

1, 2, 3 ... ganz viele!

Das Zählen von eins bis zehn - zeigt Willy dir im Handumdrehn!

Spieler: 2-4 Personen
Alter: ab 5 Jahren
Dauer: ca. 15 Minuten

Inhalt

50 Spielkarten:



Die **Vorderseite** zeigt jeweils eine Zahl von 1 – 10. Jede Zahl gibt es fünf Mal. Außerdem ist ein Gegenstand in der passenden Menge abgebildet.



Auf der **Rückseite** steht immer die gleiche Zahl wie auf der Vorderseite. Die Farben haben nur für die Aufdeck-Variante eine Bedeutung.

Spielidee

Willy der Maulwurf ordnet und zählt seine Fundstücke – die Spieler helfen ihm dabei. Im Spielverlauf werden die Karten offen auf den Tisch gelegt, so dass dort **Zahlenreihen** entstehen. Jede Reihe beginnt immer links mit einer 1, dann folgt direkt rechts daneben eine 2, dann eine 3, usw. Die Reihe muss **lückenlos aufsteigend** sein (es darf also keine Zahl ausgelassen werden) und wächst im Idealfall von 1 – 10.

Ganz wichtige Grundregel: Innerhalb einer Reihe darf **jeder Gegenstand** nur auf **einer Karte** vorkommen.



Diese Reihe muss mit einer 5 fortgesetzt werden. Federn, Pilze, Handschuhe und Flaschen dürfen in diese Reihe nicht mehr gelegt werden, da sie bereits vorhanden sind. Natürlich dürfen Federn, Pilze, Handschuhe und Flaschen noch in andere Reihen gelegt werden.

Hinweis für die Eltern: Jedes Mal, wenn eine Karte offen in die Tischmitte gelegt wird, sollte die abgebildete Zahl laut und deutlich genannt werden, damit die Kinder die Zahlen und die Zahlenfolge verinnerlichen. Schauen Sie den Kindern, die noch Schwierigkeiten beim Zählen haben, ruhig über die Schulter und helfen Sie. In der zunächst beschriebenen Hauptvariante spielen und gewinnen alle gemeinsam. In der Aufdeck-Variante spielt jeder für sich, wobei die Schwierigkeit variiert werden kann.

Spielvorbereitung

Zunächst werden **drei beliebige Karten mit dem Wert 1** und **eine beliebige Karte mit dem Wert 2** herausgesucht und offen (als Beginn von drei Reihen) den Regeln entsprechend auf den Tisch gelegt. Rechts daneben sollte genügend Platz zum Anlegen bis zur Zahl 10 vorhanden sein. Auch oberhalb und unterhalb sollte ausreichend Platz vorhanden sein, da insgesamt bis zu 5 Reihen entstehen können.

Die restlichen 46 Karten werden gut gemischt und ausgeteilt. Jeder Spieler erhält **5 Karten**, die er auf die Hand nimmt (bei zwei Spielern 6 Karten). Die übrigen Karten werden ungefähr in der Mitte abgehoben und als **zwei** etwa gleichgroße **verdeckte Zugstapel** griffbereit an den Tischrand gelegt.

Tip: Wenn die Kinder die Karten noch nicht gut auf der Hand halten können oder die Zahlen bis 10 noch nicht kennen, dann legen sie die Karten einfach offen vor sich auf den Tisch.



Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

➔ **Eine Karte anlegen:** Wenn ein Spieler dran ist, muss er (wenn er kann) **entweder** eine seiner Handkarten offen rechts an eine bestehende Reihe anlegen **oder** eine Karte mit der Zahl 1 offen ablegen und damit eine neue Reihe beginnen. Die abgelegte Zahl sagt er **laut und deutlich** an! Anschließend zieht er eine Karte von einem der beiden Zugstapel nach und nimmt sie auf die Hand, so dass er wieder 5 Karten (bei zwei Spielern 6 Karten) besitzt. Er kann frei entscheiden, von welchem Zugstapel er eine Karte zieht. Dann ist der nächste Spieler dran.



*Vanessa beginnt. Sie legt die Karte mit der Zahl 3 (mit den drei Stiften darauf) in die mittlere Reihe und sagt „drei“. Dann zieht sie eine Karte vom linken Zugstapel nach.
 Nun ist Linus dran. Er legt eine 2 (mit zwei Schaufeln darauf) in die untere Reihe. Er sagt „zwei“, zieht eine Karte vom rechten Zugstapel nach und der nächste Spieler ist dran.*



➔ **Nichts passt:** Sollte der Spieler, der gerade dran ist, keine Karte in der Tischmitte anlegen können, muss er **eine Karte seiner Wahl offen zur Seite legen** – sie wird nicht weiter benötigt! Damit alle wissen, was für eine Karte er zur Seite legt, sollte er es laut und deutlich sagen. Anschließend zieht er eine Karte von einem Zugstapel seiner Wahl nach und der nächste Spieler ist dran.

