten)

Einleitung:

Die 36 Spielkarten bestehen aus 9 verschiedenen Serien, zu je 4 Karten - jeweils 4 Karten besitzen dieselbe Farbe und weisen dieselbe Zahl in einer verschiedenen Darstellungsart auf:

1. Als Ziffer
2. Als unbelebtes Objekt (z.B. Tulpe)
3. Als Würfelergebnis

1. „Zahlen erkennen“ (2-6 Spieler)

Die Karten werden gut gemischt und gleichmäßig an alle Spieler verteilt - bei fünf Spielern bekommt der älteste Spieler die übrige (36.) Karte zugeteilt. Der jüngste Spieler beginnt, indem er eine „Einser“-Karte auf den Tisch legt. Sollte er keine entsprechende Karte haben, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Reihum legen die Spieler nun an die bereits auf dem Tisch liegende Karte an, oder legen eine neue „Einser“-Karte ab. An eine „Einser“-Karte darf man nur eine „Zweier“-Karte der entsprechenden Art anlegen - also an Ziffern nur Ziffern, an unbelebte Objekte nur unbelebte Objekte, usw.

Kann ein Spieler nicht anlegen, setzt er aus, und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Es gewinnt der Spieler, der zuerst alle seine Karten ablegen konnte.

2. „Zehner-Zahlen“ (2-4 Spieler)

Die Karten werden gut gemischt, und jeder Spieler bekommt 3 Karten ausgeteilt, die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Der jüngste Spieler beginnt und legt eine beliebige Karte auf den Tisch. Die anderen Spieler legen jetzt reihum jeweils eine Karte an die bereits auf dem Tisch liegenden Karten an. Nach dem Ablegen ergänzen die Spieler ihre Karten vom Stapel wieder auf drei Stück.



Anmerkung:

Sollte im weiteren Spielverlauf der Stapel bereits aufgebraucht sein, wird ohne nachnehmen mit weniger Karten weitergespielt, bis alle Karten angelegt wurden.

Es darf an jede beliebige Karte angelegt werden, solange folgende Bedingung erfüllt wird:

In jeder Richtung - waagrecht und senkrecht (nicht diagonal) - darf die Summe der einzelnen Zahlenwerte maximal 10 ergeben.

		X			
	X		1	6	
	1	2	5	X	
	9	X	4	2	
	X		X	3	

Anmerkung:

In der Grafik können Sie die verschiedenen Ablegemöglichkeiten ersehen. Ein X bedeutet, dass hier keine Karte mehr angelegt werden darf.

Legt ein Spieler in einer Reihe die letzte Karte, die die Summe auf 10 ergänzt, bekommt dieser Spieler einen Punkt gutgeschrieben.

Es wird solange gespielt, bis alle Karten aufgebraucht sind, oder - was allerdings sehr selten der Fall ist - keine Karte mehr angelegt werden kann. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

3. „Zahlen-Quartett“ (3-6 Spieler)

Die Karten werden gut gemischt und gleichmäßig an alle Spieler verteilt - bei fünf Spielern erhält der jüngste Spieler die übrigbleibende (36.) Karte.

Der jüngste Spieler beginnt und fragt einen beliebigen Mitspieler nach einer bestimmten Karte - z.B. „Hast du die Ziffern-Vier?“. Hat der gefragte Spieler die entsprechende Karte, muss er sie dem Frager überlassen, und dieser ist erneut an der Reihe.

Hat der Spieler die erfragte Karte nicht, ist er jetzt selbst an der Reihe, einen Mitspieler zu befragen. Sobald ein Spieler alle 4 Karten einer Serie (Zahl bzw. Farbe) - ein „Quartett“ - beisammen hat, darf er dieses vor sich ablegen. Das Spiel endet, sobald die letzte Serie abgelegt wurde, und der Spieler mit den meisten Quartetten gewinnt.