

SPIELANLEITUNG



MEINE bunte
Karten- und Würfelspielwelt



magellan

SCHWARZER PETER

Für 3 bis 5 Spieler ab 5 Jahren

Du brauchst: Das Schwarzer-Peter-Kartenset

Ziel: Ziel des Spiels ist es, am Ende nicht den Schwarzen Peter zu erwischen.

So geht's:

Mischt die Karten und verteilt sie reihum an eure Mitspieler, bis alle Karten vergeben sind. Wer ein Kartenpaar hat, darf es gleich ablegen. Dann zieht der jüngste Spieler eine Karte bei seinem linken Nachbarn. Wenn er ein Paar bilden kann, darf er beide Karten ablegen. Ansonsten behält er die Karte. So geht es im Uhrzeigersinn weiter. Am Ende wird es spannend: Wer behält den Schwarzen Peter auf der Hand? Dieser Spieler hat verloren.

MAU-MAU

Für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren

Du brauchst: Das Mau-Mau-Kartenset

Ziel: Ziel des Spiels ist es, als Erster alle Karten abzulegen.

So geht's:

Mischt die Karten und verteilt an jeden Mitspieler fünf. Die restlichen Karten werden verdeckt auf einen Stapel gelegt, die erste aufgedeckt daneben. Der Spieler links des Gebers beginnt und legt eine Karte auf die bereits aufgedeckte. Danach darf im Uhrzeigersinn jeder Spieler eine Karte auf die vorherige legen. Aber Achtung: Es dürfen nur Karten abgelegt werden, die entweder dieselbe Farbe oder dieselbe Zahl haben wie die zuoberst liegende. Wer keine passende Karte hat, muss vom Stapel nachziehen.

Einige Karten haben besondere Bedeutungen. Wer eine 6 legt, darf sich eine andere Farbe wünschen. Legt ihr eine 7, muss der nächste Spieler zwei Karten ziehen. Bei einer 8 muss der nachfolgende Spieler aussetzen.

Wer nur noch eine Karte auf der Hand hat, sagt „Mau!“. Vergesst ihr das, müsst ihr zur Strafe eine Karte ziehen. Und wer schließlich alle Karten abgelegt hat, ruft „Mau-Mau!“ und hat gewonnen!

LÄUSE WÜRFELN

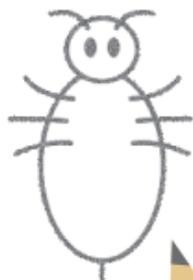
Für mindestens 2 Spieler ab 4 Jahren

Du brauchst: 1 Würfel, Zettel und Stifte

Ziel: Ziel des Spiels ist es, das Bild einer kleinen Laus als erster fertig zu zeichnen.

So geht's:

Zu Beginn des Spiels bekommt jeder Spieler einen Zettel und einen Stift. Auf diesen muss er im folgenden Spiel das Bild einer Laus zeichnen. Das darf er jedoch nicht einfach so, denn jeder der dreizehn Striche seiner Zeichnung muss zuerst erwürfelt werden. Dafür sucht sich jeder Spieler zunächst seine eigene Läusezahl aus (Zahl von 1–6) und schreibt diese auf den Rand seineszettels. Nun wird nacheinander im Uhrzeigersinn gewürfelt. Jeder würfelt dreimal. Wer seine Läusezahl würfelt, darf seinem Bild nach und nach weitere Elemente hinzufügen: zuerst einen Körper, dann einen Kopf, sechs Beine, zwei Augen, zwei Fühler und ein Schwänzchen. Es gewinnt der Spieler, der sein Bild als Erster fertig gemalt hat.



SCHWIMMEN

Für 2 bis 6 Spieler ab 7 Jahren

Du brauchst: • Das normale Kartenspielset (ohne Joker und ohne die Karten von 2–6)

• 3 Mau-Mau-Karten pro Spieler als „Leben“

Ziel: Ziel des Spiels ist es, Karten auf der Hand zu sammeln, die in Kombination einen möglichst hohen Punktwert ergeben.

So geht's:

Jeder Spieler bekommt drei Karten, drei weitere werden offen in die Tischmitte gelegt und alle übrigen dienen als Nachziehstapel. Der jüngste Spieler beginnt, danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, darf entweder eine oder alle seine Karten mit der Tischmitte tauschen. Nur zwei Karten zu tauschen, ist nicht erlaubt. Ziel des Tauschens ist es, Karten auf der Hand zu sammeln, die am Ende möglichst viele Punkte bringen. Dabei hat jeder Spieler zwei Möglichkeiten: Er kann entweder drei Karten unterschiedlicher Farbe sammeln, auf denen die gleichen Zahlen oder die gleichen Bilder zu sehen sind, also zum Beispiel drei Damen oder drei Zehnen, wofür er am Ende 30,5 Punkte bekommt, oder drei unterschiedliche Karten der gleichen Farbe. Dann richtet sich die Punktzahl nach der Wertigkeit der Karten: Ass zählt 11 Punkte, Bube, Dame und König jeweils 10 Punkte und die Karten 7, 8, 9, und 10 entsprechend dem aufgedruckten Zahlenwert 7, 8, 9 oder 10 Punkte. Hat ein Spieler also zum Beispiel eine 8, ein Ass und eine Dame der Farbe Herz auf der Hand, bekommt er insgesamt 29 Punkte ($8 + 11 + 10$). Die höchste zu erreichende Punktzahl ist die 31. Sobald ein Spieler diese erreicht hat, ist das Spiel sofort beendet.

