

Mit der Zeit kennen die Spieler immer mehr Plätze, wo bestimmte Karten liegen. Es dürfen aber nur immer 2 Karten aufgedeckt werden, selbst wenn man sich beim Aufdecken der 2. Karte an die dazugehörige erinnert und gern eine weitere Karte aufdecken würde. Der nächste Spieler wird, wenn er aufgepaßt hat, diesen Vorteil wahrnehmen können.

Gewinner ist, wer am Schluß die meisten Kartenpaare sammeln konnte.

3. Spielregel: „Schwarzer Peter“

Die Spieler suchen sich 16 Kartenpaare aus den Karten heraus und eine einzelne Karte, die von allen Spielern eindeutig als „Schwarzer Peter-Karte“ erkannt wird. Es wird vorgeschlagen, eine Karte mit 4 gleichen Farbfeldern zu wählen und die anderen Karten dieser Art auszusortieren.

Die Karten werden gut gemischt und gleichmäßig verteilt. Zusammengehörige Karten werden gleich abgelegt. Ein Spieler zieht von seinem linken Nachbarn eine Karte aus dessen verdeckten Karten. Wenn die gezogene Karte zu einer seiner Karten paßt, darf er das Kartenpaar ablegen. So wird reihum gezogen. Der Schwarze Peter bleibt immer im Spiel. Wer diesen zuletzt in der Hand hält, bekommt als „Schwarzer Peter“ einen Strich auf die Nase.

Gewinner ist, wer die meisten Karten abgelegt hat.

© 1975 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg



Deck zu!

Ravensburger Spiele Nr. **602 5 058 8**
 Legespiel für 2-5 Personen ab 5 Jahren
 von Cornelia Julius
 Spieldauer: etwa 15-20 Minuten
 Inhalt: 62 Karten

1. Spielregel: „Deck zu!“

Ziel des Spieles: Jeder Spieler versucht mit den Karten, die er vom Kartenstoß abhebt, eine möglichst kleine Fläche zu belegen.

Spielverlauf: Alle Karten werden gut gemischt und auf einen Stoß in die Mitte des Tisches gelegt. Reihum hebt jeder Spieler eine Karte ab und legt sie vor sich auf den Tisch. Die nächste Karte, die jeder abhebt, versucht er so abzulegen, daß er von seiner schon liegenden Karte möglichst viele quadratische Felder zudeckt. Man darf aber nur gleichfarbige Felder übereinanderdecken. Im ungünstigsten Fall läßt sich mit der neugezogenen Karte überhaupt kein Quadrat der schon liegenden Karte zudecken, und man muß die Karte beliebig daneben anfügen. Im günstigsten Fall kann man im späteren Verlauf des Spieles die gezogene Karte irgendwo mitten auf seine schon abgelegten Karten legen und 4 Quadrate bedecken.

Abb. 4 zeigt beispielsweise eine Fläche von 10 Quadraten. Wenn alle Karten des Kartenstoßes verbraucht sind, zählt jeder Spieler die einzelnen Quadrate seiner Fläche ab. Wer am wenigsten hat, d. h. wer die kleinste Fläche legen konnte, hat gewonnen.

2. Spielregel: „Paare suchen“
 Jede Karte ist doppelt im Spiel, so daß sich Paare zusammenstellen lassen.

Die Karten werden mit der Rückseite nach oben in einem Rechteck oder Quadrat geordnet auf dem Tisch ausgelegt. Keine darf die andere überdecken. Der erste Spieler deckt 2 Karten auf in der Absicht, ein Kartenpaar zu finden. Zu Beginn wird das kaum der Fall sein. Also muß er die nicht zusammengehörigen Karten wieder umdrehen und auf dem gleichen Platz liegen lassen. Der nächste Spieler ist an der Reihe und deckt wiederum 2 Karten auf. Gelingt es einem Spieler, 2 gleiche Karten aufzudecken, darf er sie behalten und 2 weitere Karten aufdecken. Er darf so lange weiterspielen, wie er Paare findet. Passen 2 aufgedeckte Karten nicht zusammen, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Abb. 4 zeigt beispielsweise eine Fläche von 10 Quadraten. Wenn alle Karten des Kartenstoßes verbraucht sind, zählt jeder Spieler die einzelnen Quadrate seiner Fläche ab.

Manchmal genügt eine Drehung der Karte, um sie gebraucht, weil er weniger Felder überdecken konnte. Ein anderer Mitspieler hat beim Ablegen der gleichen Anzahl Karten vielleicht 11 oder 12 Quadrate abgelegt, die beim Ablegen von 4 Karten entstanden ist.

Abb. 4 zeigt beispielsweise eine Fläche von 10 Quadraten. Wenn alle Karten des Kartenstoßes verbraucht sind, zählt jeder Spieler die einzelnen Quadrate seiner Fläche ab.

