



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 Hunderten spielen willst. Nimm 30 (bei Einern), 60 (bei Zehnern) oder 100 (bei Hunderten) 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.

Spiele:

- 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:** u 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 jede 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.

Anderer 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.
- Mische 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.

Spiele:

- 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:** er 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 Zahl 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.

Je joue avec les chiffres

Gioca con i numeri

FR

But du jeu :

- Former les plus gros ou petits nombres possibles et gagner toutes les cartes !
- Apprendre à reconnaître et à nommer les unités, les dizaines et les centaines, et jouer avec les principes « plus grand » et « plus petit ».

Préparation :

- Choisis le rang avec lequel tu joues, les unités, les dizaines ou les centaines. Prends 30 (pour les unités), 60 (pour les dizaines) ou 100 (pour les centaines) cartes de la pile puis bats-les bien. Pose les cartes, retournées, sur une pile au centre.
- Chaque joueur prend trois cartes sur la pile et les tient dans sa main de manière à ce que les autres joueurs ne les voient pas.

Comment jouer :

- Le plus jeune joueur commence. Il jette les dés et fait ce que le symbole sur le dé indique :

+ Plus haut : Tu formes un nombre avec 1, 2 ou 3 cartes et tu lis le nombre à voix haute en posant les cartes sur la table. Les autres joueurs forment ensuite un nombre avec le même nombre de cartes. Le joueur qui pose le nombre le plus haut est le gagnant.

- Plus bas : Tu formes un nombre avec 1, 2 ou 3 cartes et tu lis le nombre à voix haute en posant les cartes sur la table. Les autres joueurs forment ensuite un nombre avec le même nombre de cartes. Le joueur qui pose le nombre le plus bas est le gagnant.

🎲 Passer son tour : Qu'est-ce que tu joues bien ! Pour donner une chance aux autres joueurs, tu ne peux pas retirer de cartes de ta pile jusqu'à ton prochain tour. (Si vous jouez à deux, l'adversaire gagne le tour suivant. Il pose son propre nombre et gagne ces cartes. Sauf, bien sûr, si lui aussi doit passer son tour!) Vient le tour du joueur suivant.

🎲 Choisir : C'est toi qui décide ! Pendant ce tour, est-ce le nombre le plus haut ou le plus bas qui gagne? Dis-le à voix haute avant de poser ta ou tes cartes.

- Le gagnant de ce tour peut prendre toutes les cartes qui ont été posées sur la table et les poser en pile à côté de lui.
- Vient le tour du joueur suivant.
- Si les autres joueurs posent le même nombre, ils sont disqualifiés pour ce tour et leurs cartes sont ajoutées en bas de la pile au centre.
- Après chaque tour, les joueurs prennent, si nécessaire, des cartes sur la pile pour en avoir à nouveau trois dans leur main.
- Le jeu est terminé lorsque toutes les cartes de la pile ont été jouées.

Le gagnant :

Le joueur qui a le plus de cartes sur sa pile à la fin est le gagnant ! Si les deux plus grosses piles ont le même nombre de cartes, ces joueurs laissent un des joueurs tirer trois cartes dans leur pile. Celui qui a le plus grand nombre en additionnant ses trois cartes est le véritable gagnant.

Variante:

But du jeu :

- Sois plus astucieux que l'autre joueur et débarrasse-toi de toutes tes cartes aussi rapidement que possible !
- Identifie, nomme et joue avec les unités, les dizaines et les centaines.

Préparation :

- Mets-toi d'accord avec les autres joueurs sur la manière dont vous voulez jouer le jeu :

Unités : tu utilises 30 cartes et tu joues à chaque fois avec une carte au centre.

Dizaines : tu utilises 60 cartes et tu joues à chaque fois avec deux cartes au centre.

Centaines : tu utilises toutes les cartes (100) et tu joues à chaque fois avec trois cartes au centre.

- Bats les cartes puis pose une, deux ou trois cartes (selon le degré de difficulté choisi) au centre, face vers le haut.
- Distribue les autres cartes entre tous les joueurs. Ils ne doivent pas regarder les cartes, et chaque joueur doit avoir le même nombre de cartes. S'il reste des cartes après la distribution, pose les cartes restantes de côté.

Comment jouer :

- Le plus jeune joueur commence. Il jette les dés et fait ce que le symbole sur le dé indique :

+ Plus haut : Le joueur prend la carte du dessus de sa pile et essaie de faire un nombre plus haut que celui posé au centre. Les autres joueurs font pareil, chacun à son tour, dans le sens horaire.

- Plus bas : Le joueur prend la carte du dessus de sa pile et essaie de faire un nombre plus bas que celui posé au centre. Les autres joueurs font pareil, chacun à son tour, dans le sens horaire.

🎲 Passer son tour : Qu'est-ce que tu joues bien ! Pour donner une chance aux autres joueurs, tu ne peux pas retirer de cartes de ta pile jusqu'à ton prochain tour. Vient le tour du joueur suivant.

🎲 Jeter à nouveau le dé : Rend les choses encore plus difficiles pour les autres joueurs et donne la carte du dessus de ta pile au joueur suivant. Ensuite tu peux jeter à nouveau le dé.