Ein Spieler kann aber auch auf den Tausch von Karten verzichten und entweder schieben oder auf den Tisch klopfen. Schiebt er, ist

der nächste Spieler an der Reihe und das Spiel geht normal weiter. Schieben alle, werden die Karten aus der Tischmitte genommen und durch neue aus dem Nachziehstapel ersetzt. Klopft er jedoch auf den Tisch, beendet er das Spiel. Nun dürfen alle seine Mitspieler noch ein letztes Mal ihre Karten tauschen, bevor die Punkte zusammengezählt werden. Der Spieler mit den wenigsten Punkten verliert ein „Leben“ und muss eine seiner Mau-Mau-Karten abgeben. Wer zuerst keine „Leben“ mehr hat, hat verloren.

BÖSE EINS

Für mindestens 2 Spieler ab 6 Jahren

Du brauchst: 1 Würfel, Zettel und Stift

Ziel: Ziel des Spiels ist es, in einer vorher festgelegten Anzahl an Runden die meisten Punkte zu sammeln.

So geht's:

Schreibt zur Vorbereitung eure Namen auf einen Zettel und legt dann zusammen eine Anzahl an Runden fest, die ihr spielen möchtet. Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und zählt nach jedem Wurf die gewürfelten Zahlen zusammen. Das sind seine Punkte. Er darf solange würfeln, bis er selbst entscheidet, aufzuhören oder eine 1 würfelt. Passiert das, dann verliert er alle Punkte aus dieser Runde und muss den Würfel an den nächsten Spieler weitergeben. Hat er jedoch rechtzeitig mit dem Würfeln aufgehört, darf er seine Punkte zu seinem Namen auf den Zettel schreiben. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Gewonnen hat am Ende der, der die meisten Punkte hat.

SCHUMMELLESCHEN

Für 3 bis 5 Spieler ab 5 Jahren

Du brauchst: Das normale Kartenspielset
Ziel: Ziel des Spiels ist es, als Erster alle Karten abzulegen.

So geht's:

Bei Schummellieschen ist Schummeln nicht nur erlaubt, sondern sogar gefordert.

Mischt die Karten und verteilt sie gleichmäßig auf alle Spieler. Ein Spieler beginnt und legt die erste Karte offen in die Tischmitte. Diese Karte bestimmt, welche Farbe (Herz, Kreuz, Pik, Karo) in der Runde gelegt werden muss. Jetzt legen alle Spieler nacheinander ihre Karten verdeckt im Uhrzeigersinn auf einen Stapel daneben. Da so niemand sehen kann, welche Karten seine Mitspieler legen, können auch falsche Karten auf den Stapel geschummelt werden. Wenn ein Spieler denkt, dass jemand eine falsche Karte gespielt hat, ruft er: „Schummellieschen!“ Nun muss die zuletzt gespielte Karte aufgedeckt werden. Hat derjenige tatsächlich geschummelt, bekommt er alle Karten. Hat sich der Rufer geirrt, muss er selbst alle Karten nehmen. Danach beginnt eine neue Runde und der Spieler, der die Karten aufnehmen musste, legt eine neue Karte offen auf den Tisch. Gewonnen hat am Ende der, der als Erster keine Karten mehr auf der Hand hat.

Achtung: Joker zählen immer als korrekt abgelegte Karten. Wer also ruft, wenn ein Joker gelegt wurde, muss alle Karten in der Tischmitte auf die Hand nehmen.

Variante: Anstatt dass immer eine Karte einer bestimmten Farbe gelegt werden muss, kann auch vereinbart werden, dass immer Karten mit dem nächsthöheren Zahlenwert gelegt werden müssen. Auf eine Karte mit dem Zahlenwert 5 müsste dann eine Karte mit dem Zahlenwert 6 folgen usw.

HAUSNUMMERN WÜRFELN

Für 2 bis 6 Spieler ab 6 Jahren

Du brauchst: 3 Würfel, Zettel und Stift

Ziel: Ziel des Spiels ist es, in einer vorher festgelegten Anzahl an Runden möglichst viele Punkte zu sammeln.

So geht's:

Schreibt eure Namen auf einen Zettel und legt eine Anzahl an Runden fest, die ihr spielen möchtet. Das Ziel jeder Runde ist es, eine möglichst hohe dreistellige Hausnummer zu erwürfeln. Der älteste Spieler beginnt. Er würfelt zuerst mit allen drei Würfeln, und legt den mit der höchsten Augenzahl beiseite. Diese Zahl ist die Erste für seine Hausnummer. Dann würfelt er erneut mit den beiden übrig gebliebenen Würfeln und legt den mit der höheren Zahl rechts neben den ersten. Anschließend wiederholt er das Ganze mit dem letzten Würfel. Am Ende ergibt sich daraus die dreistellige Hausnummer. Würfelt der Spieler zum Beispiel bei seinem ersten Wurf eine 4, eine 3 und eine 1, bei seinem zweiten eine 5 und eine 6 und bei seinem dritten eine 1 ergibt sich daraus die Hausnummer 461. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Haben alle Spieler ihre Hausnummern gewürfelt, werden die Zahlen verglichen. Der Spieler mit der höchsten Hausnummer bekommt einen Punkt, den er sich auf dem Zettel notieren darf. Dann beginnt eine neue Runde. Gewonnen hat am Ende der Spieler mit den meisten Punkten.

Variante: Anstatt die höchste Hausnummer zu erwürfeln, kann es auch euer Ziel sein, die niedrigste zu bekommen. In dem Fall gibt es den Punkt für die niedrigste Hausnummer.

QUARTETTE FÜR KLEINE

Kartenspiele ab 5 Jahren



EAN 4280000943774



EAN 4280000943767



EAN 4280000943804



magellan

www.magellanverlag.de