



Spiele in einheitlichem, handlichem Kleinformat. Besonders praktisch für die Reise oder als originelle Mitbringsel. Spielmaterial meist aus stabilem Kunststoff. Auch für kleine Spielerrunden geeignet. Die Serie enthält Spiele, bei denen nicht der Würfelzufall, sondern geschickte Taktik, rasches Erkennen einer Spielsituation und vorausschauende Berechnung zum Sieg führen.

Für Leute, die Spaß am Denken haben!

3×16

Zahlenlegespil für 1 – 4 Personen
Ravensburger Spiele Nr. 602 5 302
Spielmaterial: 192 Zahlenplättchen

Dieses originelle Zahlenlegespil zählte schon um die Jahrhundertwende zu den beliebtesten Familienspielen. Unter dem Titel „Nümmerchen“ oder „Dreisechzehn“ erschien es 1894 erstmals als „Ravensburger Spiel“.

Spielgedanke

Aus 3 Zahlenreihen von 1–16 sollen 3 neue Hauptreihen gebildet werden, die jeweils mit einer 1 beginnen und in der

genauen Zahlenfolge von 1–16 gelegt werden müssen. Vom Spielleiter aufgerufene Zahlen werden nacheinander aus den Zahlenreihen entnommen und, wenn man sie nicht sofort gebrauchen kann, zunächst in sog. „Hilfsreihen“ abgelegt. In der geschickten Anlage der Hilfsreihen liegt in erster Linie die Kunst dieses Spieles.

Vorbereitung

Die Zahlenplättchen werden auseinandergelöst. Jeder Spieler erhält 48 Plättchen, und zwar dreimal die Zahlen von 1–16. Die Farbe spielt keine Rolle.

Spielbeginn

Die Spieler legen ihre Plättchen in 3 waagrechten Reihen geordnet von 1–16 vor sich hin (Abb. 1). Ein Spieler wird zum Spielleiter bestimmt. Er legt seine 48 Plättchen verdeckt in einen Behälter, mischt sie gut, nimmt eines nach dem anderen heraus und ruft die gezogene Zahl auf.

Spielverlauf

Jeder Spieler nimmt die aufgerufene Zahl aus einer seiner Zahlenreihen. Handelt es sich bei der aufgerufenen Zahl zufälligerweise um eine 1, so kann sofort mit einer der drei neuen Hauptreihen begonnen werden. Handelt es sich aber um eine andere Zahl, so muß diese zunächst in einer Hilfsreihe abgelegt werden.

Hilfsreihen

Es können insgesamt 5 senkrechte Hilfsreihen in beliebiger Länge gebildet werden. Lücken dürfen nicht gelassen werden, d. h. die Plättchen müssen alle unmittelbar untereinander gelegt werden. Einmal gelegte Plättchen dürfen innerhalb der Hilfsreihen nicht mehr bewegt oder ausgetauscht werden. Die genaue Zahlenfolge braucht nicht eingehalten zu werden. Man legt jedoch zweckmäßigerweise die hohen Zahlen oben ab und möglichst fortlaufend die niederen darunter, so daß man bei Bedarf aus allen Hilfsreihen möglichst viele Plättchen in genauer Zahlenfolge entnehmen kann (Abb. 2). Die Kunst des Spieles besteht darin, daß man sofort beim Aufrufen der Zahl erkennt, in welche der 5 Hilfsreihen man sie am besten legt, damit sie nachher zur Bildung der Hauptreihen günstig weggenommen werden kann.

Die Zahlen aus den Hilfsreihen dürfen nur der Reihe nach von unten weggenommen werden. Aus der Mitte darf keine Zahl entnommen werden. Alle aufgerufenen Zahlen müssen so lange in den Hilfsreihen abgelegt werden, bis der Spielleiter eine 1 aufruft.

Hauptreihen

Jede der drei neu zu bildenden Hauptreihen muß mit einer 1 begonnen werden (Abb. 3). Die Plättchen müssen in der genauen Zahlenfolge abgelegt werden, d. h. es darf nicht eine 3 gelegt werden, wenn die 2 noch fehlt. Wird im Lau-

fe des Spieles eine 1 aufgerufen, so darf mit der Bildung einer Hauptreihe begonnen werden. Liegt nun z. B. am Ende einer Hilfsreihe eine 2, so darf diese, ohne daß sie aufgerufen wurde, sofort neben die 1 gelegt werden; anschließend eine 3 usw. Man darf aus allen Hilfsreihen von unten her so lange Zahlen entnehmen, bis keine passende mehr kommt.

Spielende

Derjenige, der seine 3 Hauptreihen zuerst gebildet hat, gewinnt das Spiel. Kann keiner der Spieler seine Hauptreihen vollenden, so gewinnt derjenige, der noch die wenigsten Plättchen zu legen hat, wenn der Spielleiter die letzte Zahl aufgerufen hat.

Einsiedlerspiel

Das Spiel kann auch von einer Einzelperson gespielt werden. Diese übernimmt dann gleichzeitig die Funktion des Spielleiters.