

Karin Hetling

ZAHLEN MAURER

Das Zahlenmauer-Spiel



Spielanleitung ZAHLENMAURER

Im Zahlenraum bis 20 bauen die Kinder Zahlenmauern

- mit festgelegten Grundsteinen (Variante 1)
- nach vorgegebenem Muster oder unter Einhaltung bestimmter Regeln (Variante 2 und 3)

Das Grundprinzip ist: Die Summe zweier nebeneinanderliegender Steine ergibt den darüberliegenden Stein.

Ein Spiel für 2–4 Spieler von ca. 6–9 Jahren.

Spieldauer: 10–15 Minuten

Spielmaterial

- 41 Bausteine mit 74 Zahlenaufklebern. Bitte vor dem ersten Spiel die Vorder- und Rückseite der Bausteine wie folgt bekleben:
 - 2 x die Zahlen 1 bis 8 auf die gelben Steine
 - 1 x die Zahlen 1 bis 8 auf die orangefarbenen Steine
 - 2 x die Zahl 9 auf die braunen Steine
 - 1 x die Zahlen 10 bis 15 auf die braunen Steine
 - 1 x die Zahlen 16 bis 20 auf die roten Steine
- 4 blaue Joker-Bausteine (ohne Zahlen)
- 16 Grundstein-Mauerstreifen (4 verschiedene Farben)
- 4 Lösungskarten
- 21 Aufgabenkarten (blau) in verschiedenen Schwierigkeitsstufen (1 bis 4 Bauhelme)
- 8 Knobelnkarten (grün) für das Solospiel
- 1 Stoffbeutel





Variante 1

Diese Variante ist für Einsteiger gedacht. Hier könnt ihr das Zahlenmauernbauen üben.

Ziel des Spiels

Wer von euch als Erster seine Zahlenmauer fertig gebaut hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Legt alle **41 Bausteine** in den Stoffbeutel.

Sortiert dann die **Grundstein-Mauerstreifen** nach ihrem Muster (immer 4 Streifen haben das gleiche Muster) und entscheidet euch dann für ein Muster. Die anderen Grundstein-Mauerstreifen legt ihr zur Seite. Sie werden für den ersten Spieldurchgang nicht benötigt. Die **Lösungskarte** mit dem passenden Muster legt ihr verdeckt an die Seite.

Jeder von euch zieht nun einen Grundstein-Mauerstreifen und legt ihn dann offen vor sich hin. (Spielt ihr nur zu zweit oder zu dritt, werden die übrigen Streifen ebenfalls zur Seite gelegt.)

Spielablauf

Jeder von euch baut nun „seine“ Zahlenmauer auf. Dafür muss jeder zunächst die drei Grundsteine mit den vorgegebenen Zahlen suchen und aufbauen. Hier im Beispiel sind das die Steine mit den Zahlen 8, 5 und 1.



Erst dann darf die Zahlenmauer weitergebaut werden. Jetzt wird gerechnet und es gilt: **Die Summe zweier nebeneinanderliegender Steine ergibt den darüberliegenden Stein.**

Hier im Beispiel müssen in der zweiten Reihe die Steine mit den Zahlen 13 und 6 und in der dritten Reihe der Stein mit der Zahl 19 liegen.



Der Jüngste von euch beginnt:

Du ziehst aus dem Stoffbeutel einen Stein und vergleichst die Zahl des Steins mit den Zahlen auf deinem Grundstein-Mauerstreifen.

- **Der Stein zeigt die abgebildete Zahl?**
Prima! Du darfst den Stein auf deinen Streifen stellen.
- **Der Stein zeigt nicht die abgebildete Zahl?**
Schade! Du legst den Stein mit der Zahl nach oben in die Tischmitte.

Dann gibst du den Beutel im Uhrzeigersinn an deinen Mitspieler weiter.

Ab jetzt hat jeder von euch zwei Möglichkeiten einen Stein zu ziehen und seine Mauer weiterzubauen.

