Hubertus Rollfing

PIASTER, PIASTER!

Immer auf die 20

Kallmeyer
LERNSPIELE

PIASTER, PIASTER!

Immer auf die 20

Ein Spiel für 2 – 5 Kinder ab 6 Jahren

Autor:
Hubertus Rollfing

Zeichnungen:
Hendrik Kranenberg

Inhalt:

- 80 Piaster-Karten
- 10 Papagei-Karten
- 40 Chips

Achtung: verschluckbare Kleinteile!
Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

Die Piraten haben Beute gemacht, aber viel war auf dem gekaperten Schiff nicht zu holen. Jetzt wird die Beute geteilt. Alle achten darauf, dass keiner zu viel einsteckt. 20 Piaster, mehr nicht! Wer zuviel nimmt, bekommt gar nichts! Aber manchmal hilft einem der Papagei aus der Patsche.

Spielziel:
Alle Spieler versuchen, Piaster-Karten, die sie auf der Hand haben bzw. die in der Mitte ausgelegt sind, so zu ergänzen, dass sie die Summe 20 erreichen oder zumindest möglichst nah an sie herankommen.
Aber: Wer die 20 überschreitet, ist aus dem Rennen!
Es sei denn, er setzt eine seiner Papagei-Karten ein.

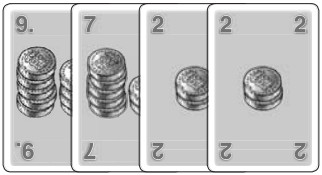
1) Das Spiel mit den verdeckten Karten

Spielvorbereitung:
Die Piaster-Karten werden gemischt und verdeckt als Stapel abgelegt. Jeder Spieler erhält 2 Papagei-Karten, die er vor sich ablegt.

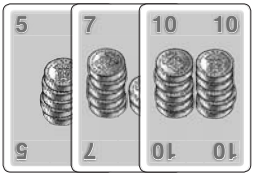
Spielverlauf:
Der jüngste Spieler beginnt. Reihum zieht jeder Spieler eine Piaster-Karte. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, aber keine Karte mehr ziehen will, sagt er „Fertig“ und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Haben alle Spieler „Fertig“ gesagt, decken sie ihre Karten auf.
Die Kartenwerte auf der Hand werden zusammengerechnet.
Jeder Spieler, der die 20 exakt erreicht hat, erhält einen Chip.
Haben mehrere Spieler die 20 direkt erreicht, erhalten sie alle einen Chip. Hat kein Spieler die 20 exakt erreicht, erhält der Spieler einen Chip, der am nächsten an die 20 herangekommen ist. Die 20 darf jedoch auf keinen Fall überschritten werden! Haben mehrere Spieler die (gleiche) am nächsten liegende Zahl erreicht, erhalten sie alle einen Chip.

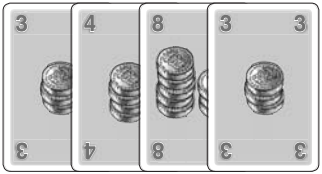
Beispiel 1:



Spieler A



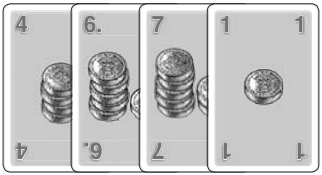
Spieler B



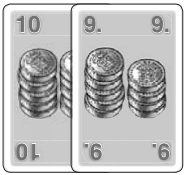
Spieler C

Spieler A hat die 20 exakt erreicht.
Er erhält einen Chip.
Spieler B hat die 20 überschritten.
Spieler C ist relativ nah an die 20 herangekommen.
Beide erhalten keinen Chip.

