

Fredi's Reise 1x1

40 Spielkarten in 10 Quartetten
mit 10 Bildgeschichten und Versen.

1. Quartett: 6, 7, 8, 9 x 4
2. Quartett: 6, 7, 8, 9 x 5
- 3.—6. Quartett: 2, 3, 4, 5 x 6 x 7 x 8 x 9
- 7.—10. Quartett: 6, 7, 8, 9 x 6 x 7 x 8 x 9

Für 3—6 Spieler ab 5 Jahren

Piatnik-Spiel Nr. 7018



Inhalt:

40 Spielkarten

1 Spielanleitung

Spielregel:

Die Karten werden gemischt und gleichmäßig, nach Vereinbarung, unter die Spieler verteilt. Wenn ein Rest bleibt, wird er zum Abheben in die Mitte des Tisches gelegt. Vier Karten mit den rotgedruckten Malsätzen von 2—5 und 6—9 (z. B. 2×7 , 3×7 , 4×7 , 5×7 und 6×7 , 7×7 , 8×7 , 9×7) und mit den darauf befindlichen Kreisbildchen, sind je ein Quartett. Jeder Spieler sieht nach, ob er nicht schon ein Quartett hat, das er weglegen kann.

Dann beginnt das Spiel, indem einer der Teilnehmer von den Restkarten (falls welche vorhanden sind) eine abhebt und nach einem Rechensatz (Einmaleins) fragt, der ihm zu einem Quartett noch fehlt, z. B. „Wieviel ist 4×7 ?“ Hat der Gefragte die betreffende Karte, welche in roten Ziffern die Aufschrift trägt: $4 \times 7 = 28$, so muß er sie ausfolgen. Hat er diese Karte nicht, so ist jetzt die Reihe, zu fordern, an ihm. Er wendet sich also, nachdem

er abgehoben hat (solange die Restkarten aufliegen), an einen Mitspieler mit einer Einmal-eins-Aufgabe und kann so oft fordern, als er ihr Vorhandensein bei diesem oder jenem Partner errät. Ist ein Quartett vollständig, so wird es von dem Spieler beiseite gelegt.

Das Spiel ist zu Ende, wenn die Spieler keine Karten mehr haben. Gewinner ist derjenige, der die meisten Quartette aufliegen hat. Für jedes weggelegte Quartett kann ev. eine Prämie in Form von Spielmarken ausbezahlt werden. Wer den Besitz einer verlangten Karte ableugnet, muß Strafe zahlen (in Spielmarken).

Spielgespräch:

„Wieviel ist 6×4 ? — „ $6 \times 4 = 24$ “ (gibt die Karte ab) oder „Von dir möchte ich $2 \times 8!$ “ — „Hab ich nicht! Gib du mir $3 \times 9!$ “ oder „Weißt du 5×6 ,“ usw.

Das 1×1 Quartett kann auch so gespielt werden, daß jeder Spieler die an ihn gestellte Frage richtig lösen muß, auch wenn er sich nicht im Besitze der betreffenden Karten befindet. Wer dazu nicht imstande ist, muß Strafe zahlen oder bekommt einen Schlechtpunkt.

Spielgeschichten:

Nach Beendigung des Spieles lesen die Teilnehmer die Einmaleins-Aufgaben ihrer Quartette der Reihe nach vor. Dann schauen sie sich die Zusammenlegbilder an und lesen die dazugehörigen Verse.