

# Kartenspiel mit Zahlen

## aus dem Zahlenraum 1000

Dieses Material bietet einen lustvollen und spielerischen Umgang mit Zahlen im Zahlenraum 1000. Signifikante Zahlen werden addiert und zerlegt.

### Karten Set 1 (54 Karten):

15 Karten (dunkelblaue Rückseite): 50, 100, 150, 200, 250, 300, 350, 400, 450, 500, 600, 700, 800, 900, 1000

33 Karten (dunkelgelbe Rückseite) mit Zerlegungen dieser Zahlen

5 Joker Karten (dunkelgelbe Rückseite)

1 Deckkarte (Rückseite: Beschreibung)

### Karten Set 2 (54 Karten):

15 Karten (hellblaue Rückseite): 50, 100, 150, 200, 250, 300, 350, 400, 450, 500, 600, 700, 800, 900, 1000

15 Karten (hellgelbe Rückseite) mit Teilen der blauen Zahlen:

25, 50, 75, 100, 125, 150, 175, 200, 225, 250, 300, 350, 400, 450, 500  
(diese Karten gibt es 2x!)

4 Multiplikations- und 4 Divisionskarten (graue Rückseite)

1 Deckkarte (Rückseite: Beschreibung)

### Vorbereitung:

Die Zahlen auf den blauen Karten (Set 1) werden benannt und aufsteigend nebeneinander gelegt. Anschließend werden die gelben Karten besprochen. Die (jeweils 2-5) Zahlen werden addiert und der passenden blauen Zahl zugeordnet.

(Anfangs könnten die gelben Karten mit den Zahlen 75 und 175 noch weggelassen werden.)

## **Spielvariante 1 mit dem Set 1:**

### Beginn:

Die 15 blauen Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel in der Tischmitte abgelegt.

Die gelben Karten (33 Zahlenkarten und 5 Joker) werden gemischt. Jede(r) Mitspieler(in) erhält 5 Karten. Die restlichen gelben Karten werden als verdeckter Stapel neben dem blauen Stapel abgelegt.

### Verlauf:

Die oberste blaue Karte wird aufgedeckt vor den Stapel gelegt. Jede(r) hat nun die Möglichkeit eine oder mehrere passende gelbe Karten anzulegen. (Passend bedeutet, dass alle Zahlen der gelben Karte in Summe die Zahl der blauen Karte ergeben.) Wird in einer Runde keine passende gelbe Karte angelegt, so muss jede(r) eine Karte vom gelben Stapel aufnehmen. Jemand kann sich jedoch davor "retten", indem er einen Joker nachspielt. (Joker können aber auch sonst angelegt werden.)

Kann jemand anlegen nachdem eine Karte vom Stapel aufgenommen wurde, so ist dies erlaubt.

Die nächste blaue Karte wird aufgedeckt.

### Ende:

Hat jemand keine gelbe Karte mehr, so endet das Spiel sofort. Sind alle blauen Karten verbraucht, so kann vereinbart werden, ob das Spiel endet oder der blaue Stapel gewendet wird und das Spiel weiter geht.

### Variante mit Joker:

Joker können auch als Multiplikator zu einer gelben Karte verwendet werden. Erlaubt ist: x2, x3, x4 oder x5

Bsp.: Ist die Summe der gelben Karte 200, es wird aber 600 benötigt, so kann der Joker diese Summe auf 600 verdreifachen.

### Weitere Variante:

Mehrere gelbe Karten können kombiniert und gemeinsam an eine blaue angelegt werden. Auch hier wäre wieder eine Kombination mit einem Joker als Multiplikator möglich.

## Spielvariante 2 mit dem Set 2:

### Beginn:

Die 15 blauen Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel in der Tischmitte abgelegt.

Die gelben Karten (30 Zahlenkarten) werden gemischt. Jede(r) Mitspieler(in) erhält 5 Karten. Die restlichen gelben Karten werden als verdeckter Stapel neben dem blauen Stapel abgelegt. Die 4 gelben Multiplikationskarten werden offen ausgelegt.

### Verlauf:

Die oberste blaue Karte wird aufgedeckt vor den Stapel gelegt. Jede(r) hat nun die Möglichkeit eine oder mehrere passende gelbe Karten anzulegen. (Passend bedeutet, dass die Zahl der gelben Karte der Zahl der blauen Karte entspricht, wobei die gelbe Zahl durch eine der Multiplikationskarten vervielfältigt werden kann.) Wird in einer Runde keine passende gelbe Karte angelegt, so muss jede(r) eine Karte vom gelben Stapel aufnehmen. Kann jemand anlegen nachdem eine Karte vom Stapel aufgenommen wurde, so ist dies erlaubt.

Die nächste blaue Karte wird aufgedeckt.

### Ende:

Hat jemand keine gelbe Karte mehr, so endet das Spiel sofort. Sind alle blauen Karten verbraucht, so kann vereinbart werden ob das Spiel endet, oder der blaue Stapel gewendet wird und das Spiel weiter geht.

### Variante mit den 4 blauen Divisionskarten:

Das Spiel wird "umgedreht", indem die blauen Karten verteilt und die gelben Karten als Aufdeckstapel verwendet werden.

Bsp: Die gelbe Karte "500" wird aufgedeckt. Es kann in diesem Fall die blaue Karte "500" zugegeben werden. Wird die blaue Karte "1000" zur Divisionskarte":2" gelegt, so ist das ebenfalls eine Möglichkeit.

### Kombinationsmöglichkeiten:

Die Karten der beiden Sets können kombiniert werden. Der Einsatz der Joker ist natürlich auch bei der Spielvariante mit dem Set 2 möglich. Wenn solche Kartenspiele ausprobiert werden, ergeben sich immer wieder Ideen die Spielregeln ein wenig zu erweitern oder einzuschränken. Viel Spaß!