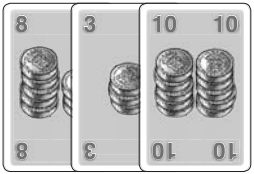
Beispiel 2:



Spieler A



Spieler B



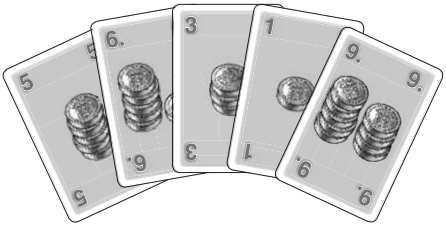
Spieler C

Spieler A hat den Wert 18 erreicht.
Spieler B hat den Wert 19 erreicht.
Spieler C hat den Wert 21 erreicht – und damit die 20 überschritten.
Spieler B erhält einen Chip, weil er am nächsten an 20 herangekommen ist.

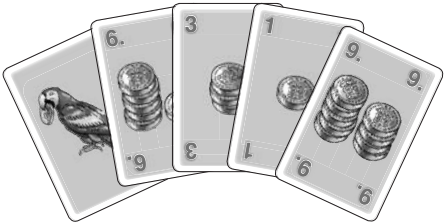
Die Papagei-Karten: Jeder Spieler hat 2 Papagei-Karten vor sich liegen. Diese beiden Karten kann er im Verlauf des Spiels einsetzen, wenn es ihm sinnvoll erscheint. Eine einmal eingesetzte Papagei-Karte wird weggelegt, sie darf nicht ein zweites Mal eingesetzt werden.

Hat ein Spieler die 20 überschritten, kann er eine seiner Papagei-Karten aufnehmen und dafür eine beliebige andere Karte ablegen, um wieder auf einen Wert unter 20 oder exakt auf die 20 zu gelangen. Danach passt er, darf also keine weitere Karte mehr ziehen.

Beispiel:



Der Spieler hat die 20 überschritten (Wert 24).
Er nimmt jetzt seine Papagei-Karte auf und legt dafür die Piaster-Karte mit der 5 ab.



So erhält er den Wert 19.

Spielende:

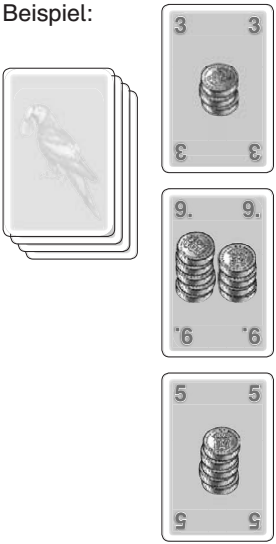
Gewinner des Spiels ist, wer als Erster 7 Chips besitzt. (Je nach Anzahl der Spieler und gewünschter Spieldauer kann man sich auch darauf einigen, dass mit mehr oder weniger Chips gewonnen wird.) Erreichen zwei oder mehrere Spieler gleichzeitig die festgelegte Chipszahl, kommt es zu einem Stechen.

2) Das Spiel mit den offenen Karten

Spielvorbereitung:

Die Piaster-Karten werden gemischt und verdeckt als Stapel abgelegt. Von diesem Stapel werden drei Karten gezogen und in der Mitte des Tisches untereinander liegend aufgedeckt. Jeder Spieler erhält 3 Chips und 2 Papagei-Karten, die er vor sich ablegt.

Beispiel:



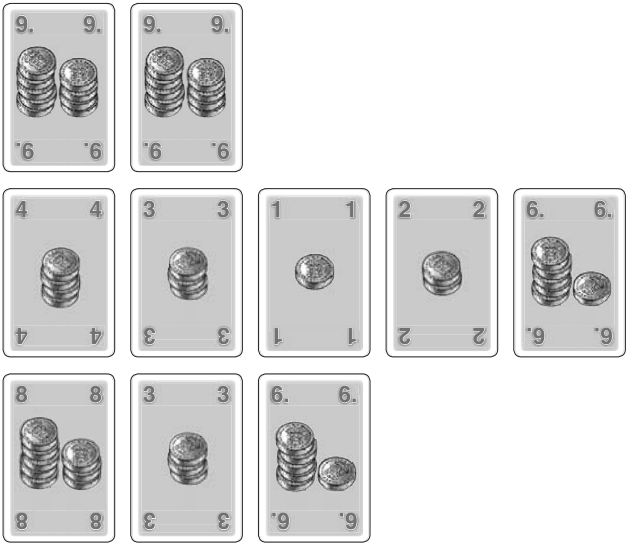
Neben dem verdeckten Stapel werden 3 Piaster-Karten aufgedeckt.

