

LASS DIR ZEIT

Ein Rechenspiel für 2—6 Spieler ab 6 Jahren

Autorin: Erika Bruhns

Illustration: Paul Mangold

PIATNIK-Spiel Nr. 7043

Spielinhalt:

36 Karten

1 Würfel

- 1990 by PIATNIK, Wien
Printed in Austria



Einleitung:

Je langsamer, desto besser — „Eile mit Weile“. Für gewöhnlich möchte man so schnell wie möglich vorankommen. Hier ist es genau umgekehrt — wer im Bett bleibt, erhält die Idealnote 0.

Spielziel:

Die Spieler müssen aus ihrem gewürfelten Wert und der Rechenoperation einer Karte ihre Punktezahl für diese Runde berechnen. (Beispiel: Man würfelt eine Drei, die Karte zeigt das Rennauto und „x 100“. Die Punktezahl ist daher „ $3 \times 100 = 300.$ “) **Der Spieler, der in einer Runde die niedrigste Zahl erreicht, bekommt einen Punkt.** Wer bei der Endabrechnung die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielablauf:

Die Karten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Der jüngste Spieler beginnt und eröffnet die erste Runde — die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Sobald ein Spieler an der Reihe ist, würfelt er und hebt die oberste Karte vom

Stapel ab. Auf dieser Karte ist eine Rechenoperation angegeben, die mit der gewürfelten Zahl durchgeführt werden muß — es gibt nur Addition und Multiplikation.

Beispiel: Michael würfelt eine 3 und hebt die Karte mit dem Dreirad (+ 4) ab. Die Rechenoperation lautet also „zähle 4 dazu“. Michael rechnet $3 + 4 = 7$ — seine Punktezah für diese Runde ist also 7.

Die Rechnung und das Ergebnis müssen immer laut und deutlich angesagt werden, damit alle Spieler es kontrollieren können. Verrechnet sich ein Spieler, bekommt der erste Spieler, der den Fehler entdeckt, einen Punkt gutgeschrieben und der Spieler, der sich verrechnet hat, einen Minuspunkt abgezogen. Die abgehobene Karte legt jeder Spieler vor sich ab. Haben alle Spieler gewürfelt und ihre Rechnungen durchgeführt, ist die erste Runde vorbei.

Der Spieler, der das niedrigste Ergebnis erreichen konnte, gewinnt die Karte seiner Mitspieler — macht den Stich — und legt sie vor sich ab. Haben zwei oder mehr Spieler in einer Runde das niedrigste Ergebnis, würfeln

sie und wer die niedrigste Zahl erreicht, gewinnt die Runde.

Wichtig: Die gewonnenen Karten — Stiche — muß man voneinander getrennt vor sich auf den Tisch legen! Bei der Abrechnung zählt jeder Stich einer Punkt!

Die nächste Runde wird vom Spieler neben dem Startspieler eröffnet, usw. ...

Spielende:

Sind alle Karten aufgebraucht — bei 5 Spielern bleibt eine Karte übrig — ist das Spiel zu Ende. Jeder Spieler zählt seine Stiche zusammen — dazu werden noch die aufgeschriebenen Punkte gezählt, die man für das Erkennen eines Rechenfehlers eines Mitspielers bekommen hat. Von der Punktesumme werden nun die Minuspunkte für falsche Rechenergebnisse abgezogen.

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte sammeln konnte.

Wenn Sie zu „Laß Dir Zeit“ Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:
Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne
Postfach 79, A-1141 Wien