

„Piratenbeute!“

Konzentration / Farben / Rechnen ZR 100 /
Motive bzw. Zahlen erkennen
2 - 7 Spieler



Zum Einsatz kommen:

Zahlenkarten (Karten mit schwarzer Rückseite: Sets mit den Zahlen 0 – 9)

Ziel:

Die Spieler müssen alle ihre Karten loswerden.

Vorbereitung:

Die Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält 5 Karten. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Aufnahmestapel in die Tischmitte. Die oberste Karte wird aufgedeckt und bildet den Ablagestapel. Der Spieler links vom Geber beginnt.

Ablauf:

Der Spieler legt eine passende Karte auf den Ablagestapel. Passende Karten sind Karten mit gleicher Farbe, gleicher Figur/Zahl oder gleichem Motiv (Hut, Fernrohr, Papagei, ...)

Sonderkarten, welche zunächst nur bei passender Farbe angelegt werden können:

0 (Totenkopf) ... Der nächste Spieler muss eine Karte aufnehmen und aussetzen, es sei denn, er legt ebenfalls eine „Totenkopfkarte“ ab. In diesem Fall muss der nächste Spieler zwei Karten aufnehmen ... usw. Schließlich setzt ein Spieler mit einer passenden Farbe fort.

5 (Schatzkiste) ... Der Spieler einer „Schatzkarte“ darf eine beliebige Karte nachspielen.

9 (Schiff) ... Alle tauschen reihum die Karten. Auf eine „Schiffkarte“ kann entweder wieder eine solche folgen oder eine Karte mit einer passenden Farbe.

Hat ein Spieler keine passende Karte, so muss er eine Karte vom Aufnahmestapel nehmen. Wenn möglich, darf er diese Karte gleich ablegen. Hat er nur noch 1 Karte, so gibt er das mit dem Ruf „Piratenbeute!“ bekannt. Vergisst er darauf, so muss er eine Karte nehmen.

Ende der Spielrunde:

Sobald ein Spieler keine Karte mehr hat, zählen die anderen Mitspieler ihre Kartenwerte. Diese werden dem Gewinner auf einem Blatt Papier gutgeschrieben.

Spielende:

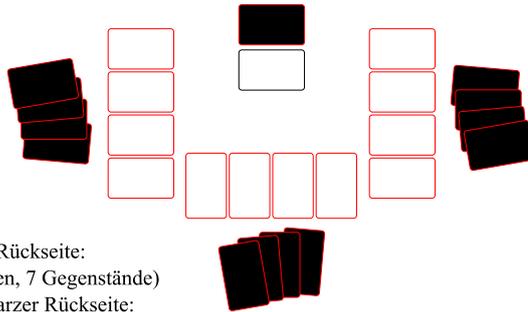
Eine bestimmte Anzahl von Runden wird vereinbart. Wer am Schluss die meiste „Beute“ hat, ist der „Piratenkapitän“.

Variante:

Am Beginn des Spiels erhält jeder Spieler einen Schatz, z.B. „50“ in Spielgeld oder in Perlenstäbchen, mit dem der Rundensieger jeweils bezahlt wird. Hat jemand keinen Schatz mehr, so scheidet er leider vorzeitig aus.

„Schatz ahoi!“

*Konzentration /
gleiche Merkmale erkennen
2 - 7 Spieler*



Zum Einsatz kommen:

21 Schatzkarten (Karten mit roter Rückseite:
7 Farben, 7 Piraten, 7 Gegenstände)
70 Zahlenkarten (Karten mit schwarzer Rückseite:
7 Sets mit den Zahlen 0 – 9)

Ziel:

Die Spieler müssen Schätze anhand ihrer eigenen, offen liegenden Schatzkarten finden.

