

## „Blitzmerker“



Zum Spiel gehören:

- 2-3 Zehnerfelder Karton (oder Holz-Zehnerfelder)
- je 10 Wendepüttchen pro Spieler (oder farbige Holzzyylinder)
- Kartensatz Blitzmerker: Karten in 3 Farben  
1 blau, 2 rot, 3 zweifarbig

1. Jeder Spieler nimmt gleichzeitig verdeckt eine Karte vom Stapel, dreht sie um und schaut sie für 3 Sekunden an (zählt 1-2-3).
2. Die Karte wird wieder verdeckt neben das eigene Zehnerfeld abgelegt.
3. Jetzt muss das Punktbild mit den Plättchen (oder Klötzchen) nachgebaut werden.
4. Anschließend wird kontrolliert, ob das Ergebnis richtig ist. Am besten prüft jeder die Lösung seines Nachbarn.
5. Eine Lösung ist immer dann richtig, wenn die Karte so gedreht werden kann, dass beides gleich aussieht. Spiegelverkehrte Lösungen sind bei Anfängern noch erlaubt, bei fortgeschrittenen Spielern gelten sie als falsch.
6. Jedes Kind behält die Karte, die es richtig nachgelegt hat. Wer am Ende die meisten Karten hat, hat gewonnen.
  
7. Am Anfang kann es sinnvoll sein, zuerst nur mit einer Auswahl an Karten zu spielen, z.B. nur rote Punkte oder nur blaue Punkte.