- Pour faire « plus haut » ou « plus bas », tu dois poser ta carte sur le nombre au centre : à l'emplacement des unités, dizaines ou centaines. Si le nombre au centre est 126 par exemple, et ta carte est un 2, tu peux monter le nombre en en faisant 226 ou la baisser en en faisant 122. Lisez d'abord l'ancien, puis le nouveau nombre à haute voix.
- Si tu ne peux ni monter ni baisser le nombre, tu mets la carte en bas de ta pile.

Le gagnant :

Le premier joueur qui s'est débarrassé de toutes ses cartes gagne le jeu.

IT

Scopo del gioco:

- Alza o abbassa il numero e vinci tutte le carte!
- Impara a pronunciare e usare unità, decine e centinaia e gioca con il formato vince il più alto o vince il più basso.

Preparazione del gioco:

- Nel gioco puoi anche scegliere se giocare con le unità, le decine o le centinaia. Prendi 30 (se scegli le unità), 60 (se scegli le decine) o 100 (se scegli le centinaia) carte dal mazzo e mischiale. Metti le carte rivolte verso il basso creando un mazzo.
- Ogni giocatore prende tre carte dal mazzo e le conserva in mano in modo che gli altri giocatori non possano vederle.

Il gioco:

- Inizia il giocatore più giovane. Lancia il dado ed esegue l'azione indicata dal simbolo:

+ Più alto: Devi formare un numero con 1, 2 o 3 carte e leggerlo ad alta voce mentre lo scopri sul tavolo. Gli altri giocatori formeranno quindi un numero con lo stesso numero di carte. Chi cala sul tavolo il numero più alto vince il giro.

- Più basso: Devi formare un numero con 1, 2 o 3 carte e leggerlo ad alta voce mentre lo scopri sul tavolo. Gli altri giocatori formeranno quindi un numero con lo stesso numero di carte. Chi cala sul tavolo il numero più basso vince il giro.

🎲 Salta un giro: Stai giocando davvero bene e devi riposarti un po' e lasciare spazio agli altri finché non arriva di nuovo il tuo turno. Non puoi giocare le tue carte e il turno passa al giocatore successivo.

🎲 Scelta: scegli tu! Chi vince questo turno, il numero più alto o il più basso? Dichiarala tua scelta e cala sul tavolo il tuo numero. Gli altri seguono esibendo i propri.

- Il vincitore del giro può prendere tutte le carte sul tavolo e metterle nel suo mazzo.
- Tocca quindi al giocatore successivo.
- Se gli avversari calano lo stesso numero, vengono esclusi e mettono le loro carte sotto al mazzo.
- Dopo ogni giro, ogni giocatore, se necessario, prende carte dal mazzo in modo che tutti abbiano sempre tre carte in mano.
- Il gioco termina quando sono state giocate tutte le carte del mazzo.

Chi vince:

Il giocatore che ha più carte nel proprio mazzo alla fine del gioco è il vincitore! Se i due mazzi più alti hanno lo stesso numero di carte, possono prendere tre carte dai loro mazzi. Chi, sommando i numeri delle carte ottiene il totale più alto è il vincitore definitivo.

Variante:

Scopo del gioco:

- Combina fortuna e abilità per rimanere senza carte il più rapidamente possibile e vincere il gioco.
- Riconosci, pronuncia e gioca con le unità, le decine e le centinaia.

Preparazione del gioco:

- Decidi con gli altri giocatori come vuoi giocare:

Unità: userete 30 carte e giocherete con una sola carta al centro.

Decine: userete 60 carte e giocherete con due carte al centro.

Centinaia: userete tutte le carte (100) e giocherete con tre carte al centro.

- Mescola le carte e metti una, due o tre carte (in base alla vostra scelta) al centro con i numeri rivolti verso l'alto.
- Distribuisci le altre carte tra i giocatori. I giocatori non possono vedere le proprie carte e tutti i giocatori devono avere lo stesso numero di carte. Metterai da parte eventuali carte in più.

Il gioco:

- Inizia il giocatore più giovane. Lancia il dado ed esegue l'azione indicata dal simbolo:

+ Più alto: Il giocatore prende la prima carta dal suo mazzo e cerca di aumentare il numero della o delle carte al centro. Gli altri giocatori fanno lo stesso, uno alla volta in senso orario.

- Più basso: Il giocatore prende la prima carta dal suo mazzo e cerca di abbassare il numero della o delle carte al centro. Gli altri giocatori fanno lo stesso, uno alla volta in senso orario.

🎲 Salta un giro: Stai giocando davvero bene e devi riposarti un po' e lasciare spazio agli altri finché non arriva di nuovo il tuo turno. Non puoi prendere una carta dal tuo mazzo e il turno passa al giocatore successivo.

🎲 Riprova: Mettiamo un po' in difficoltà gli avversari. Passa la prima carta del tuo mazzo al giocatore successivo e lancia di nuovo il dado.