Spielverlauf:

Der jüngste Spieler beginnt. Er zieht eine Piaster-Karte vom Stapel und legt sie an eine der drei offen liegenden Piaster-Karten an. Reihum sind nun die anderen Spieler an der Reihe und verfahren ebenso. Ziel ist es, durch das Ablegen einer Piaster-Karte in einer Reihe exakt die Summe 20 zu erreichen.

Erreicht ein Spieler durch das Ablegen einer Piaster-Karte in einer Reihe exakt den Wert 20 darf er diese Reihe abräumen und erhält dafür einen Chip. Überschreitet ein Spieler durch das Ablegen einer Piaster-Karte in einer Reihe den Wert 20, muss er diese Reihe abräumen und zugleich einen seiner Chips abgeben.

Beispiel:



Diese Karten liegen in der Mitte aus.

Diese Karte hat der Spieler vom Stapel gezogen.

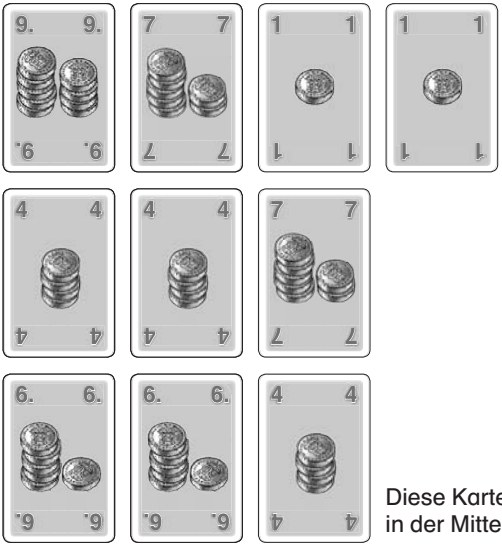
Der Spieler zieht eine Piaster-Karte mit dem Wert 3.
In der oberen Reihe kann er diese Karte nicht anlegen, weil er dann den Wert 20 überschreiten würde.
In der mittleren Reihe könnte er die Karte anlegen, das würde ihm aber keinen Chip bringen, weil er durch das Anlegen nicht den Wert 20 erreicht.
Er entscheidet sich, die Karte in der unteren Reihe anzulegen, weil er dadurch den Wert 20 erreicht und einen Chip bekommt.

Wenn eine Reihe abgeräumt wurde, wird – bevor der nächste Spieler an der Reihe ist – eine Piaster-Karte vom Stapel gezogen und mit ihr eine neue Reihe eröffnet.

Die Papagei-Karten: Jeder Spieler hat 2 Papagei-Karten vor sich liegen. Diese beiden Karten kann er im Verlauf des Spiels einsetzen, wenn es ihm sinnvoll erscheint. Eine einmal eingesetzte Papagei-Karte wird weggelegt, sie darf nicht ein zweites Mal eingesetzt werden.

Zieht ein Spieler eine Piaster-Karte vom Stapel und stellt fest, dass er auf jeden Fall den Wert 20 überschreitet, egal in welcher Reihe er sie anlegt, dann kann er eine seiner Papagei-Karten einsetzen, wenn es ihm sinnvoll erscheint: Er legt die Papagei-Karte auf die letzte Piaster-Karte einer Reihe und reduziert damit den Wert dieser Karte auf 0. Danach legt er die vom Stapel gezogene Piaster-Karte auf die Papagei-Karte.

