

Dirk Hanneforth | Uwe Mölter

# Take Three

*Aller guten Karten sind drei*



Dirk Hanneforth | Uwe Mölter

# Take Three

*Aller guten Karten sind drei*

Ein Spiel für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren  
Spieldauer: ab 20 Minuten

## Spielmaterial

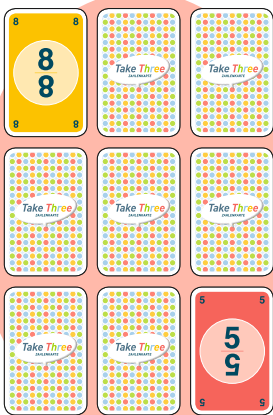
- 104 Zahlenkarten  
(je 2-mal 0–12 in Gelb, Rot, Grün und Blau)
- 46 Aufgabenkarten

## Spielidee

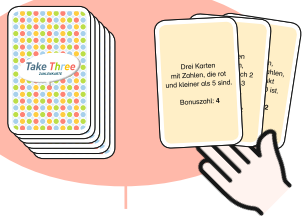
Jeder Spieler hat Zahlenkarten in einem 3x3-Raster und in einem Nachziehstapel vor sich liegen. Das Spielziel besteht darin, viele dieser Zahlenkarten loszuwerden, um am Ende möglichst wenige Karten übrig zu behalten. Das Lösen von mathematischen Aufgaben bringt dem Spieler Bonuspunkte. Wer am Ende die wenigsten Minuspunkte bzw. die meisten Pluspunkte besitzt, gewinnt.

## Spielvorbereitung

Die Zahlenkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält **15 Zahlenkarten**, von denen er neun Karten verdeckt in einem Raster aus 3x3 Karten vor sich auslegt. Die restlichen sechs Zahlenkarten legt er unbesehen verdeckt auf einen Nachziehstapel neben sein Raster. Nun deckt er zwei beliebige Karten in seinem Raster auf, siehe Abbildung.



Auslage eines Spielers,  
Beispiel für ein 3x3-Raster



Nachziehstapel und Aufgabenkarten des Spielers



Auslage in der Tischmitte: Ablagestapel der Zahlen- und Aufgabenkarten

Die restlichen Zahlenkarten kommen verdeckt auf einen allgemeinen Nachziehstapel, der in der Tischmitte zwischen allen Spielern liegt. Die oberste Karte dieses Stapels wird aufgedeckt und offen danebengelegt.

Die Aufgabenkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält **drei Aufgabenkarten** auf die Hand. Die restlichen Aufgabenkarten liegen verdeckt auf einem Stapel in der Tischmitte. Nun wird noch ausgelost, wer beginnen darf.

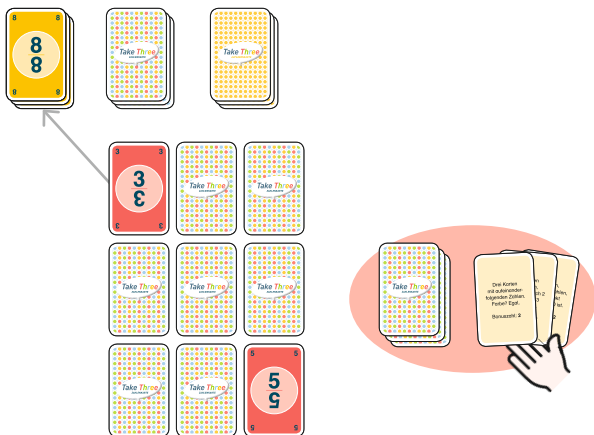
## **Spielablauf**

Die Spieler sind abwechselnd im Uhrzeigersinn an der Reihe. Jeder Spieler hat zwei Möglichkeiten:

1. Er nimmt die **offenliegende Karte** vom Ablagestapel oder
2. er nimmt die oberste **verdeckt liegende Karte** vom Nachziehstapel.

### **1. Aufnehmen der offenliegenden Karte**

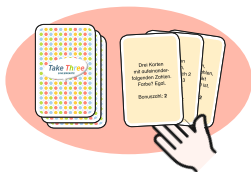
Nimmt der Spieler die offenliegende Karte des Ablagestapels, muss er sie mit einer Karte aus seinem 3x3-Raster tauschen. Dabei ist es egal, ob diese Karte offen oder verdeckt im Raster liegt. Die neue Karte wird offen im Raster abgelegt. Die Karte aus dem Raster wird offen auf den Ablagestapel abgelegt, siehe Abbildung auf Seite 5.



