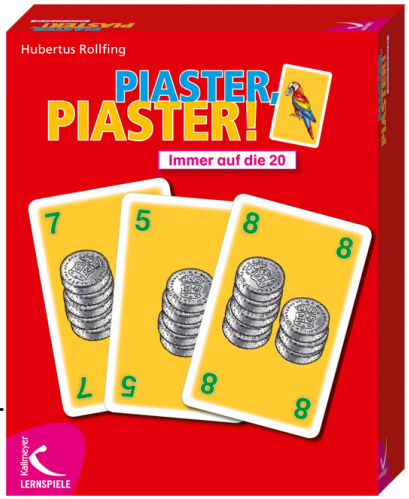
Piaster, Piaster!

Bei **Piaster, Piaster!** versucht jeder, mit den Spielkarten möglichst nah an die Summe 20 heran oder sogar genau auf 20 zu kommen.



ab 6 | 2-5

Bestell-Nr. 3345
12,90 EUR

Der Autor

- **Hubertus Rollfing**
  Ist Programmleiter für den Bereich Kindergarten, Grundschule und Lernspiele im Erhard Friedrich Verlag.

PIASTER, PIASTER! ERSCHEINT BEI:
Kallmeyer Lernspiele bei Friedrich in Velber | Im Brande 17 | 30926 Seelze-Velber |
Tel.: (05 11) 40 00 4-1 75 | Fax: (05 11) 40 00 4-1 76 | E-Mail: info@kallmeyer.de

Was lernt man mit Piaster, Piaster!?

Piaster, Piaster! bietet ein hervorragendes Training für das Addieren und Subtrahieren im Zahlenraum bis 20 und über 20 hinaus.

Was finden Sie in der Schachtel?

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

Piaster, Piaster! erscheint bei:
Kallmeyer Lernspiele bei Friedrich in Velber | Im Brande 17 | 30926 Seelze-Velber |
Tel.: (05 11) 40 00 4-1 75 | Fax: (05 11) 40 00 4-1 76 | E-Mail: info@kallmeyer.de

Wie wird Piaster, Piaster! gespielt?

Spielvariante 1: Mit verdeckten Karten

Die Piaster-Karten liegen verdeckt als Stapel in der Mitte. Jeder erhält 2 Papagei-Karten. Nun ziehen die Spieler reihum Piaster-Karten und versuchen, die Summe 20 zu erreichen oder möglichst nah heran zu kommen. Wer die 20 überschreitet, hat verloren.

Wenn ein Spieler keine Karte mehr ziehen will, sagt er „Fertig!". Haben alle Spieler „Fertig!" gesagt, werden die Karten aufgedeckt. Jeder, der exakt 20 erreicht hat, bekommt einen Chip. Wenn keiner die 20 erreicht hat, erhält der Spieler einen Chip, der am nächsten an die 20 herangekommen ist. Wer als Erster 7 Chips hat, hat gewonnen.

Spieler 1

Spieler 2

Spieler 3

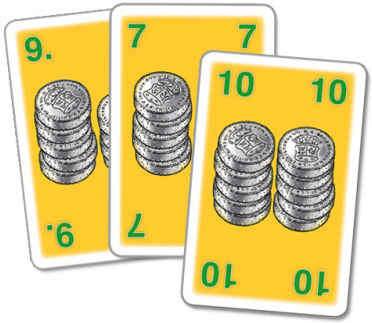
Spieler 1 **hat die 20 überschritten und somit keine Chance zu gewinnen.** Spieler 3 **ist mit 19 am nächsten an der 20 und bekommt einen Chip.**

Piaster, Piaster! erscheint bei:
Kallmeyer Lernspiele bei Friedrich in Velber | Im Brande 17 | 30926 Seelze-Velber |
Tel.: (05 11) 40 00 4-1 75 | Fax: (05 11) 40 00 4-1 76 | E-Mail: info@kallmeyer.de

Der Einsatz der Papageien

Auch wenn man die 20 überschritten hat, ist noch nicht alles verloren!

Hat ein Spieler im Verlauf des Spiels die 20 überschritten, kann er eine seiner Papagei-Karten einsetzen und dafür eine beliebige andere Karte ablegen.



Ausgangssituation

Der Spieler kommt auf 26 – damit hätte er verloren.

Einsatz der Papageien-Karte

Er beschließt, eine Papagei-Karte einzusetzen und legt dafür die 7 ab. Jetzt hat er 19 Punkte und sogar die Chance, einen Chip zu bekommen.

