



Auch Erhältlich:



Ziel des Spiels:

- Lege die höchste oder niedrigste Zahl und gewinne alle Karten!
- Lerne Einer, Zehner und Hunderter zu benennen und spiele mit den Begriffen höher oder niedriger.

Vorbereitung:

- Bei diesem Spiel kannst du auch entscheiden, ob du mit Einern, Zehnern oder Hundertern spielen willst. Nimm 30 (bei Einern), 60 (bei Zehnern) oder 100 (bei Hundertern) Karten vom Stapel und mische sie. Lege die Karten verdeckt als Ziehstapel auf den Tisch.
- Alle Spieler ziehen jeweils drei Karten vom Stapel und halten sie so in der Hand, dass die anderen Spieler sie nicht sehen können.

Spielen:

- Der jüngste Spieler fängt an. Er würfelt und führt die Aktion aus, für die das Symbol auf dem Würfel steht:
 - + **Höhere Zahl:** Du bildest eine Zahl mit 1, 2 oder 3 Karten und liest sie während des Auslegens laut vor. Dann bilden die anderen Spieler eine Zahl mit derselben Anzahl Karten wie du. Wer die höchste Zahl hat, gewinnt diese Runde.
 - **Niedrigere Zahl:** Du bildest eine Zahl mit 1, 2 oder 3 Karten und liest sie während des Auslegens laut vor. Dann bilden die anderen Spieler

eine Zahl mit derselben Anzahl Karten wie du. Wer die niedrigste Zahl hat, gewinnt diese Runde.

☹ **Einmal aussetzen:** Du spielst so gut, dass du dich ausruhen musst und den anderen eine Chance gibst, bis du wieder an der Reihe bist. Du darfst deine Karten nicht ausspielen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

☞ **Wähle:** Du entscheidest! Gewinnt die niedrigste oder die höchste Zahl diese Runde? Sage, was dir lieber ist und lege dann deine Zahl. Die anderen folgen mit ihren Zahlen.

- Der Gewinner der Runde darf alle Karten auf dem Tisch nehmen und auf den eigenen Sammelstapel legen.

- Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

- Wenn jemand dieselbe Zahl legt, muss die Karte zurückgezogen und unter den Ziehstapel gelegt werden.

- Wenn nötig, zieht jeder Spieler nach jeder Runde Karten vom Stapel, sodass er wieder drei Karten auf der Hand hat.

- Das Spiel endet, wenn jede Karte des Ziehstapels ausgespielt wurde.

Wer gewinnt:

Wer am Ende die meisten Karten auf seinem Sammelstapel hat, ist der Gewinner. Falls zwei Spieler dieselbe Anzahl Karten haben, können sie drei Karten aus ihren Stapeln ziehen. Sie zählen die Ziffern auf diesen Karten zusammen. Derjenige mit der höchsten Summe hat gewonnen.

Andere Spielmöglichkeit:

Ziel des Spiels:

- Kombiniere Glück und Verstand, um deine Karten so schnell wie möglich loszuwerden und das Spiel zu gewinnen.
- Erkenne und benenne Einer, Zehner und Hunderter und spiele mit ihnen.

Vorbereitung:

- Einige dich mit den Mitspielern, wie ihr das Spiel spielen möchtet:
 - Einer:** Ihr verwendet 30 Karten und spielt mit einer Karte in der Mitte.
 - Zehner:** Ihr verwendet 60 Karten und spielt mit zwei Karten in der Mitte.
 - Hunderter:** Ihr verwendet alle 100 Karten und spielt mit drei Karten in der Mitte.
- Mischt die Karten und legt eine, zwei oder drei Karten (je nach eurer Wahl) in die Mitte, wobei die Ziffern nach oben zeigen.
- Verteilt die anderen Karten auf alle Spieler. Die Karten dürfen nicht angesehen werden und jeder sollte dieselbe Anzahl Karten haben. Die überzähligen Karten könnt ihr zur Seite legen.

Spielen:

- Der jüngste Spieler fängt an. Er würfelt und führt die Handlung aus, für die das Symbol auf dem Würfel steht:
 - + **Höhere Zahl:** Der Spieler nimmt die oberste Karte vom eigenen

Stapel und versucht, die Zahl in der Mitte zu erhöhen. Im Uhrzeigersinn machen es die anderen Spieler genauso.

- **Niedrigere Zahl:** Der Spieler nimmt die oberste Karte vom eigenen Stapel und versucht, die Zahl in der Mitte zu verkleinern. Im Uhrzeigersinn machen es die anderen Spieler genauso.

☹ **Einmal aussetzen:** Du spielst so gut, dass du dich ausruhen musst und den anderen eine Chance gibst, bis du wieder an der Reihe bist. Du darfst keine Karte von deinem Stapel nehmen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

☞ **Nochmals würfeln:** Mache es deinen Gegnern noch schwerer. Gib deine oberste Karte dem nächsten Spieler und würfel noch einmal.

- Du kannst die Zahl in der Mitte erhöhen oder verkleinern, indem du deine Karte auf den Einer, Zehner oder Hunderter legst. Lautet die Zahl in der Mitte beispielsweise 126 und deine Karte ist eine 2, dann kannst du die Zahl erhöhen, wenn du 226 daraus machst, oder verkleinern, wenn du sie in 122 verwandelst. Lies zuerst die alte Zahl und danach deine neue Zahl laut vor.
- Kannst du die Zahl nicht erhöhen oder verkleinern, dann lege deine Karte unter deinen Stapel und warte, bis du wieder an der Reihe bist.

Wer gewinnt:

Lege alle deine Karten so schnell wie möglich ab, dann hast du gewonnen!

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