

IMPRESSUM

1, 2, 3, 4, Pech!

Dezimalzahlen vergleichen

© 2013/Lizenz durch

Amigo Spiel + Freizeit GmbH

KALLMEYER LERNSPIELE

Friedrich Verlag GmbH

Im Brande 17, 30926 Seelze

Alle Rechte vorbehalten.

AUTOREN: Regina Puscher &
Rüdiger Vernay

REDAKTION: Kerstin Bombom

GRAFIK: André Klemm

ILLUSTRATION: Martina Winter

DRUCK: Spielkartenfabrik
Altenburg GmbH;
Printed in Germany

BESTELL-NR.: 13391

www.kallmeyer-lernspiele.de



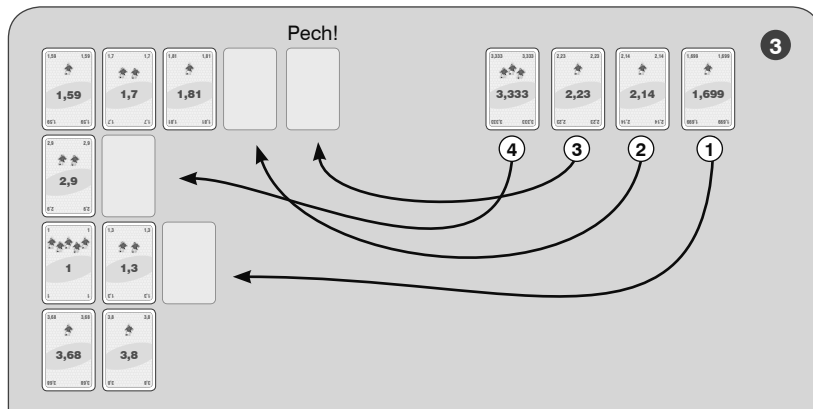
Bitte alle Informationen
aufbewahren!
Inhalts- und Farbveränderungen
vorbehalten.

Spielende

Wenn alle Karten ausgespielt wurden,
werden die „Pechvögel“ gezählt. Auf
den Karten gibt es unterschiedlich viele
Pechvögel (= Minuspunkte), von 1 bis 5.
Die Ergebnisse jeder Mitspielerin und
jedes Mitspielers werden auf einem Blatt

notiert und dann beginnt das nächste Spiel.
Gewonnen hast du, wenn du nach einer
vorher vereinbarten Anzahl von Spielen die
wenigsten Pechvögel gesammelt hast.

Das Spiel ist eine Adaption von „6 Nimmt!“
(Autor: Wolfgang Kramer). Es erscheint mit
freundlicher Genehmigung von Wolfgang Kramer
und der Amigo Spiel + Freizeit GmbH.



REGINA PUSCHER • RÜDIGER VERNAY

1,2,3,4, Pech!

Dezimalzahlen vergleichen



Kallmeyer
LERNSPIELE

SPIELANLEITUNG

Spielmaterial

43 Spielkarten

Papier und Bleistift

Ziel des Spiels

Spielziel ist es, möglichst keine Karten zu kassieren, denn mit jeder kassierten Karte sammelt man Pechvögel (Minuspunkte)!

Spielregeln

Vorbereitung

Jede Mitspielerin und jeder Mitspieler erhält 8 Karten. Dann werden vom übrigen Kartenstapel 4 Karten untereinander in die Mitte des Tisches gelegt, an die im Spiel angelegt wird ❶. Sind noch Karten übrig, werden sie beiseitegelegt.

Karten ausspielen

Zu Beginn jeder Runde legt jeder eine Karte aus der Hand verdeckt vor sich auf den Tisch. Erst dann, wenn alle sich

entschieden haben, werden die Karten aufgedeckt und angelegt.

Karten anlegen

Wer die niedrigste Karte ausgespielt hat, darf beginnen. Dann kommt die zweitniedrigste Karte an die Reihe und so weiter. Jede ausgespielte Karte passt immer nur in eine Reihe. Zwei Regeln sind beim Anlegen zu beachten:

1. **Regel „Aufsteigende Zahlenfolge!“:** Die Zahlen auf den Karten in einer Reihe müssen immer größer werden, also aufsteigen.
2. **Regel „Kleinste Differenz!“:** Eine neue Karte muss an die Reihe angelegt werden, deren letzte Karte die kleinste Differenz zur neuen Karte aufweist ❷.

Pechvögel kassieren

Regel „Volle Reihe!“: Eine Reihe ist voll, wenn sie einschließlich der Anfangskarte 4

Karten umfasst. Wenn du in eine Reihe die 5. Karte anlegen musst, bleibt dir nichts anderes übrig, als alle 4 Karten dieser Reihe zu nehmen und auf deinen „Pechvogel-Stapel“ zu legen ❸. Deine ausgespielte 5. Karte ist der Anfang einer neuen Reihe.

Eine Karte passt in keine Reihe

Regel „Niedrigste Karte“: Ist deine Karte so niedrig, dass sie in keine Reihe passt, dann musst du alle Karten einer beliebigen Reihe auf deinen „Pechvogel-Stapel“ legen. Deine „niedrige“ Karte ist der Anfang einer neuen Reihe.