SPIELMAL ERSCHEINT BEI:
Kallmeyer Lernspiele bei Friedrich in Velber | Im Brande 17 | 30926 Seelze-Velber |
Tel.: (05 11) 40 00 4-1 75 | Fax: (05 11) 40 00 4-1 76 | E-Mail: info@kallmeyer.de

Spielvariante 2: Mit offenen Karten

3 Piaster-Karten liegen offen untereinander auf dem Tisch, der Rest verdeckt als Stapel in der Mitte. Jeder Spieler erhält 3 Chips und 2 Papagei-Karten. Nun ziehen die Spieler reihum eine Karte vom Stapel und legen sie in einer der 3 waagerechten Reihen an. Ziel ist es, die Summe 20 zu erreichen. Wer das durch Ablegen seiner Karte schafft, räumt diese Reihe ab und erhält einen Chip. Überschreitet er die 20, räumt er die Reihe trotzdem ab, verliert aber einen Chip. Wer als Erster 7 Chips hat, gewinnt.

Die 3 Reihen zum Anlegen

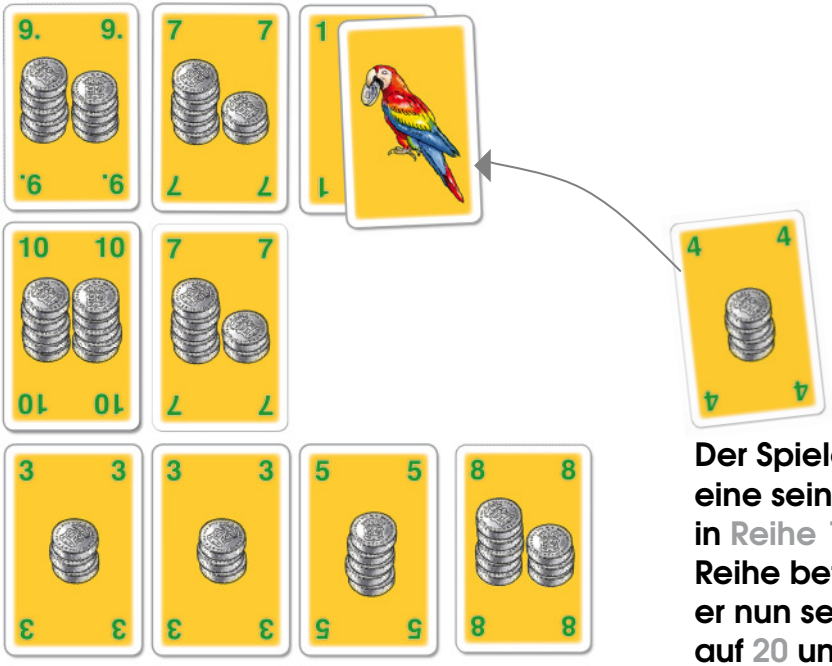
Der Spieler hat die 1 gezogen. Er legt sie in der unteren Reihe an und hat so die Summe 20 genau erreicht. Dafür erhält er einen Chip.

PIASTER, PIASTER! ERSCHEINT BEI:
Kallmeyer Lernspiele bei Friedrich in Velber | Im Brande 17 | 30926 Seelze-Velber |
Tel.: (05 11) 40 00 4-1 75 | Fax: (05 11) 40 00 4-1 76 | E-Mail: info@kallmeyer.de

Der Einsatz der Papageien

Auch wenn man die 20 überschritten hat, ist noch nicht alles verloren!

Wenn ein Spieler mit seiner Piaster-Karte in allen drei Reihen den Wert 20 überschreitet, kann er eine seiner Papagei-Karten einsetzen und die letzte Zahl in einer Reihe „entwerten".



Einsatz der Papageien-Karte

Der Spieler kann sich retten, indem er eine seiner Papagei-Karten über die 1 in Reihe 1 legt. Die Summe in dieser Reihe beträgt jetzt nur noch 16. Wenn er nun seine 4 anlegt, kommt er genau auf 20 und erhält sogar einen Chip.

PIASTER, PIASTER! ERSCHEINT BEI:
Kallmeyer Lernspiele bei Friedrich in Velber | Im Brande 17 | 30926 Seelze-Velber |
Tel.: (05 11) 40 00 4-1 75 | Fax: (05 11) 40 00 4-1 76 | E-Mail: info@kallmeyer.de