

## Ereigniskarten



**Zielgerade:** Der Zahlenwert des Ablagestapels steigt auf 99. Schnapp dir das Rennauto.



**Tanken:** Der Zahlenwert des Ablagestapels bleibt gleich. Schnapp dir das Rennauto.



**Reifenwechsel:** Der Zahlenwert des Ablagestapels ist nun 50. Schnapp dir das Rennauto. Es ist egal, ob der Zahlenwert des Ablagestapels vorher über oder unter 50 war.



**Ölwechsel:** Der Zahlenwert des Ablagestapels bleibt gleich. Schnapp dir das Rennauto.



**Überholen:** Überspring den nächsten Spieler. Der Zahlenwert des Ablagestapels bleibt gleich. Wenn ihr nur zu zweit spielt, bist du gleich noch einmal an der Reihe.



**Frühstart:** Vertausch den Zahlenwert des Ablagestapels. Zum Beispiel wird aus der Zahl 37 die Zahl 73. Wenn der Zahlenwert zwischen 1 und 9 liegt, wird der Zahlenwert zu einem Vielfachen von 10 (1 = 10, 9 = 90).



**Reparaturstopp:** Zieh vom Zahlenwert des Ablagestapels 10 ab. Schnapp dir das Rennauto.



**Etappensieg:** Runde auf die nächste 10er-Zahl auf oder ab. Schnapp dir das Rennauto. Es gilt folgende Regel: Jeder Zahlenwert, dessen Einerstelle zwischen 0 und 4 liegt, wird abgerundet (22 = 20, 64 = 60). Jeder Zahlenwert, dessen Einerstelle zwischen 5 und 9 liegt, wird aufgerundet (35 = 40, 98 = 100).  
**Wichtig!** Wenn der Zahlenwert des Ablagestapels bereits ein Vielfaches von 10 ist, dann verändert sich der Zahlenwert nicht.

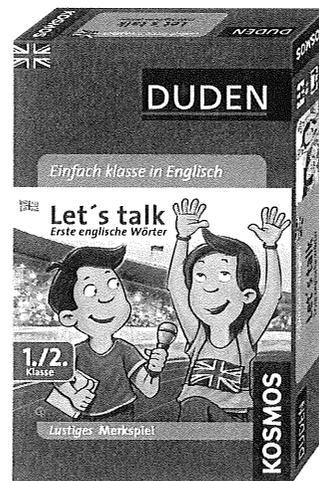
05

## Einfach klasse ...

### ... die DUDEN-Spiele zu den Themen Deutsch und Englisch!



Wörter-Wettlauf  
Art.-Nr. 713089  
ISBN 978-3-411-72399-7



Let's talk  
Art.-Nr. 713096  
ISBN 978-3-411-72382-9

Spielidee: Jason Schneider  
Licensed with permission  
by Gamewright,  
a division of Ceaco, Co.



Illustrationen: Barbara Scholz,  
Tom Breitenfeldt, Oliver Freudenreich  
Grafik: Oliver Freudenreich, Klemens Franz  
Reihenkonzept: WohlgemuthPartners  
Neue Kommunikation  
Redaktion: Christina Braun, Elisabeth Sieber

© 2010 KOSMOS Verlag  
Pfizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199  
www.kosmos.de, info@kosmos.de  
© 2010 Bibliographisches Institut AG,  
Mannheim  
www.duden.de

Art.-Nr. 713072  
ISBN 978-3-411-72400-0

06

Einfach klasse in Mathematik

Zahlen-Rallye

Zahlenraum 1 bis 100

DUDEN

Schnelles Kartenspiel für 2 bis 5 Spieler – Ab 6 Jahren

Die Auto-Rallye ist in vollem Gange und ihr seid mit dabei! Aber wer gewinnt das rasante Rennen? Nur wer gut mitrechnet und geschickt seine Karten ablegt, wird am Ende der große Sieger sein!

