
Heiße Karten
Cartes «chaudes»
Hete kaarten
Carte bollenti
„Hot“ Cards

W. Jeromin

Heiße Karten

Spaß, Spannung, Schabernack mit „heißen“ Karten

Ein durch das Los bestimmter Geber verteilt je 8 Karten einzeln an die Kinder. Der Rest kommt als Kartenstoß auf den Tisch. Der Spieler, der den Stich gemacht hat, zieht als erster eine neue Karte vom Stoß, die anderen Kinder nehmen dann reihum. Bei 2, 3, 4 oder 6 Spielern geht das Kartenpaket auf, bei 5 bleibt ein Rest von 3 Karten, der beiseite gelegt wird. Der Spieler links vom Geber spielt aus, danach immer derjenige, der den Stich gemacht hat. Die 48 Karten zeigen gerade (2, 4, 6, 8 usw bis 48) oder ungerade Zahlen (1, 3, 5, 7 usw. bis 47).

Die geraden schwarzen Zahlen gelten Plus, die ungeraden roten Minus. **Die schwarzen Pluskarten stechen immer**, es macht derjenige den Stich, der die höchste Pluskarte ausgespielt hat. Es braucht nie bedient zu werden, es können also beliebige Karten abgeworfen werden.

Beispiel:

Spieler 1 spielt die Karte 22 aus, Spieler 2 die 34, Spieler 3 die 48.

Spieler 3 übernimmt den Stich und spielt nun von neuem aus.

Fallen nur Minuskarten mit ungeraden Zahlen, macht derjenige den Stich mit der höchsten Augenzahl.

Beispiel:

Spieler 1 spielt die Karte 13 aus, Spieler 2 die 17, Spieler 3 die 9.

Spieler 2 mit der höchsten Karte übernimmt den Stich und spielt von neuem aus.

Es fallen Pluskarten (gerade Zahlen) und Minuskarten (ungerade Zahlen) zusammen. Hier macht

den Stich der Spieler, der die höchste Pluskarte ausgespielt hat.

Beispiel:

Spieler 1 spielt die Karte 20 aus, Spieler 2 die 29, Spieler 3 wirft die 47 ab.

Spieler 1 übernimmt den Stich mit der Pluskarte.

Man sollte versuchen, die schlechten Karten mit den hohen Minuszahlen möglichst schnell loszuwerden. (Daher der Name „Heiße Karten“.) Denn: Am Schluß gewinnt der Spieler mit dem besten Ergebnis: Jeder zählt gesondert seine Plus- und Minuspunkte und notiert sie auf dem Block. Die Minuspunkte zieht jeder Spieler von seinen Pluspunkten ab. Das Ergebnis schreibt er daneben. Sind alle Spiele, die man vorher vereinbart hat, gespielt, werden die Ergebnisse zusammengerechnet und der Sieger damit ermittelt.

W. Jeromin

Cartes «chaudes»

Plaisir, sensation, niche avec des cartes «chaudes»

Un des participants tiré au sort distribue 8 cartes une à une à chacun des enfants. Le reste est empli sur la table. Le joueur qui a fait la levée prend une nouvelle carte le premier. Suivent tour à tour les autres enfants. A 2, 3, 4 ou 6 joueurs les cartes tombent juste. A 5 joueurs il y a un reste de 3 cartes qui sont mises de côté. Le joueur à la gauche de celui qui a donné les cartes, joue le premier et ensuite toujours celui qui a fait la levée.

Les 48 cartes portent des nombres pairs (2, 4, 6, 8, etc. — 48) ou des nombres impairs (1, 3, 5, 7, etc. — 47).