

# Num IxI Num

## Spielregeln

NumNum = 1x1-MauMau

Das lehrreiche Kartenspiel  
für 2-7 Spieler ab 7 Jahre  
Spieldauer: 3-5 Minuten

© 2002 Alfred Schilken

Inhalt: 110 Karten

23 blaue  
Nummernkarten mit  
einem Kreis

23 gelbe  
Nummernkarten mit  
einem Dreieck

4 Joker mit der  
Nummer 1, je einer  
pro Farbe

4 Verbotskarten 2-  
er-Verbot mit einem  
Verbotsschild für 2

3 Wunschkarten,  
alle Symbole in der  
Mitte

23 rote  
Nummernkarten mit  
einem Quadrat

23 rosa  
Nummernkarten mit  
einem Herz

2 Nummernkarten  
mit der 13, Herz und  
Quadrat

4 Verbotskarten 5-  
er-Verbot mit einem  
Verbotsschild für 5

1 Karte mit  
Kurzanleitung

### Vorbereitung:

Der Kartengeber mischt die Karten gut durch und gibt jedem Mitspieler sieben Karten.

Die restlichen Karten bilden den verdeckten Stapel.

Der Geber deckt eine Karte von diesem Stapel auf. Wenn die Karte ein Verbotsschild zeigt, dann legt er sie offen ab und deckt eine weitere Karte auf, solange bis eine Nummernkarte gefunden ist. Diese Nummernkarte ist der Anfang des Ablagestapels.

Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler nach dem Kartengeber beginnt.

**Ziel:** Wer als erster seine letzte Karte ablegt - hat gewonnen.

### Spielablauf:

Der Spieler, der am Zug ist, versucht möglichst viele seiner Karten abzulegen. Dabei gelten folgende Ablage-Regeln:

Der Spieler darf eine Karte ablegen, die dasselbe Symbol hat wie die oberste Karte des Ablagestapels ( sie "passt" ).

**Oder** er darf eine Karte mit einem Verbotsschild ablegen. Wenn noch kein Verbot derselben Art gilt, legt er die Karte offen neben den Ablagestapel. Die entsprechende 1x1-Reihe (also 2,4,6 beim 2-er-Verbot und 5,10,15 beim 5-er-Verbot) ist ab sofort gesperrt. (siehe Beispiele). Wenn schon ein Verbot derselben 1x1-Reihe gilt, kann er das Verbot

aufheben, indem er mit seiner Karte die offene Verbotskarte verdeckt. Es ist nicht erlaubt, als letzte Karte eine Verbotskarte abzulegen.

**Oder** er darf eine Karte ablegen mit einer Nummer, die mit der obersten Karte des Ablagestapels eine (nicht gesperrte) 1x1-Reihe gemeinsam hat. In anderen Worten: wenn die beiden Karten einen gemeinsamen Teiler haben, der größer als 1 ist.

Karten mit der Nummer 1 sind Joker, sie dürfen auf jede beliebige Nummernkarte abgelegt werden und jede Nummernkarte passt auf den Joker.

Wunschkarten dürfen ebenfalls auf jede Karte abgelegt werden. Der Spieler darf sich das Symbol wünschen, das der nächste Spieler ablegen soll.

Wenn sowohl das Symbol als auch die Nummer passen ("passt doppelt"), dann darf der Spieler noch eine passende Karte ablegen - und das so lange er doppelt passende Karten hat (siehe Tipps und Tricks). In seltenen Fällen kann ein Spieler alle seine Karten mit seinem ersten Zug ablegen und damit gewinnen.

Wenn der Spieler keine Karte ablegen kann (oder will), muss er eine Karte vom Stapel ziehen. Wenn diese passt, darf er sie sofort ablegen.

Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

### Beispiele:

#### einfach passende Karten:

Jede Herzkarte passt auf jede andere Herzkarte, jede Karte mit einem Kreis passt auf alle anderen Karten mit einem Kreis, usw.

6 passt auf 3 oder auf 9 oder 15, alle liegen in der 3-er-Reihe, haben also 3 als gemeinsamen Teiler.

6 passt auch auf 2 oder 10 oder 20, alle liegen in der 2-er-Reihe. Alle geraden Nummern passen also aufeinander - außer wenn eine 2-er-Verbotskarte aufgedeckt ist.

15 passt auf 30 oder auf 45, alle liegen in der 5-er-Reihe außer: wenn eine 5-er-Verbotskarte aufgedeckt ist.

4 passt auf 8 - auch wenn das 2-er-Verbot gilt, denn beide haben die 4 als gemeinsamen Teiler.

20 passt auf 30, auch wenn 2-er- und 5-er-Verbot gleichzeitig gelten, denn 10 ist gemeinsamer Teiler.

5, 10, 15 passen auf 1, auch wenn das 5-er-Verbot gilt, alle geraden Nummern passen auf 1, auch wenn das 2-er-Verbot gilt

#### doppelt passende Karten:

Herz-4 passt doppelt auf Herz-10, außer wenn eine 2-er-Verbotskarte aufgedeckt ist.

Herz-1 passt doppelt auf alle anderen Herz-Karten, und alle Herz-Karten passen doppelt auf die Herz-1.

#### nicht passende Karten:

Herz-2 passt nicht auf Kreis-3, Kreis-5 passt nicht auf Herz-8, Herz-7 passt nicht auf Dreieck-30, alle diese Paare haben keinen gemeinsamen Teiler, der größer als 1 ist.

Herz-15 passt nicht auf Kreis-20, wenn das 5-er-Verbot gilt.