

ZAHLENKLAUB

**Wer hat das beste Gedächtnis und klaubt die meisten Zahlen?
Für 2 bis 4 Spieler ab 7 Jahren.**

Inhalt:

33 Spielkarten, davon 28 Zahlenkarten, 4 Polizistenkarten und 1 Gefängniskarte.
1 Holzklötzchen
1 Spielanleitung

Ziel des Spieles:

Soviele Zahlenkarten als möglich zu erhaschen. Doch Vorsicht: Die Zahlenkarten dürfen nur in der richtigen Reihenfolge eingesammelt werden!

Spielvorbereitung:

Die Karten werden gemischt und mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch verteilt. Der Holzklötz symbolisiert den Chef-Banditen und wird in die Mitte gestellt. Die/der Jüngste darf beginnen, es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Spielregeln:

Begonnen wird mit der „1“ als erste Karte. Jeder versucht also am Anfang des Spieles, die „1“ aufzudecken. Die Spieler drehen jeweils eine Karte um und zeigen sie ihren Mitspielern. Deckt der Spieler keine gesuchte Karte auf – also in diesem Fall z.B. eine 7 oder eine 18 – so versuchen er und seine Mitspieler, sich die Karte und die Zahl zu merken und dreht sie dann wieder um. Die Suche nach der „1“ geht weiter. Nun ist der nächste dran. Der erste, der die „1“ aufdeckt, legt diese sichtbar neben sich. Ab jetzt sucht jeder die „2“, dann die „3“ usw. bis zur „28“. Deckt jemand die richtige Zahl auf, so darf er gleich noch eine weitere Karte umdrehen.

Holzklötzchen-Bandit

Glaubt ein Spieler zu wissen, wo die nächsthöhere Zahlenkarte liegt, so nimmt er das Holzklötzchen schnell an sich. Nun darf er, auch wenn die Reihe nicht an ihm ist, die Karte umdrehen, die seiner Meinung nach

richtig ist. Hat er die richtige Zahl erwischt, gehört die Karte ihm – hat er sich getäuscht, muß er zur Strafe eine Runde aussetzen. Das Spiel geht dann weiter, als wäre keine Unterbrechung eingetreten. Das Spiel ist zu Ende, wenn auch die 28. Karte seinen Besitzer gefunden hat. Wer die meisten Karten sammeln konnte, hat gewonnen. Aber wir haben noch 2 Fallen eingebaut, damit es nicht zu leicht wird:

1. Polizisten-Karten

Wer diese Karte aufdeckt, hat einfach Pech gehabt – er wurde beim Zahlenklau erwischt und kann für dieses Mal keine Zahl einheimsen.

2. Gefängniskarte

Wer diese Karte aufdeckt, dem winkt leider das Gefängnis – aber nur für eine Runde, dann darf er wieder weiter „klausen“.

ASS wünscht viel Spaß!

Spielidee: © Toyly/Gil Druckman

**Altenburger und Stralsunder
Spielkarten-Fabriken AG, ASS**
Postfach 10 03 52
70747 Leinfelden-Echterdingen

T. Nr. 15/148

