

Farbe oder mehr

für 2 bis 7 Kinder ab 4 Jahre
(Kindergarten und Vorschule)
ähnlich MauMau oder Uno

Ziel:

Möglichst schnell alle Karten ablegen.

Vorbereitung:

Nur die Karten 1-11 und die Wunschkarten eines NumNum-Kartenspiels nehmen, alle anderen Karten aussortieren.

Schrittweise können Karten mit höheren Zahlenwerten hinzugenommen werden, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen. Jeder Spieler erhält 7 (oder 5) Karten, entweder offen auf den Tisch oder verdeckt in die Hand, eine Karte kommt offen in die Mitte, die Restkarten dienen als Stapel zum **Ziehen**.

Spielablauf:

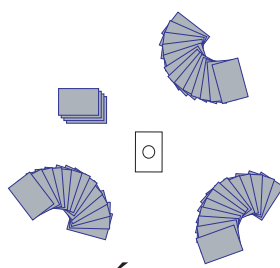
Der Spieler legt eine Karte mit **gleicher Farbe** oder mit **gleicher Zahl** oder mit **größerer Zahl**. Wenn sowohl Farbe als auch die Zahl passen, darf er noch eine Karte legen. Hat er keine passende Karte, muß er ziehen. Wenn die gezogene Karte passt, darf er sie sofort ablegen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sonderkarten:

Mit der **Wunschkarte** darf ein Spieler die nächste Farbe bestimmen. Joker (Zahl 1) passen auf alle Zahlen, alle Zahlen passen auf den Joker.

Allgemeine Regeln:

Bitte vor jedem Spiel sehr **gut mischen**, sonst passen die Karten "zu gut". Alle Spieler sollten sich der Reihe nach beim Austeilen der Karten abwechseln. Der Spieler im Uhrzeigersinn nach dem Kartengeber ist als Erster am Zug. Die **Verbotskarten** gelten immer, wenn sie sichtbar sind. Ein Verbot kann nur mit derselben Verbotskarte wieder aufgehoben oder als Paar entfernt werden. **Bei den Ablegespielen** dürfen die Wunschkarte oder die Verbotskarten unabhängig von der letzten Karte gelegt werden. Danach ist der nächste Spieler am Zug. Die Karten mit der Zahl 1 sind **Joker**. Sie passen auf jede Zahlenkarte. Für Fortgeschrittene: Verbotskarten dürfen nicht als letzte Karte eines Spielers gelegt werden.



1x1 Rommé

für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahre
an NumNum-Karten angepasste Rommé-Regel

Ziel:

Das Spiel "1x1-Rommé" orientiert sich an den Regeln des "normalen" Rommé. Es geht es darum, passende Karten zu sammeln und in Gruppen abzulegen. Wer als erster alle seine Karten ablegen kann, ist der Gewinner.

Vorbereitung:

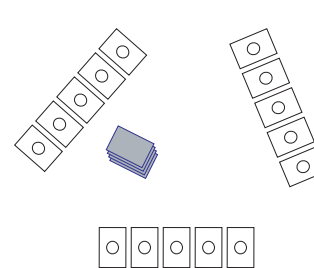
jeder Spieler erhält 13 Karten. Eine Karte wird aufgedeckt neben den Stapel der restlichen Karten gelegt. Sie bildet den Anfang des Ablagestapels.

Spielablauf:

Der erste Spieler nimmt eine Karte vom verdeckten- oder vom Ablagestapel. Er versucht, sie in eine bestehende Gruppe einzuordnen oder eine neue Gruppe zu bilden. Eine Gruppe besteht aus mindestens drei Karten und es gibt zwei verschiedene Arten: Karten, die alle denselben Kartenwert haben heißen ein Satz. Karten mit derselben Farbe, die aus aufeinanderfolgenden Werten einer 1x1-Reihe bestehen, bilden eine Kartenfolge. Die erste Kartenablage (das Aufdecken) ist erst dann möglich, wenn mindestens drei Karten mit zusammen mehr als 50 Punkten zusammenpassen. Joker zählen hier als die Karte, die sie vertreten..

Sonderkarten:

Die **Wunschkarte** ist als Joker beliebig einsetzbar. Joker (Zahl 1) dürfen nur in Kartenfolgen mit der entsprechenden Farbe eingesetzt werden.