Tip: Die Kinder sollten nicht zu viele Karten mit der gleichen Zahl zur Seite legen, sonst wird es sehr schwer, das Spiel zu gewinnen. Mehr als drei Karten mit derselben Zahl sollten auf keinen Fall weggelegt werden. Es darf jederzeit nachgeschaut werden, welche Karten bereits weggelegt wurden.

In der beschriebenen Weise wird immer weiter gespielt. **Sollte einer der Zugstapel aufgebraucht sein**, dann kann nur noch von dem anderen Zugstapel gezogen werden. Sind schließlich beide Stapel aufgebraucht,

kann **nicht** mehr nachgezogen werden – es wird also nur noch mit den verbleibenden (immer weniger werdenden) Handkarten weiter gespielt.

Ganz wichtig: Es dürfen keine Karten, die bereits in einer Reihe liegen, ausgetauscht werden – was liegt, liegt! Die Spieler dürfen auch keine Karten untereinander tauschen.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn **zwei Reihen** von 1 – 10 vollständig sind. Falls das gelingt, haben alle **gemeinsam gewonnen**.



Lola legt die Karte mit der Zahl 10 ab (mit den Gießkannen darauf) und vervollständigt damit die zweite Reihe von 1-10. Sie sagt „zehn“ und alle haben gemeinsam gewonnen!

Sollten alle Karten verbraucht sein, ohne dass die Siegbedingung erfüllt ist, dann haben alle **gemeinsam verloren** – und probieren es am besten gleich noch einmal!

Die Aufdeck-Variante

Zunächst werden die Karten nach den **verschiedenen Rückseitenfarben** getrennt und die fünf verschiedenfarbigen Stapel an den Tischrand gelegt. Nun werden **zwei beliebige Stapel** genommen und **mit der Rückseite nach oben** als Zahlenreihen untereinander ausgelegt – hierbei werden nur die Zahlen 1-7 verwendet! Die Zahlen 8-10 werden nicht weiter benötigt und zur Seite gelegt.



Zwei Kartenreihen mit den Zahlen 1-7 werden ausgelegt, zum Beispiel Rot und Blau.

Der älteste Spieler beginnt. Zunächst muss er eine der beiden Karten mit der Zahl 1 aufdecken, dann eine der beiden Karten mit der Zahl 2, dann eine der beiden Karten mit der Zahl 3, usw. Der Spieler kann jeweils frei entscheiden, welche der beiden Karten einer Zahl er aufdeckt. Er darf auch mehrere Karten nacheinander in derselben Reihe aufdecken!

Der Spieler ist so lange am Zug, bis er einen Gegenstand ein zweites Mal aufdeckt. Egal in welcher Reihe dies geschieht. Damit ist sein Zug **sofort** beendet. **Alle Karten** werden nun wieder **verdeckt** und der nächste Spieler ist dran.



Vanessa ist dran. Sie deckt 4 Karten auf, ohne dass ein Gegenstand doppelt vorkommt. Bei der Zahl 5 hat sie Pech: Sie deckt zum zweiten Mal eine Karte mit Handschuhen auf. Damit ist ihr Spielzug sofort beendet. Sie dreht alle Karten wieder um und der nächste Spieler ist dran.

In der beschriebenen Weise wird reihum weitergespielt. Gelingt es einem Spieler, alle 7 Karten korrekt aufzudecken, so dass kein Gegenstand doppelt (auf verschiedenen Karten) vorkommt, hat er diese Spielrunde gewonnen.



Sarah deckt 7 Karten nacheinander von 1-7 auf. Alle 7 Karten zeigen verschiedene Gegenstände. Damit hat Sarah diese Spielrunde gewonnen.

Der Spieler, der alle 7 Karten korrekt aufgedeckt hat, darf sich **eine** beliebige der zur Seite gelegten Karten mit den Werten 8-10 nehmen. Diese Karte legt er als Gewinn neben sich ab.

Nun werden wiederum zwei beliebige (andersfarbige) Kartenreihen von 1-7 ausgelegt, z.B. die Karten mit den grauen Rückseitenzahlen und die Karten mit den grünen Rückseitenzahlen. In der beschriebenen Art und Weise wird eine neue Spielrunde gespielt. **Es werden so viele Spielrunden absolviert**, bis ein Spieler drei Spielrunden und somit drei Karten gewonnen hat. Dieser Spieler ist Sieger.

Hinweis: Wenn man die Aufdeck-Variante schwieriger machen möchte, kann man auch zwei Farbreihen mit jeweils 8 oder gar 9 Karten verdeckt hinlegen. **Und echte Profis** können sogar zwei beliebige Farbreihen von 1-10 verwenden. Egal welche beiden Farbreihen man nimmt, es gibt immer eine Lösung! Natürlich kann man auch ganz alleine spielen und versuchen, das Aufdeckrätsel von 1-10 zu lösen.

Die Gelbe Reihe - Spiele für den Kopf!



www.DieGelbeReihe.de

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

