

# Plutimikation! - das Einmaleinskartenspiel

Fit im Einmaleins wie Pippi Langstrumpf!

Bei diesem Kartenspiel können 3-6 Spieler ihre Kenntnisse im Einmaleins auf die Probe stellen. Wenn es darum geht die eigenen Karten los zu werden, hilft Glück und kluge Kombination, wer es jedoch auch mit Rechnen versucht, der wird schon bald die Nase vorne haben! Die Regeln sind rasch erklärt und einem vergnüglichen Rechenspielespaß steht nichts im Weg. Wer „Plutimikation!“ rufen kann, der hat schon fast gewonnen ...

Und was hat das mit Pippi Langstrumpf zu tun? Finde es heraus!

## Die Karten:

Zahlenkarten:

- 45 Rechenkarten mit Motiv: Figuren (Malreihen 2 bis 10)
- 32 Ergebniskarten mit Motiv: Figuren (Bereich 12 bis 100)
- 9 Teilerkarten/Ergebniskarten mit Motiv: Figuren (Zahlen 2 bis 10)

Sonderkarten:

- 9 Farbwunschkarten mit Motiv: Regenbogen  
... eine Farbe wird bestimmt (darf nur bei gleichem Motiv oder bei passender Zahl abgelegt werden)
- 4 Richtungswechselkarten mit Motiv: Auto  
... wechselt die Spielrichtung
- 4 Pausekarten mit Motiv: Fotograf  
... der nachfolgende Spieler setzt aus (*Fotopause*)
- 4 Jokerkarten mit Motiv: Stern  
... kann auf jede andere Karte gelegt werden, eine beliebige Karte wird nachgespielt

Zum Einsatz kommen in der Regel alle Karten. Es können jedoch auch Rechenkarten (gemeinsam mit den dazugehörigen Ergebniskarten) gezielt ausgewählt werden: Beispielsweise nur jene Karten, die für die Malreihen 2, 5 und 10 benötigt werden.

Ziel: Die Spieler müssen alle ihre Karten loswerden.

## Vorbereitung:

Die Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält 10 Karten. Die ersten 5 Karten legt jeder Spieler als Reihe offen vor sich auf. (Eine Reihe darf auch im weiteren Spielverlauf niemals mehr als 5 Karten zählen!) Die zweiten 5 Karten legt jeder Spieler als offenen Stapel (*eigener offener Spielerstapel*) darunter. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Aufnahmestapel in die Tischmitte. Die oberste Karte wird aufgedeckt und bildet die Ablage (*gemeinsamer offener Ablagestapel*). Der Spieler links vom Geber beginnt.

## Ablauf:

Der Spieler legt eine passende Karte auf den Ablagestapel. (Es kann eine Karte *aus der eigenen Reihe* genommen werden oder *die oberste Karte irgendeines Spielerstapels*.)

Passende Karten sind:

- Karten der gleichen Farbe
- Karten mit gleichem Motiv
- Karten mit **passenden Zahlen**  
Beispiele:
  - Die Zahlen sind gleich (nur möglich bei 2 bis 10)
  - Die Zahlen bilden den gleichen Wert (3x6, 2x9, 18)
  - Es kann ein „In-Sätzchen“ gebildet werden
    - 6, 18 ... weil 6 ist in 18 (3x) enthalten
    - 5, 2x10 ... weil 5 ist in 20 (4x) enthalten
    - 2, 8 ...
- Joker

**Wurde die Ablage mit Hilfe einer passenden Zahl möglich, so ist der Spieler abermals an der Reihe!**

Karten, die aus der Reihe entnommen wurden, werden unmittelbar nach der Ablage durch die oberste Karte des *eigenen* offenen Stapels ersetzt. Ist der Stapel bereits aufgebraucht, so bleibt der Platz in der Reihe leer.

Hat ein Spieler keine passende Karte, so muss er eine Karte vom Aufnahmestapel nehmen. Wenn möglich, darf er diese Karte gleich ablegen, wenn nicht, dann wird diese Karte zur obersten des eigenen offenen Stapels oder Teil der eigenen Reihe. Hat er nur noch 1 Karte, so ruft er „Plutimikation!“ Vergisst er darauf, so muss er eine Karte nehmen.

Spielende: Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Karte mehr hat.