- **Du ziehst einen neuen Stein aus dem Beutel**
oder
- **Du nimmst einen passenden Stein aus der Tischmitte**

Ziehst du einen Stein, den du zwar nicht sofort einbauen kannst, jedoch später benötigst, dann darfst du diesen Stein neben deine Mauer legen. (Es darf aber maximal ein Stein neben der Mauer liegen!) Baust du den Stein dann in einer der nächsten Runden ein, zählt das als Zug. Du darfst dann keinen zusätzlichen Stein mehr aus dem Beutel ziehen oder aus der Tischmitte nehmen.

Der Joker

Auf den 4 blauen Bausteinen steht keine Zahl. Das sind die **Joker**. Ein Joker kann für jede beliebige Zahl in die Zahlenmauer eingebaut werden. Du darfst in deine Mauer aber nur **maximal einen Joker einbauen**. Ziehst du in einer der nächsten Runden einen Stein mit der passenden Zahl, dann kannst du den Joker durch diesen Stein austauschen. Den Joker selbst musst du dann aber sofort an einer anderen Stelle der Zahlenmauer einsetzen.

Ziehst du in einer der nächsten Runden noch einen zweiten Joker, dann darfst du ihn nicht behalten, sondern musst ihn in die Tischmitte legen. Der Nächste, der an der Reihe ist, darf sich dann den Joker nehmen.

Wichtig für die Variante 2:

Du kannst den Joker nur für eine **Zahl**, nicht aber für eine **Farbe** einsetzen!

Spielende

Derjenige, der als Erster seine Zahlenmauer vollständig und richtig gebaut hat, gewinnt.

Mithilfe der Lösungskarte könnt ihr überprüfen, ob die Zahlenmauer richtig gebaut wurde.

Hat euer Mitspieler aber einen oder mehrere falsche Steine eingebaut, werden diese entfernt, zurück in den Beutel gelegt und das Spiel geht weiter.





Variante 2

Diese Variante eignet sich für fortgeschrittene Spieler.

Ziel des Spiels

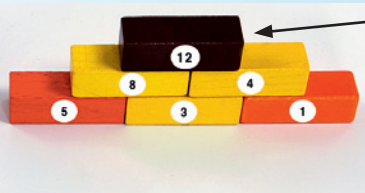
Wer als Erster seine Zahlenmauer nach vorgegebenem Muster oder unter Einhaltung einer bestimmten Regel fertig gebaut hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Für diese Spiel-Variante braucht ihr die **41 Bausteine** im Stoffbeutel sowie die **21 blauen Aufgabenkarten**. Die Aufgabenkarten sind nach ihrem Schwierigkeitsgrad geordnet (1 bis 4 Bauhelme). Je mehr Bauhelme eine Karte besitzt, desto schwieriger ist die Aufgabe. Es gibt **vier unterschiedliche Typen von Aufgabenkarten**:

- **Achtung!**

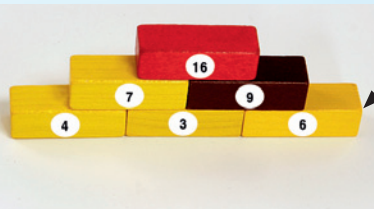
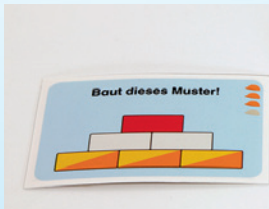
Die auf der Karte angegebene Regel muss beim Bau der Zahlenmauer eingehalten werden.



Die Zahl auf dem Zielstein muss kleiner als 12 oder genau 12 sein.

- **Baut dieses Muster!**

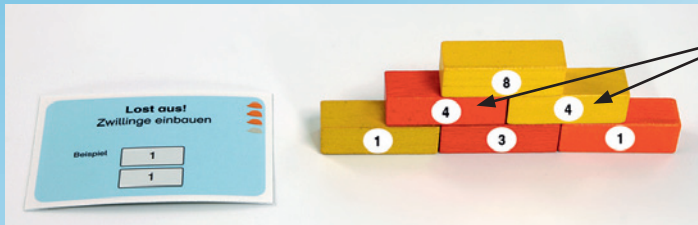
Genau an diesen Stellen müssen in der fertigen Zahlenmauer die auf der Karte vorgegebenen farbigen Steine eingebaut sein.



Hier dürfen orangefarbene oder gelbe Steine oder beide Farben gemischt eingebaut werden.

