

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:

Sortiere die $</>$ -Karten sowie alle Ergebniskarten aus und lege sie beiseite. Mische die Karten mit den Rechenaufgaben und die beiden Sonderkarten „Eber sticht“ und „Schwarze Witwe“ gut durch und gib jedem Spieler vier Karten. Der Rest kommt als verdeckter Stapel in die Mitte.

SPIELVERLAUF:

Sortiere zuerst deine Karten, indem du die Rechenaufgaben mit hohem Ergebnis nach vorne steckst. Von allen Karten ist „Eber sticht“ die höchste und „Schwarze Witwe“ die

niedrigste. Du fängst an und legst eine Aufgabenkarte mit möglichst hohem Ergebnis in die Mitte. Dabei sprichst du die Rechenaufgabe und das Ergebnis immer laut mit.

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 gelegt wurde. Nennt jemand das falsche Ergebnis, zählt die Karte nicht und wird von den anderen gestochen. Nun zieht jeder Spieler eine Karte nach. Derjenige, der den Stich gemacht hat, darf zuerst ziehen und die nächste Karte ausspielen. Ist der Stapel leer, wird mit den restlichen Karten auf der Hand weitergespielt.

ENDE DES SPIELS:

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

GRÖßER – KLEINER – GLEICH?

(2-3 Spieler)

Bei diesem Spiel geht es darum, die Ergebnisse von zwei Aufgaben zu vergleichen.

VORBEREITUNG:

Sortiere die beiden Sonderkarten aus und lege sie beiseite. Jeder Spieler bekommt eine $</>$ -Karte, die er offen vor sich legt. Mische die Karten mit den Rechenaufgaben und den Ergebniszahlen gut durch und verteile sie gleichmäßig unter den Mitspielern. Bleiben Karten übrig, legst du sie beiseite.

SPIELVERLAUF:

Jeder Spieler legt seine Karten als zwei verdeckte Stapel vor sich so auf den Tisch, dass die $</>$ -Karte dazwischen passt. Auf das Kommando „Los!“ drehen alle Spieler die zwei

obersten Karten ihrer Stapel um. Nun heißt es blitzschnell rechnen: Welches Ergebnis ist größer, welches kleiner? Sind die Ergebnisse der beiden Karten unterschiedlich, legst du die $</>$ -Karte richtig herum zwischen beide Karten. Sind die Ergebnisse gleich, legst du beide Karten aufeinander. Wer fertig ist, streckt seine Arme in die Höhe, ruft „Fertig!“ und rechnet laut vor. Hast du richtig gerechnet, legst du beide Karten vom Stapel beiseite. Die anderen Spieler stecken die Karten ganz unten in ihre Stapel.

Hast du dich verrechnet, musst du die beiden Karten unter deinen Stapel stecken und deine Mitspieler haben die Chance, diese Runde noch für sich zu entscheiden.

ENDE DES SPIELS:

Wer zuerst alle Karten seines Stapels ablegen konnte, hat das Spiel gewonnen.

222242



NOCH MEHR KARTENSPIELE ...

LERNEN
Lachen
SELBER
MACHEN

ab 7
JAHREN

KARTENSPIEL

RECHNEN
bis 100

© 2019/2021 Ravensburger

SPIELANLEITUNG

TIPPS FÜR ALLE SPIELE

Jede Grundrechenart hat eine eigene Farbe. Um die Schwierigkeit bei den Kartenspielen anzupassen, kannst du einzelne Rechenarten aussortieren.



Du hast folgende Spielmöglichkeiten zur Auswahl:

SCHWARZE WITWE

Ein verflixtes Spiel für 2-4 Spieler

GRÖßER-KLEINER-GLEICH?

Ein rasantes Spiel für 2-3 Rechenprofis

ANLEGESPIEL

Rechenspaß für 1-5 Spieler

EBER STICHT

Ein tierisches Spiel für 2-4 Spieler

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 spielt es keine Rolle, ob die Aufgabenkarten zur gleichen Rechenart gehören.

VORBEREITUNG:

Sortiere die Ergebniskarten, die Sonderkarte „Eber sticht“ und die $</>$ -Karten aus und lege sie beiseite. Mische die restlichen Karten 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, ziehst du die neue Karte jeweils von deinem 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.

ANLEGESPIEL (1-5 Spieler)

Bei diesem Spiel geht es darum, zu jeder Ergebniskarte die beiden richtigen Aufgabenkarten anzulegen.

VORBEREITUNG:

Sortiere die beiden Sonderkarten „Eber sticht“ und „Schwarze Witwe“ sowie die $</>$ -Karten aus und lege sie beiseite. Mische die Aufgaben- und Ergebniskarten gut durch, gib jedem Spieler sechs Karten und lege die restlichen Karten als verdeckten Stapel in die Mitte.

SPIELVERLAUF:

Bevor jemand eine Aufgabenkarte anlegen kann, muss die passende Ergebniskarte in der Mitte liegen. Als jüngster Spieler fängst du an. Wenn du eine Ergebniskarte hast, lege sie in die Tischmitte. 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, legst du entweder eine passende Rechenaufgabe an oder du legst eine neue Ergebniskarte in die Mitte. Kannst du nicht legen, ziehst du eine Karte vom Stapel und darfst diese legen, wenn sie passt. So geht es reihum weiter. Ist der Stapel aufgebraucht, wird mit den restlichen Karten auf der Hand weitergespielt. Sprich beim Anlegen von Rechenaufgaben immer die Aufgabe und das passende Ergebnis laut mit. Legst du eine Rechnung falsch an, musst du die Karte zurücknehmen und eine weitere Karte vom Stapel ziehen. Erst beim nächsten Spielzug darfst du wieder anlegen.

ENDE DES SPIELS:

Gewinner ist, wer als Erster alle Karten ablegen konnte.