- Puoi alzare o abbassare il numero al centro mettendo la tua carta sopra al mazzo delle unità, delle decine o delle centinaia. Se ad esempio il numero al centro è 126 e la tua carta è un 2, puoi aumentare il numero rendendolo 226 o abbassarlo trasformandolo in 122. Leggi ad alta voce prima il vecchio numero, poi quello nuovo che hai creato.
- Se non puoi aumentare o diminuire il numero, metti la carta sotto al tuo mazzo e aspetta il prossimo turno.

Chi vince:

Resta per primo senza carte e sarai il vincitore!

ES

Propósito del juego:

- ¡Crea el número más alto o más bajo y gana todas las cartas!
- Aprende como nombrar y utilizar unidades, decenas y centenas. Juega con el formato más alto y más bajo.

Preparación:

- En este juego también puedes elegir si quieres jugar con unidades, decenas o centenas. Coge 30 cartas del montón (en caso de unidades), 60 (en caso de decenas) o 100 (en caso de centenas) y barajarlas. Pon las cartas boca abajo en un montón.
- Cada jugador coge tres cartas del montón y las sujeta en sus manos de tal manera que el otro jugador no pueda verlas.

El juego:

- El jugador más joven va primero. Él tira el dado y lleva a cabo la acción que está conectada con el símbolo:

+ Más alto: Formas un número con 1, 2, ó 3 cartas y lees el número en voz alta mientras lo pones sobre la mesa. Luego los otros jugadores forman un número con el mismo número de cartas. Quien ponga el número más alto gana la partida.

- El más bajo: Formas un número con 1, 2 ó 3 cartas y lees el número en voz alta mientras lo pones sobre la mesa. Luego los otros jugadores forman un número con el mismo número de cartas. Quien ponga el número más bajo gana la partida.

☺ Sáltate un turno: Estás jugando muy bien por lo que necesitas tomar un descanso y dar la oportunidad a otros hasta que sea tu turno otra vez. No puedes jugar con tus cartas y será el turno del siguiente jugador.

☞ Elige: Tú decides! ¿Gana el número más alto o más bajo en esta partida? Expón tu preferencia y luego coloca tu número. Los otros jugadores siguen el ejemplo con tus números.

- En cada ronda el ganador coge todas las cartas de la mesa y se las guarda en un montón junto a él.
- Ahora es el turno del siguiente jugador.
- Cuando los oponentes ponen los mismos números, éstas se colocarán al final del montón.
- Después de cada ronda cada jugador, si es necesario, coge cartas del montón hasta que una vez más ellos tengan tres cartas en sus manos.
- El juego termina cuando se han jugado todas las cartas del montón.

Ganar el juego:

El jugador que tiene más cartas en su pila maestra al final del juego, es el ganador. Si los dos montones más altos tienen el mismo número de cartas los jugadores pueden retirar tres cartas de esos montones. Los propietarios añaden esos números y quien tenga la suma más alta es el ganador oficial.

Variante del juego:

Propósito del juego:

- Combina tu suerte y tu inteligencia para deshacerte de tus cartas tan pronto como sea posible y gana el juego.
- Reconoce, nombra y juega con unidades, decenas y centenas.

Preparación:

- Debate con los otros jugadores cómo quieres jugar el juego:

Unidades: Utiliza 30 cartas y juega con una carta en el medio.

Decenas: Utiliza 60 cartas y juega con dos cartas en el medio.

- **Centenas:** Utilízalas todas (100) y juega con tres cartas en el medio.

- Baraja las cartas y pon una, dos o tres cartas (dependiendo de tu elección) en el medio con los números hacia arriba.
- Distribuye las otras cartas entre todos los jugadores. Los jugadores no deben mirar sus cartas y cada jugador debería tener el mismo número de cartas. Puedes poner aparte las cartas que exceden.

El juego:

- El jugador más joven va primero. Él tira el dado y lleva a cabo la acción que está conectada con el símbolo:

+ Más alto: El jugador coge la primera carta de su montón e intenta aumentar el número en el medio. Los otros jugadores hacen lo mismo, uno por uno como las agujas del reloj.

- El más bajo: El jugador coge la primera carta de su montón e intenta disminuir el número en el medio. Los otros jugadores hacen lo mismo, uno por uno como las agujas del reloj.

☺ Sáltate un turno: Estás jugando muy bien por lo que necesitas tomar un descanso y dar la oportunidad a otros hasta que sea tu turno otra vez. No puedes coger una carta de tu montón y será el turno del siguiente jugador.

☞ Tira otra vez: Vamos a hacerlo aún más duro para tus oponentes. Da la primera carta al siguiente jugador y tira el dado una vez más.

- Tú puedes aumentar o disminuir el número en el medio situando tu carta encima de las unidades, decenas o centenas. Si el número está en el medio por ejemplo el 126 y tu carta es un 2, entonces puedes aumentar tu número a 226 o disminuirlo a 122. Primero lee en voz alta el número viejo, luego el número nuevo.
- Si no puedes aumentar o disminuir el número, coloca tu carta al final de tu montón y espera al siguiente turno.

Ganar el juego:

Deshazte de todas tus cartas tan pronto como puedas y llega a ser el ganador.