### Spielmaterial

40 Zahlenkarten  
20 Ereigniskarten  
2 Rennautos



### Spielvorbereitung

- Bevor ihr mit dem Spiel beginnt, schaut euch die verschiedenen Ereigniskarten an und lest die Aktionen einmal laut vor!
- Mischt die Karten verdeckt und verteilt vier Karten an jeden Spieler. Nehmt die Karten so auf die Hand, dass die anderen sie nicht sehen. Die restlichen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel in die Mitte des Tisches gelegt.
- Stellt jetzt noch ein Rennauto neben den Stapel. Das andere Rennauto ist ein Ersatzauto. Legt es in die Schachtel zurück, für den Fall, dass ihr das andere verlieren solltet.

### Ziel des Spiels

Wer nach mehreren Auto-Rallyes **vier Siegpunkte** notiert hat, gewinnt den großen Preis und ist der neue Zahlen-Champion!



Eine Sieger-Medaille zum Herunterladen  
findest du auf [www.duden.de](http://www.duden.de).

Gib in der Suche einfach den Namen des Spiels ein.

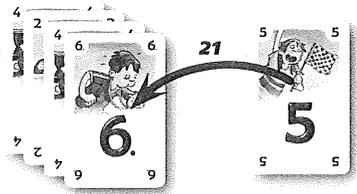
01

KOSMOS

## Los geht's!

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Die Auto-Rallye verläuft über mehrere Runden. Der jüngste Spieler beginnt. Er legt eine Handkarte offen auf den Tisch und eröffnet damit den Ablagestapel. Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

- Wenn du eine Karte ausspielst, zählst du die Zahl dieser Karte zu dem Zahlenwert des Ablagestapels dazu und nennst deinen Mitspielern das Ergebnis. Wenn es am Anfang des Spiels noch keinen Ablagestapel gibt, wird bei null begonnen.



Der Ablagestapel zeigt 16.  
Tim legt eine 5 auf den Stapel und sagt: „21“.

- Wenn du eine Ereigniskarte ausspielst, führst du die Aktion oder die Aktionen aus, die auf der Karte stehen. Anschließend nennst du den Zahlenwert des Ablagestapels.

Nachdem du eine Karte abgelegt hast, musst du **immer eine neue Karte** vom Nachziehstapel **ziehen**, damit du wieder **vier Karten** auf der Hand hast. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

## Rennauto schnappen

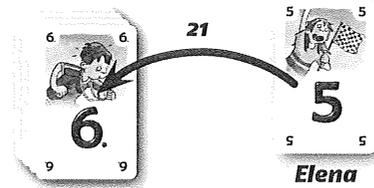
Du darfst das Rennauto neben dem Stapel nehmen oder während des Spiels einem Spieler wegschnappen, wenn

- deine Karte, die du auf den Ablagestapel legst, einen Zahlenwert ergibt, der ein Vielfaches von 10 ist: also 10, 20, 30 ...
- der Zahlenwert deiner Karte, die du auf den Ablagestapel legst, denselben Zahlenwert hat wie die oberste Karte auf dem Ablagestapel (siehe **Gleiche Zahlenkarte ablegen**).
- du eine Ereigniskarte mit der Aktion „Schnapp dir das Rennauto“ ausspielst.