Kapado

für 2-7 Spieler ab 8 Jahre

Ziel:

Möglichst viele passende Karten auf die eigenen fünf Ablagestapel legen.

Vorbereitung:

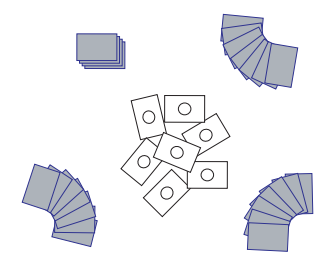
Jeder Spieler erhält fünf Karten, die er offen vor sich hinlegt.

Spielablauf:

Der Spieler zieht eine Karte vom Stapel und versucht sie auf einen seiner fünf Stapel abzulegen. Ablegen darf er auf einen Stapel mit derselben Farbe oder wenn die Karte einen gemeinsamen Teiler mit der obersten Karte hat. Wenn die Karte doppelt passt, wenn also Farbe und Teiler stimmen, darf er eine weitere Karte vom Stapel ziehen, sonst ist der nächste Spieler dran. Wenn die Karte keinen gemeinsamen Teiler und auch keine passende Farbe hat, dann legt er sie verdeckt auf einen beliebigen seiner Stapel. Dieser Stapel ist solange gesperrt, bis der Spieler eine Wunschkarte zieht oder eine Karte, die doppelt auf die verdeckte Karte passt. Wenn sich der Spieler irrt, wenn er also die verdeckte Karte mit einer unpassenden Karte freigeben will, dann bleibt der Stapel bis zum Spielende gesperrt. Der Spieler muss dann mit nur vier nutzbaren Ablagestapeln weiterspielen.

Sonderkarten:

Wenn ein Spieler eine Wunschkarte zieht, dann darf er von einem beliebigen Mitspieler eine Karte nehmen und bei sich ablegen. Wenn das eine doppelt passende Karte ist, dann darf er noch eine Karte vom Stapel ziehen. Mit der Wunschkarte kann er auch alle seine gesperrten Ablagestapel wieder freigeben. Die verdeckten Karten kommen dabei unter den Stapel. 2er oder 5er-Verbot sperren die jeweilige Reihe. Joker (Zahl 1) passen auf alle Zahlen, alle Zahlen passen auf den Joker.



Tadika

für 2 bis 5 Spieler ab 9 Jahre
ähnlich Schnauz oder Mömmen

Ziel:

Solange Karten tauschen, bis mit sieben passenden Karten das Spiel beendet werden kann.

Vorbereitung:

Die Verbotskarten werden aussortiert. Jeder Spieler erhält sieben Karten auf die Hand. Weitere sieben Karten kommen offen in die Mitte.

Spielablauf:

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann entweder eine Karte derselben Farbe oder eine Karte mit einem gemeinsamen Teiler oder alle seine Karten gegen die Karten aus der Mitte tauschen. Er kann auch "schieben", also nicht tauschen. Wenn die getauschten Karten in Farbe und Teiler passen, bleibt er am Zug, andernfalls ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn alle Mitspieler "schieben", also keine Karte tauschen, dann darf der Spieler, der mit dem "Schieben" begonnen hat, die Karten in der Mitte durch neue ersetzen bevor er seinen Zug macht. Je nachdem, wie ein Spieler eine Runde beendet, gibt es verschieden viele Punkte. Diese Punkte werden pro Spieler summiert und wer zuerst die vorher festgelegte Punktzahl (50 oder 100) erreicht, der hat das Spiel gewonnen.

Sieben Karten der 2er-Reihe ergeben **1 Punkt**.
Sieben Karten der 3er-Reihe ergeben **2 Punkte**.

5 Punkte gibt es für:

Sieben Karten einer anderen 1x1-Reihe, also 4,5,6,7,8 oder 9 oder sieben Karten in derselben Farbe oder vier Karten derselben Zahl (z.B. vier mal die 8, maximal ein Joker erlaubt) oder wenn er schon mit seinem ersten Spielzug gewinnt.

10 Punkte gibt es, wenn er gewinnt, ohne getauscht zu haben oder wenn die sieben Karten einer 1x1-Reihe auch noch alle dieselbe Farbe haben.

Sonderkarten:

Mit der Wunschkarte kann ein Spieler sieben neue Karten in die Mitte holen. Joker (Zahl 1) passen auf alle Zahlen, alle Zahlen passen auf den Joker.