- **Lost aus!**

Für jeden Spieler werden die auf der Karte angegebenen Steine vor Spielbeginn aus dem Stoffbeutel genommen, gemischt und verdeckt an die Spieler verteilt. Diese Steine dürfen zunächst an der Seite liegen, müssen am Ende aber in der fertigen Zahlenmauer eingebaut sein. Die Steine dürfen nicht eingetauscht oder zurückgegeben werden.



Zwillinge einbauen heißt: zwei Steine mit den gleichen Zahlen verwenden.

• Wählt aus!

Die auf der Karte angegebenen Steine müssen während des Spiels gesammelt und in die Zahlenmauer eingebaut werden.



Welche Zahlen auf den Steinen stehen, ist egal. Hauptsache, alle drei Farben werden eingebaut.

Die Aufgabenkarten werden gemischt. Der Älteste von euch zieht eine Karte und legt sie offen in die Tischmitte. Diese Karte gilt für alle Spieler. Die übrigen Karten werden als Stapel zur Seite gelegt.

Spielablauf

Der Spielablauf ist genauso wie bei Variante 1. Wichtig ist, dass ihr auch bei Variante 2 **nur Zahlenmauern mit drei Grundsteinen** baut.

Anders als bei Variante 1 kommt allerdings eine zusätzliche Möglichkeit hinzu. Ihr dürft, wenn ihr an der Reihe seid und einen Stein gezogen habt, eure Mauer auch umbauen oder Steine entfernen und in die Tischmitte zurücklegen.

Die Steine müssen dabei aufeinander liegen und es muss von unten nach oben gebaut werden. Es kann aber durchaus auf einer Seite schon die zweite Reihe gebaut werden, obwohl in der untersten Reihe noch ein Stein fehlt. Hauptsache, die Steine liegen sicher aufeinander.

Wichtig:

Rote Steine sind immer **Zielsteine**. Du kannst sie also nur ganz oben einsetzen.

Spielende

Derjenige, der zuerst seine Zahlenmauer vollständig und richtig gebaut hat, gewinnt.

Ihr überprüft gemeinsam, ob die Zahlenmauer richtig gebaut wurde.

Hat euer Mitspieler aber einen oder mehrere falsche Steine eingebaut, werden diese entfernt, zurück in den Beutel gelegt, und das Spiel geht weiter.





Variante 3

Diese Variante eignet sich als Solospiel.

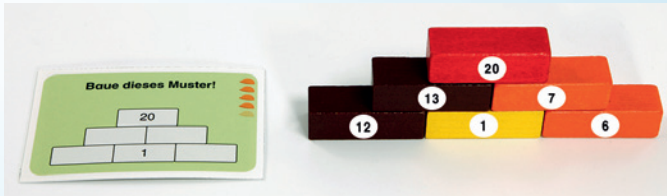
Spielvorbereitung

Dieses Variante kannst du allein spielen. Du brauchst die **37 Bausteine ohne Joker** sowie die **8 grünen Knobelkarten**. Die Knobelkarten sind nach ihrem Schwierigkeitsgrad geordnet (3 bis 5 Bauhelme). Je mehr Bauhelme eine Karte besitzt, desto schwieriger ist die Aufgabe.

Lege die Bausteine mit den Zahlen nach oben auf den Tisch.
Wähle dann eine Knobelkarte aus und lege sie offen in die Tischmitte.
Die übrigen Karten legst du auf einem Stapel zur Seite.

Spielablauf

Du darfst frei aus dem Vorrat der Bausteine auswählen, um die Zahlenmauer unter Einhaltung der Vorgabe auf der Knobelkarte zu bauen. Wichtig ist, dass du auch bei Variante 3 **nur Zahlenmauern mit drei Grundsteinen** baust.



Impressum

ZAHLENMAURER

Das Zahlenmauer-Spiel

© 2014 KALLMEYER LERNSPIELE

Friedrich Verlag GmbH

Im Brande 17

30926 Seelze

Autorin: Karin Hetling

Redaktion: Julia Menz

Grafik: Martina Winter, Britta Paetzold

Titelschriftzug: Unter Verwendung eines Fotos von © Wim Lanclus | Fotolia.com

Druck: ASS Spielkartenfabrik Altenburg GmbH

Bestell-Nr.: 13392

www.kallmeyer-lernspiele.de