



Die erste Spielregel (1x1-MauMau) ist auch in der Schachtel enthalten. Seit der Entstehung im Juni 2002 sind sieben neue Anleitungen hinzugekommen.

So wie mit normalen Skatkarten nicht nur Skat sondern auch Mau-Mau, 17+4, Schnauz und viele andere Spiele möglich sind, so

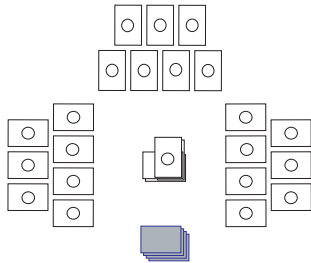
können mit den NumNum-Karten viele unterschiedliche Regeln gespielt werden.

Bitte schauen sie ab und zu bei www.numnum.de vorbei, ob es weitere neue Spielanleitungen gibt oder abonnieren sie den NumNum-Newsletter. Er erscheint 4-6 Mal jährlich als email und informiert über

NumNum und das kleine 1x1.

Falls Sie selbst eine interessante neue Spielregel gefunden haben, zögern Sie nicht, sie mit einer email an kontakt@numnum.de zu schicken.

Stand: 18.1.2004



1x1 Mau-Mau

für 2 bis 7 Spieler ab 7 Jahre
ähnlich MauMau oder Uno

Ziel:

Möglichst schnell alle Karten ablegen.

Vorbereitung:

Jeder Spieler erhält 7 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:

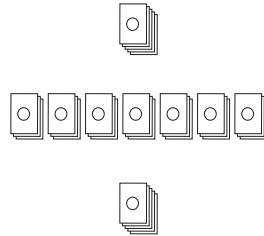
Spieler legt passende Karte ab. Wenn die Karte doppelt passt, darf er noch eine Karte legen. Hat er keine passende Karte, muß er ziehen. Wenn die gezogene Karte passt, darf er sie sofort ablegen.

Sonderkarten:

Mit der Wunschkarte kann ein Spieler die nächste Farbe bestimmen. 2er oder 5er-Verbot sperrt die jeweilige Reihe. Joker (Zahl 1) passen auf alle Zahlen, alle Zahlen passen auf den Joker.

Was bedeutet ?

offen: mit der Bildseite nach oben
verdeckt: mit der Rückseite nach oben
passende Karte: Karte mit derselben Farbe oder mit einem gemeinsamen Teiler
doppelt passende Karte: Karte bei der sowohl die Farbe als auch der Teiler stimmt



Mauerbruch

für 2 oder 4 Spieler ab 8 Jahre
Am besten zwei Parteien gegeneinander.

Ziel:

Möglichst viele passende Kartenpaare sammeln.

Vorbereitung:

alle Karten auf 7 Stapel verteilen und in einer Reihe offen zwischen die Spielparteien legen.

Spielablauf:

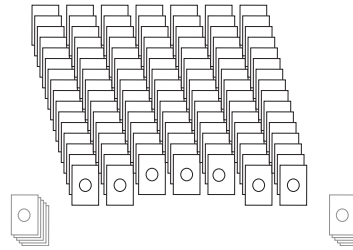
Zuerst abwechselnd doppelt passende Paare nehmen, bis nur noch einfach passende vorhanden sind. Das schafft ein faire Ausgangsbedingung. Ab jetzt: solange eine Partei doppelt passende Paare findet, darf sie nochmal, wenn sie ein einfach passendes Paar nimmt, ist die andere Partei am Zug.

Das Spiel ist beendet, sobald ein Stapel abgeräumt ist. Die Partei, die das Spiel beendet, darf alle Karten links oder rechts von diesem Durchbruch nehmen.

Sonderkarten:

Eine **Wunschkarte** darf durch eine der sieben zuletzt weggenommenen Karten getauscht werden, danach Spielzug fortsetzen. 2er oder 5er-Verbot sperren die jeweilige Reihe Joker (Zahl 1) passen auf alle Zahlen, alle Zahlen passen auf den Joker.

gemeinsamer Teiler: zwei Zahlen haben einen g.T., wenn es eine Zahl gibt, die beide teilt. Mit anderen Worten: sie liegen in derselben 1x1-Reihe. Beispiel: 6 und 9 haben die 3 als g.T., sie liegen beide in der 3er-Reihe.
1x1-Reihe: alle Vielfachen von 2,3,4,5,6,7,8 oder 9. Die 3er-Reihe besteht aus 3,6,9,12,15 usw. die 5er-Reihe aus 5,10,15,20...



Räum ab!

für 2 Spieler ab 10 Jahre
ähnlich Mahjongg und Mauerbruch

Ziel:

Möglichst viele passende Kartenpaare sammeln.

Vorbereitung:

Alle Karten auf 7 parallele Reihen verteilen, die Bildseite nach oben.

Spielablauf:

Wie bei Mauerbruch mit folgenden Abweichungen:

Das Spiel ist erst beendet, wenn kein passendes Paar mehr vorhanden ist.

Eine entfernte Karte macht sofort die nächste Karte derselben Reihe frei. Es können also auch die beiden untersten Karten einer Reihe abgeräumt werden.

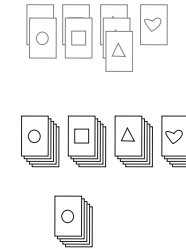
Sonderkarten:

Wie bei Mauerbruch.

Ziehen: eine neue Karte vom verdeckten Stapel auf die Hand nehmen.

Sonderkarten: das sind die Wunschkarte, 2er-Verbot, 5er-Verbot und die Joker(Zahl 1).

Durchbruch: das ist der abgeräumte Stapel in der Mauer.



1x1-Patience

für einen Spieler ab 9 Jahre

Ziel:

Möglichst viele passende Karten anlegen.

Vorbereitung:

Verbotskarten und die 11 und 13 aussortieren. Von jeder Farbe eine Karte offen ablegen. Alle restlichen Karten als Stapel auf die Hand.

Spielablauf:

Der Spieler nimmt eine Karte nach der anderen vom Handstapel und versucht sie auf einen der vier Farbstapel abzulegen. Ablegen darf er nur auf den Farbstapel derselben Farbe und wenn die Karte einen gemeinsamen Teiler mit der obersten Karte hat. Wenn die Karte nicht passt, dann legt er sie vorläufig an das untere Ende der Kartenreihe mit derselben Farbe. Wenn noch keine Reihe dieser Farbe existiert, dann beginnt er eine neue. Vom unteren Ende dieser Kartenreihen darf er jederzeit eine Karte nehmen und auf den Farbstapel ablegen, vorausgesetzt der Teiler passt. Das Spiel ist beendet, wenn der Handstapel aufgebraucht ist.

Sonderkarten:

Die **Wunschkarte** darf für jede beliebige Karte eingesetzt werden. Joker (Zahl 1) passen auf alle Zahlen, alle Zahlen passen auf den Joker.