Vorbereitung:

Die Schatzkarten werden gemischt und gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Überzählige Schatzkarten werden beiseitegelegt. Die Spieler legen ihre Schatzkarten offen vor sich aus. Die Zahlenkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 4 Zahlenkarten. Die restlichen Zahlenkarten kommen als verdeckter Aufnahmestapel in die Tischmitte. Die oberste Zahlenkarte wird aufgedeckt und bildet den offenen Stapel. Der Spieler links vom Geber beginnt.

Ablauf:

Der Spieler nimmt die oberste Zahlenkarte entweder vom verdeckten Aufnahmestapel oder vom offenen Ablagestapel. Ein Schatz ist gefunden, wenn der Spieler nun 2 Zahlenkarten mit dem gleichen Motiv (Farbe, Pirat oder Gegenstand) wie auf einer seiner Schatzkarten ablegen kann. Gelingt dies, so ruft der fündig gewordene Spieler „**Schatz ahoi!**“ und dreht die entsprechende Schatzkarte um. Die dafür abgelegten Zahlenkarten kommen unter den Aufnahmestapel und werden durch neue Karten vom Aufnahmestapel ersetzt.

Der Spielzug endet, indem der Spieler eine seiner Karten auf den offenen Ablagestapel legt. Je Spielrunde darf nur eine Schatzkarte umgedreht werden.

Die Zahlenkarten 0 (Totenkopf), 5 (Schatzkiste) und 9 (Schiff) können nur für Farb-Schatzkarten verwendet werden. Für die Schatzkarten mit den Piraten oder Gegenständen sind sie nicht zu gebrauchen. Hat ein Spieler jedoch 2 oder mehr Totenköpfe (Schatzkisten, Schiffe), so kann er sie gegen entsprechend viele Karten vom Aufnahmestapel eintauschen.

Spielende:

Sobald ein Spieler alle seine Schatzkarten umdrehen konnte, endet das Spiel.

Varianten:

Das Spiel dauert länger / kürzer, bzw. wird schwieriger / leichter, wenn

- die Anzahl der Schatzkarten je Spieler,
- die Anzahl der Zahlenkarten, die für den Fund eines Schatzes erforderlich sind

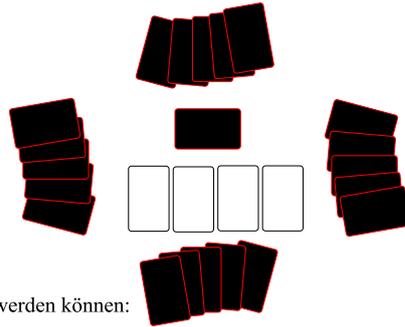
erhöht / verringert wird.

„Schwarzbart!“

Ergänzen im ZR 10 - 20 /

Addieren im ZR 10 - 20

2 - 7 Spieler



Zum Einsatz kommen:

70 Zahlenkarten (Karten mit schwarzer Rückseite:

7 Sets mit den Zahlen 0 – 9)

Sonderkarten, welche folgendermaßen eingesetzt werden können:

- 0 (Totenkopf) ... Der Wert der Ablage wird mit dieser Karte auf 0 gesetzt.
- 5 (Schatzkiste) ... Der Spieler entscheidet, ob er 5 addiert oder subtrahiert.
- 9 (Schiff) ... Der Wert der Ablage wird mit dieser Karte auf 9 gesetzt.

Ziel:

Die Spieler versuchen durch Ablegen von Karten, den Gesamtwert der Ablage auf einen vereinbarten Wert (mindestens 10) zu ergänzen.

Vorbereitung:

Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 5 Karten. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Stapel in die Tischmitte. Die oberste Karte des Stapels wird aufgedeckt und bildet den Beginn der offenen Ablage. Der Spieler links vom Geber beginnt.