Beispiel:

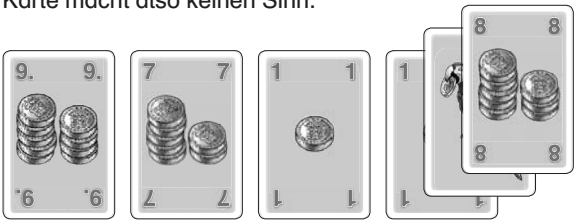


Diese Karten liegen in der Mitte.

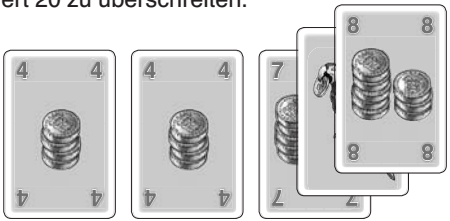
Diese Piaster-Karte hat der Spieler gezogen.

Der Spieler kann die Piaster-Karte mit dem Wert 8 in keiner Reihe anlegen, ohne den Wert 20 zu überschreiten. Er entschließt sich, eine Papagei-Karte einzusetzen.

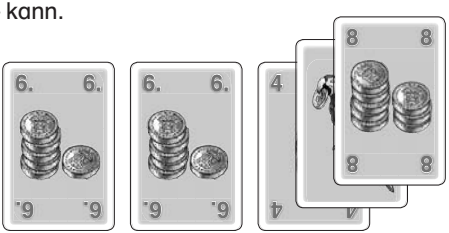
Wenn er sie in der ersten Reihe einsetzt, bringt ihm das keinen Vorteil, weil er dann immer noch mit seiner Piaster-Karte den Wert 20 überschreiten würde. Der Einsatz der Papagei-Karte macht also keinen Sinn.



Setzt er die Papagei-Karte in der zweiten Reihe ein, kann er anschließend seine Piaster-Karte anlegen, ohne den Wert 20 zu überschreiten.



Er entscheidet sich aber, seine Papagei-Karte in der dritten Reihe einzusetzen, weil er anschließend diese Reihe mit seiner Piaster-Karte genau auf den Wert 20 ergänzen – und abräumen – kann.



Spielende:

Gewinner des Spiels ist:

– wer als Erster 7 Chips besitzt. (Je nach Anzahl der Spieler und gewünschter Spieldauer kann man sich auch darauf einigen, dass mit mehr oder weniger Chips gewonnen wird.)
– *oder* wer als Einziger noch Chips besitzt (Spieler, die keine Chips mehr besitzen, scheiden aus dem Spiel aus)

Lernen mit „Piaster, Piaster!“

Piaster, Piaster! bietet ein hervorragendes Training für das Addieren und Subtrahieren im Zahlenraum bis 20 und über 20 hinaus. Mehrere Zahlen müssen addiert werden. Die Papagei-Karte fordert flexibles Denken: Kann ich durch eine etwas andere Auswahl von Zahlen das Ruder noch einmal herumreißen?

Mit zunehmendem Alter der Kinder sind strategische Überlegungen möglich: Reicht eine „16“, um zu gewinnen? Wie groß ist die Wahrscheinlichkeit, mit der nächsten Karte aus dem Spiel zu fliegen?

Piaster, Piaster! ist ein riskantes Spiel mit hohem Spaßfaktor und für Kinder und Erwachsene gleichermaßen geeignet. Das Spiel ist ab der 1. Klasse einsetzbar. Aber auch für ältere Kinder hat es noch einen hohen Reiz. Es kann deshalb auch gut zur Förderung älterer Kinder eingesetzt werden, denen es noch an grundlegenden Rechenfertigkeiten fehlt.

Impressum
© 2007 Kallmeyer bei Friedrich in Velber
Erhard Friedrich Verlag GmbH
Im Brande 17, D-30926 Seelze
Grafik / Realisation: Friedrich Medien-Gestaltung / Christian Smit
Druck: Spielkartenfabrik Altenburg GmbH. Printed in Germany
ISBN: 978-3-7800-3345-1
www.kallmeyer.de