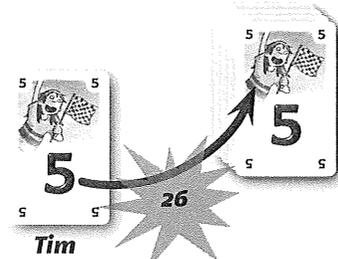
02

## Gleiche Zahlenkarte ablegen

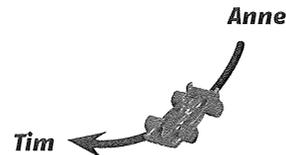
Legt ein Spieler eine Karte auf den Ablagestapel, deren Zahlenwert gleich groß ist wie ein Zahlenwert auf einer deiner Handkarten, dann darfst du deine Karte sofort auf den Ablagestapel legen und dir das Rennauto schnappen. Vergiss dabei nicht, den Zahlenwert deiner Karte zu dem Zahlenwert des Ablagestapels zu addieren und das Ergebnis zu sagen! Nun ist der nächste Spieler links von dir an der Reihe. Spielen mehrere Spieler gleichzeitig eine passende Karte aus, nimmt sich der Spieler, dessen Karte zuerst auf dem Ablagestapel liegt, das Rennauto.



Der Ablagestapel hat den Zahlenwert 16.  
Elena legt eine 5 auf den Ablagestapel und sagt: „21“.



Jetzt ist Anne an der Reihe.  
Doch Tim hat ebenfalls eine 5 auf der Hand. Er legt die Karte schnell auf den Ablagestapel und sagt: „26“.



Nun nimmt Tim sich das Rennauto, das bis jetzt Anne vor sich stehen hatte. Außerdem zieht er eine Karte vom Nachziehstapel. Elena ist wieder an der Reihe, weil sie links von Tim sitzt. Somit wurde Anne in diesem Spielzug übersprungen.

**Wichtig!** Du selbst darfst auf eine von dir abgelegte Karte nicht sofort eine weitere passende Karte ausspielen. Zuerst muss ein anderer Spieler eine Karte auf den Ablagestapel legen.

03

## Karte nachziehen

Vergiss nicht, eine Karte vom Nachziehstapel zu ziehen, nachdem du eine Karte auf den Ablagestapel gelegt hast. Solltest du nur drei Karten auf der Hand haben, wenn der nächste Spieler eine Karte ablegt, musst du leider mit drei Karten weiterspielen und darfst nicht nachziehen. Vergisst du auch bei drei Karten nachzuziehen, dann spielst du nur noch mit zwei Karten weiter!

## Ende der Auto-Rallye

Die Auto-Rallye ist zu Ende, wenn

- du eine Karte ausspielst, die den Zahlenwert des Ablagestapels auf genau 100 erhöht, oder du eine **gleiche Zahlenkarte** ausspielst, die den Zahlenwert des Ablagestapels auf genau 100 oder mehr erhöht. Du schnappst dir das Rennauto und hast die Auto-Rallye gewonnen.
- du eine Karte ausspielst, die den Zahlenwert des Ablagestapels auf mehr als 100 erhöht. Es gewinnt der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt das Rennauto vor sich stehen hat.
- der Nachziehstapel aufgebraucht ist. Wer das Rennauto vor sich stehen hat, gewinnt die Auto-Rallye.

Der Gewinner der Auto-Rallye darf sich **einen Siegpunkt** notieren, mischt die Karten und verteilt sie neu. Der Spieler links von ihm startet die neue Auto-Rallye.

## Spielvariante: Kleine Auto-Rallye (Zahlenraum 1 bis 20)

Für dieses Spiel sortiert ihr folgende Karten aus:

- Zahlenkarten mit den Werten 7, 8, und 9
- Ereigniskarten: Zielgerade, Etappensieg, Reifenwechsel, Frühstück

Legt diese Karten in die Schachtel zurück, sie werden für das Spiel nicht benötigt. Mischt die restlichen Karten und spielt wie oben beschrieben, mit Ausnahme der Regeln **Gleiche Zahlenkarte ablegen** und **Karte nachziehen**. Die Karten müssen jede Runde auf vier Handkarten aufgefüllt werden. Sollte ein Spieler das vergessen, darf er zu einem späteren Zeitpunkt noch eine Karte vom Nachziehstapel nehmen. Die Auto-Rallye ist wie oben beschrieben zu Ende, wenn ein Spieler den Ablagestapel genau auf 20 erhöht, auf mehr als 20 erhöht oder der Nachziehstapel aufgebraucht ist.

04