



**Auch Erhältlich:**



### Ziel des Spiels:

- Lege als Erster alle Karten ab, indem du die Zahlen von 1 bis 10 ordnest.

### Vorbereitung:

- Alle Spieler setzen sich am besten nebeneinander an den Tisch, sodass jeder die Karten gut sehen kann.
- Insgesamt umfasst das Spiel 7 Zahlenreihen mit 10 Karten. Sprech vorher ab, mit wie vielen und mit welchen Zahlenreihen ihr spielen wollt. Dadurch wird auch gleich der Schwierigkeitsgrad des Spiels festgelegt. Ihr spielt am besten mit mindestens 3 Zahlenreihen.
- Alle Karten gut mischen und jedem Spieler 3 Karten geben. Alle Spieler halten ihre Karten in ihrer Hand, sodass die anderen Spieler sie nicht sehen können.
- Legt die übrigen Karten mit der Rückseite nach oben als Stapel auf den Tisch und dreht die erste Karte um, damit sie als Startkarte dienen kann, an die angelegt wird.

### Playing:

- Zuerst zieht jeder Spieler der Reihe nach die oberste Karte vom Ziehstapel und versucht dann, so viele Karten wie möglich aus seiner Hand an die Karte(n) auf dem Tisch anzulegen.
- Kannst du nicht anlegen, dann ist der nächste Spieler an der Reihe und du behältst alle deine Karten.

- Anlegen geht so:  
– Eine Karte einer Zahlenreihe, von der bereits Karten auf dem Tisch liegen, kannst du anlegen, wenn deine Zahl eins höher oder eins niedriger ist als die Karte, die bereits auf dem Tisch liegt. So kannst du an eine Karte mit 3 Fingern, die auf dem Tisch liegt, entweder eine mit 2 Fingern oder mit 4 Fingern anlegen.



- Eine Karte aus einer anderen Zahlenreihe kannst du ebenfalls anlegen, solange die Zahl nur dieselbe ist, wie eine Zahl, die bereits auf dem Tisch liegt. Diese Karte legst du dann über oder unter die Karte, die bereits auf dem Tisch liegt. So kannst du an eine Karte mit 5 Fingern eine Schreibkarte mit der Zahl 5 anlegen.



- Bevor du eine Schreibkarte anlegst, schreibst du zuerst die richtige Zahl mit dem löschbaren Stift auf die Karte. Die Schatten helfen dir dabei. Vergiss nicht, die eingetragenen Zahlen auf den Schreibkarten gleich nach dem Spiel mit einem trockenen Tuch oder dem Radierer des Stifts zu entfernen.

Um die Lesbarkeit zu verbessern, können diese Regeln geschlechtsspezifische Formulierungen enthalten. Wir bitten Sie jedoch, diese als geschlechtsneutral zu interpretieren.



- Ziehst du die Jokerkarte, dann musst du sie sofort ins Spiel bringen. Du kannst diese Karte überall anlegen und alle Spieler können sie später im Spiel gegen die Karte austauschen, die der Joker ersetzt hat. Du musst den Joker dann aber sofort irgendwo anders auf dem Tisch anlegen.
- Sind alle Karten des Ziehstapels aufgebraucht, geht das Spiel einfach weiter, bis einer der Spieler alle Karten abgelegt hat.



### Der Gewinner:

Der erste Spieler, der alle seine Karten abgelegt hat, gewinnt das Spiel.

### Spielvariante :

#### Ziel des Spiels:

- Lerne die richtige Reihenfolge der Zahlen kennen, indem du sie aneinanderlegst.
- Dieses Spiel ist speziell für die jüngsten Spieler (ab 4 Jahren) gedacht und wird nur mit den zwei Puzzle-Reihen von 1 bis 10 gespielt. Wie bei einem Puzzle passt hierbei 1 Karte immer neben eine andere, wodurch eine Abbildung entsteht.



### Vorbereitung:

- Entscheide, welcher der beiden Spieler mit welcher Puzzle-Reihe spielt.
- Jeder Spieler wählt nun eine Karte aus der gewählten Puzzle-Reihe und legt sie vor sich mit der Abbildung nach oben auf den Tisch.
- Mische jetzt die übrigen 18 Karten und lege sie in 3 Reihen von 6 Karten mit der Rückseite nach oben auf den Tisch.

### Spiele:

- Drehe jetzt eine der 18 Karten um und sieh nach, ob sie an deiner Karte passt.
- Passt diese Karte an deine, dann darfst du sie sofort anlegen. Du bleibst so lange an der Reihe, wie du Karten anlegen kannst.
- Passt die umgedrehte Karte nicht an deiner, lege sie dann zurück auf den Tisch. Jetzt ist der andere Spieler dran.
- Pass gut auf, wenn du selbst nicht an der Reihe bist, so kannst du herausfinden, wo genau die eine Karte liegt, die du suchst.

### Der Gewinner:

Der Spieler, der als erster alle Karten seiner Puzzle-Reihe in der richtigen Reihenfolge ausgelegt hat, ist der Gewinner.