Ablauf:

Der Spieler legt eine seiner Karten in die offene Ablage. Er nennt jetzt den Gesamtwert der Ablage. Wird der vorgegebene Wert erreicht, so ruft er „**Schwarzbart!**“ und erhält alle Karten der Ablage als Gewinn. Überschreitet er den Wert, so erhält der Spieler rechts von ihm die Karten. Die Karten werden beim Gewinner abgelegt und spielen in weiterer Folge nicht mehr mit! Die oberste Karte des verdeckten Stapels wird wieder zur ersten Karte der offenen Ablage. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ende der Spielrunde:

Sobald jeder seine 5 Karten ausgespielt hat endet die Spielrunde. Die Spieler behalten ihre gewonnenen Karten bei sich.

Spielende:

Nachdem die vereinbarte Zahl an Spielrunden abgeschlossen ist - oder nicht mehr ausreichend Karten für eine neue Runde vorhanden sind - endet das Spiel.

Varianten:

Das Spiel dauert länger / kürzer, bzw. wird schwieriger / leichter, wenn

- der vereinbarte Wert der Ablage,
- die Anzahl der Zahlenkarten in der Hand der Spieler,
- die Anzahl der Spielrunden

erhöht / verringert wird.

„Klar zum Entern!“

Taktik / Zahlen bis 10 / Rechnen ZR 10 /
Umgang mit pos. und neg. Zahlen
2 - 7 Spieler

Zum Einsatz kommen:

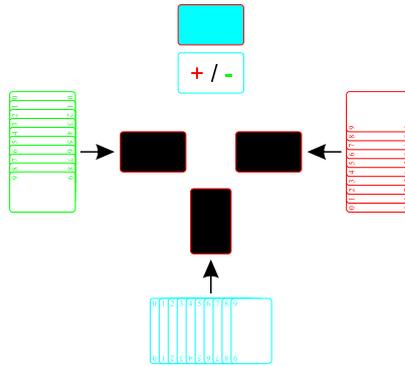
14 Enterkarten (Karten mit blauer Rückseite:
6 Fässer, 8 Kanonen)
Zahlenkarten (Karten mit schwarzer Rückseite:
Sets mit den Zahlen 0 – 9)
Je Mitspieler wird 1 Set in einer Farbe verwendet.

Ziel:

In Jeder Runde versuchen die Spieler die offen liegende Enterkarte zu erbeuten, bzw. zu vermeiden.
Das hängt davon ab, ob es sich dabei um eine Karte mit einer Kanone (Pluspunkte) oder um eine
Karte mit einem Fass (Minuspunkte) handelt.

Vorbereitung:

Jeder Spieler entscheidet sich für eine Farbe und erhält die entsprechenden 10 Zahlenkarten. Die
Enterkarten werden gemischt und kommen als verdeckter Stapel in die Tischmitte. Die oberste
Enterkarte wird aufgedeckt.



Ablauf:

Nachdem die Enterkarte aufgedeckt wurde, legen die Spieler eine ihrer Zahlenkarten verdeckt vor sich ab. Sobald alle Karten auf dem Tisch liegen, ruft der Spielleiter **„Klar zum Entern!“** Jetzt drehen die Spieler ihre Karten um. Karten mit gleichen Zahlenwerten scheiden aus. Bei einer Kanone erhält der Spieler die Karte (und somit die Pluspunkte), der die höchste Zahlenkarte aufgedeckt hat. Bei einem Fass erhält der Spieler die Karte (und somit die Minuspunkte), der die niedrigste Zahlenkarte aufgedeckt hat. Die verwendeten Zahlenkarten werden beiseitegelegt. Zeigen alle Karten den gleichen Wert, so bleibt die Enterkarte liegen und eine neue Runde beginnt.

Spielende:

Das Spiel endet nach 10 Runden, nachdem alle Spieler ihre 10 Zahlenkarten ausgespielt haben. Nun werden die Plus- und Minuspunkte gegenverrechnet. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Tortuga - Kartenspiele



Idee und Gestaltung: Wolfgang Schmidt



educlipsdesign.blogspot.co.at

Grafik