

SCHWARZE WITWE (2–4 Spieler)

Bei diesem Spiel geht es darum, Kartenpaare zu sammeln. Ein Paar besteht immer aus zwei Rechenaufgaben mit dem gleichen Ergebnis. Dabei ist es egal, ob es eine Plusaufgabe oder eine Minusaufgabe ist.

VORBEREITUNG:

Sortiere die zehn Karten mit den Ergebniszahlen und die Sonderkarte „Eber sticht“ heraus und lege sie beiseite. Du brauchst alle Karten mit Rechenaufgaben und die „Schwarze Witwe“. Mische sie gut durch und gib jedem Spieler sieben Karten. Der Rest kommt als verdeckter Stapel in die Mitte.

SPIELVERLAUF:

Wer bereits Kartenpaare hat, also zwei Rechenaufgaben mit dem gleichen Ergebnis,

legt sie offen vor sich hin und nennt beide Rechnungen mit dem Ergebnis laut.

Du fängst an und ziehst eine Karte vom Stapel. Passt sie zu einer deiner Karten, lege das Paar gleich ab. Sprich dabei laut. Kannst du nicht ablegen, ist der nächste Spieler an der Reihe, zieht eine Karte vom Stapel und versucht, ein Kartenpaar abzulegen.

Ist der Stapel aufgebraucht, zieht ihr die neue Karte jeweils von eurem rechten Nachbarn. Dieser hält seine Karten hierzu verdeckt bereit.

ENDE DES SPIELS:

Gewinner ist, wer alle Karten ablegen konnte. Verloren hat der Spieler, der zum Schluss die „Schwarze Witwe“ behält.

STAPELSPIEL (1–5 Profis)

VORBEREITUNG:

Du spielst mit denselben Karten und nach den gleichen Regeln wie beim Anlegespiel: Auch hier muss die erste ausgelegte Karte immer eine Ergebniszahl sein.

SPIELVERLAUF:

Als Profi legst du die richtigen Plus- und Minusaufgaben nicht neben den Ergebnissen an, sondern du stapelst sie aufeinander. So sind die Ergebniszahlen schon nach den ersten passenden Rechenaufgaben nicht mehr zu sehen. Und dann wird's ganz schön knifflig! Du musst nämlich immer zwei Ergebnisse ausrechnen, bevor du eine Karte ablegen kannst: das Ergebnis der obersten Karte des Stapels und das Ergebnis der Rechenaufgabe, die du ablegen willst.

Zur **KONTROLLE** kannst du hier nachsehen, welche Plus- und Minusaufgaben zu den Ergebniszahlen passen:

1 + 4	2 + 3	8 – 3	12 – 7	5
2 + 4	3 + 3	10 – 4	15 – 9	6
5 + 2	3 + 4	12 – 5	16 – 9	7
2 + 6	4 + 4	11 – 3	14 – 6	8
4 + 5	6 + 3	15 – 6	18 – 9	9
5 + 5	7 + 3	17 – 7	20 – 10	10
4 + 7	9 + 2	14 – 3	19 – 8	11
6 + 6	8 + 4	15 – 3	17 – 5	12
7 + 6	11 + 2	18 – 5	20 – 7	13
5 + 9	7 + 7	16 – 2	20 – 6	14

222210



NOCH MEHR KARTENSPIELE ...



© 2018/2021

Ravensburger

SPIELANLEITUNG

Du hast folgende Spielmöglichkeiten zur Auswahl:

EBER STICHT

Ein tierisches Spiel für 2-4 Spieler

ANLEGE-SPIEL

Rechenspaß für 1-5 Spieler

SCHWARZE WITWE

Ein verflixtes Spiel für 2-4 Spieler

STAPEL-SPIEL

Ein Spiel für 1-5 Rechenprofis

EBER STICHT (2-4 Spieler)

Bei diesem Spiel geht es darum, die meisten Stiche zu machen, wobei immer die Rechenaufgabe mit dem höchsten Ergebnis sticht.

VORBEREITUNG:

Du brauchst alle Karten mit Rechenaufgaben sowie „Eber sticht“ und „Schwarze Witwe“. Mische sie gut und gib jedem Spieler vier Karten. Der Rest kommt als verdeckter Stapel in die Mitte.

SPIELVERLAUF:

Sortiere zuerst deine Karten, indem du die Rechnungen mit hohem Ergebnis nach vorn steckst. Von allen Karten ist „Eber sticht“ die höchste und „Schwarze Witwe“ die niedrigste. Du fängst an und legst eine Aufgabe mit möglichst hohem Ergebnis in die Mitte. Dabei sagst du Rechnung und Ergebnis laut.

Deine Mitspieler versuchen nun reihum, eine höhere Karte auszuspielen. Auch sie sprechen laut mit. Wer das höchste Ergebnis hat, macht den Stich: Er darf alle Karten nehmen.

Haben mehrere Karten das gleiche Ergebnis, gewinnt die Karte, die zuerst hingelegt wurde. Nennt ein Spieler zu einer Rechnung das falsche Ergebnis, zählt die Karte nicht mit und wird von den anderen gestochen.

Nach jedem Spielzug wird eine Karte nachgezogen. Derjenige, der den Stich gemacht hat, darf zuerst ziehen und die nächste Karte ausspielen. Ist der Stapel leer, wird mit den restlichen Karten weitergespielt.

ENDE DES SPIELS:

Gewinner ist, wer zum Schluss die meisten Stiche gesammelt hat.

ANLEGESPIEL (1-5 Spieler)

Bei diesem Spiel geht es darum, zu den Ergebnissen die richtigen Plus- und Minusaufgaben anzulegen. Zu jeder Ergebniszahl passen vier verschiedene Rechenaufgaben.

VORBEREITUNG:

Sortiere die beiden Sonderkarten „Schwarze Witwe“ und „Eber sticht“ aus und lege sie beiseite. Mische die Karten mit den Rechenaufgaben und den Ergebniszahlen gut durch. Gib jedem Spieler fünf Karten und lege die restlichen Karten als verdeckten Stapel in die Mitte.

SPIELVERLAUF:

Bevor jemand eine Plus- oder Minusaufgabe anlegen kann, muss die passende Ergebniskarte in der Mitte liegen.

Als jüngster Spieler fängst du an. Wenn du eine Ergebniskarte hast, lege sie ab. Hast du nur Karten mit Rechenaufgaben, ziehe eine Karte vom Stapel. Wenn es eine Ergebniskarte ist, lege sie gleich ab. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn eine Ergebniszahl in der Mitte liegt, legt er entweder eine passende Rechenaufgabe an oder er legt eine neue Ergebniskarte in die Mitte. Kann er nicht legen, zieht er eine Karte vom Stapel und darf diese legen, wenn sie passt. So geht es reihum weiter. Ist der Stapel aufgebraucht, wird mit den restlichen Karten weitergespielt.

Sprecht beim Anlegen von Rechenaufgaben immer die Plus- oder Minusaufgabe und das passende Ergebnis laut mit. Legt jemand eine Rechnung falsch an, muss er die Karte zurücknehmen und

eine weitere Karte vom Stapel ziehen. Erst beim nächsten Spielzug darf er wieder ablegen.

ENDE DES SPIELS:

Gewinner ist, wer als Erster alle Karten abgelegt hat.

