

# SPIELANLEITUNG ZAHLENTÜRME (2-3 MITSPIELERINNEN)

Zum Spiel gehören:

- Punktekarten 1 - 10 in jeweils 3 Farben, jeweils für drei Spielerinnen, das lachende Gesicht auf der Rückseite markiert die Spielerinnenfarbe. (3 Sätze mit je 3 x 10 Punktekarten = 90 Punktekarten)
- zwei Nullkarten in jeder Farbe für den Beginn des Spieles

Jede Spielerin bekommt:

- Zahlenkarten 1 - 10 in einer Rückseitenfarbe und drei Sanduhrkarten (gemischt, nicht der Reihenfolge nach)

Vorbereitung:

- bei drei Spielerinnen: die Nullkarten in die Mitte legen (2 x rot, 2 x blau, 2 x grün)
- bei zwei Spielerinnen (geht nicht ganz so gut, aber funktioniert auch) jeweils nur eine Nullkarte jeder Farbe in die Mitte legen.

Spielidee:

- Von 0-10 sollen die Punktekarten aufsteigend übereinander gelegt werden, farbig sortiert.
- Alle Spielerinnen spielen gleichzeitig, jeder so schnell wie möglich.
- Jede Spielerin spielt mit ihrem eigenen Kartenstapel.
- Wer hat bei Spielende die wenigsten Karten übrig?
- Das Spiel ist zu Ende, wenn auf allen Stapeln die zehnte Punktekarte liegt.

Spielablauf:

- Alle Spielerinnen haben die Karten mit dem Bild nach oben in der Hand.
- Die Spielerin sieht sich die oberste Karte an. Hat man jetzt zum Beispiel eine blaue Eins (einen Punkt), dann darf man diese auf eine blaue Null legen. Passt die Karte nicht, dann legt man sie offen auf den Tisch. Die oberste Karte des Tischstapels darf auch gespielt werden.
- Es ist möglich, dass zwei Spielerinnen zum Beispiel eine grüne Vier haben, aber nur eine grüne Drei auf dem Spielfeld liegt, auf die man die grüne Vier legen darf. Dann geht es darum, schneller zu sein.
- Wenn die Karten der Hand alle weg sind, nimmt man die Karten vom Tisch erneut und spielt weiter.
- Wenn alle Zahlentürme bis zur 10 voll sind, dann ist das Spiel beendet. Jeder zählt seine übrigen Karten. Wer zum Schluss am wenigsten Karten hat, hat gewonnen.
- Jetzt werden die Spielstapel im Feld auf die Rückseite gedreht und die lachenden Gesichter nach Farben sortiert, damit wieder jede Spielerin ihre Spielfarbe hat.

## • SPIELANLEITUNG ZAHLENTÜRME (2-3 MITSPIELER)

Zum Spiel gehören:

- Punktekarten 1 - 10 in jeweils 3 Farben, jeweils für drei Spieler, das lachende Gesicht auf der Rückseite markiert die Spielerfarbe. (3 Sätze mit je 3 x 10 Punktekarten = 90 Punktekarten)
- zwei Nullkarten in jeder Farbe für den Beginn des Spieles

Jeder Spieler bekommt:

- Zahlenkarten 1 - 10 in einer Rückseitenfarbe und drei Sanduhrkarten (gemischt, nicht der Reihenfolge nach)

Vorbereitung:

- bei drei Spielern: die Nullkarten in die Mitte legen (2 x rot, 2 x blau, 2 x grün)
- bei zwei Spielern (geht nicht ganz so gut, aber funktioniert auch) jeweils nur eine Nullkarte jeder Farbe in die Mitte legen.

Spielidee:

- Von 0-10 sollen die Punktekarten aufsteigend übereinander gelegt werden, farbig sortiert.
- Alle Spieler spielen gleichzeitig, jeder so schnell wie möglich.
- Jeder Spieler spielt mit seinem eigenen Kartenstapel.
- Wer hat bei Spielende die wenigsten Karten übrig?
- Das Spiel ist zu Ende, wenn auf allen Stapeln die zehnte Punktekarte liegt.

Spielablauf:

- Alle Spieler haben die Karten mit dem Bild nach oben in der Hand.
- Der Spieler sieht sich die oberste Karte an. Hat man jetzt zum Beispiel eine blaue Eins (einen Punkt), dann darf man diese auf eine blaue Null legen. Passt die Karte nicht, dann legt man sie offen auf den Tisch. Die oberste Karte des Tischstapels darf auch gespielt werden.
- Es ist möglich, dass zwei Spieler zum Beispiel eine grüne Vier haben, aber nur eine grüne Drei auf dem Spielfeld liegt, auf die man die grüne Vier legen darf. Dann geht es darum, schneller zu sein.
- Wenn die Karten der Hand alle weg sind, nimmt man die Karten vom Tisch erneut und spielt weiter.
- Wenn alle Zahlentürme bis zur 10 voll sind, dann ist das Spiel beendet. Jeder zählt seine übrigen Karten. Wer zum Schluss am wenigsten Karten hat, hat gewonnen.
- Jetzt werden die Spielstapel im Feld auf die Rückseite gedreht und die lachenden Gesichter nach Farben sortiert, damit wieder jeder Spieler seine Spielfarbe hat.