## 2. Aufnehmen der verdeckt liegenden Karte

Nimmt der Spieler die oberste Karte vom Nachziehstapel, hat er die folgenden drei Möglichkeiten:

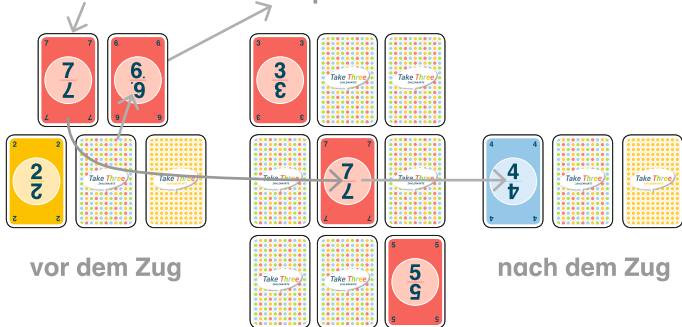
1. Er tauscht sie mit einer seiner offen oder verdeckt liegenden Karte aus dem Raster (**wie oben beschrieben**). Die so getauschte Karte kommt offen auf den Ablagestapel.
2. Er legt die Karte offen auf den Ablagestapel. In diesem Fall muss er eine beliebige, verdeckt liegende Karte aus seinem Raster umdrehen und aufdecken, siehe Abbildung auf Seite 6.



3. Er tauscht die aufgenommene Karte mit **einer gleichfarbigen Karte oder einer Karte gleicher Zahl** aus dem Raster eines Mitspielers.

**Dazu ein Beispiel:** Hat der Spieler eine „rote 6“ genommen, kann er sie gegen eine beliebige „rote“ oder eine beliebige „6“ eines Mitspielers austauschen. Der Spieler gibt die aufgenommene Karte („rote 6“) dem Mitspieler. Der Mitspieler legt die „rote 6“ anstelle der gewünschten Karte („rote 7“) in seinem eigenen Raster ab. Der Spieler legt die „rote 7“ offen in sein eigenes Raster und die Karte („blaue 4“), die dort lag, kommt auf den Ablagestapel, siehe Abbildung auf Seite 7.

## Tausch mit einem Mitspieler



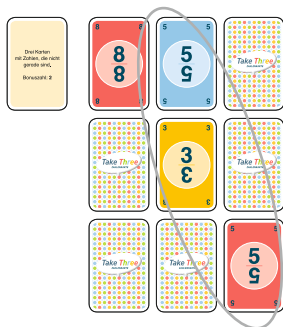
## Eine Aufgabe erfüllen

Ein Spieler erfüllt eine Aufgabe, wenn er in seinem Raster die dritte „passende“ Zahlenkarte ablegt oder aufdeckt. Passend sind Zahlenkarten dann, wenn sie die mathematische Bedingung einer der Aufgabenkarten auf seiner Hand erfüllen.

Der Spieler darf diese drei Karten dann aus seinem 3 x 3-Raster herausnehmen und auf den Ablagestapel legen. Er entscheidet, welche dieser drei Karten oben sichtbar liegen soll.

**Dazu ein Beispiel:** Wenn die Aufgabenkarte lautet „Drei Karten mit Zahlen, die nicht gerade sind“, dürfen drei Zahlenkarten mit den Werten „3“, „5“ und „5“ abgelegt werden, siehe Abbildung auf Seite 8.

Die Lücken, die diese drei Karten hinterlassen, werden mit neuen Zahlenkarten vom verdeckten Nachziehstapel des Spielers aufgefüllt. Nach dem Auffüllen müssen wieder mindestens zwei Karten offenliegen. Ist dies nicht der Fall, dreht der Spieler die notwendige Anzahl von Karten um.



**Beachte!** Liegen weniger als neun Karten im Raster, entfällt diese Regelung. Die Karten bleiben verdeckt liegen.

Es ist nicht erlaubt, in einem Spielzug zwei Aufgabenkarten zu erfüllen.

Eine erledigte Aufgabenkarte legt der Spieler zur Seite. Sie wird bei der Schlusswertung noch wichtig. Dann zieht er eine neue Aufgabenkarte vom Stapel in der Tischmitte, sodass er wieder drei Aufgabenkarten auf der Hand hält.

Kann nach dem Tausch einer Karte mit einem Mitspieler dieser eine passende Aufgabenkarte erfüllen, darf er diese auch ablegen.

## Rundenende

Wenn ein Spieler am Ende eines Zuges alle Zahlenkarten aufgedeckt oder abgelegt hat, sind seine Mitspieler reihum



noch einmal an der Reihe. Danach decken auch sie ihre noch verdeckten Zahlenkarten auf. Sollte dabei eine Aufgabenkarte erfüllt werden, dürfen die entsprechenden Zahlenkarten entfernt werden. Danach erfolgt die Rundenwertung.

## **Rundenwertung**

Die Spieler addieren die Werte ihrer Zahlenkarten, einschließlich der Karten, die evtl. noch in ihrem Nachziehstapel liegen. Die **Summe** entspricht der Anzahl der erreichten **Minuspunkte**.

Auf jeder Aufgabenkarte steht eine **Bonuszahl**. Die Bonuszahlen der erfüllten Aufgabenkarten werden von den Minuspunkten abgezogen. Hat zum Beispiel ein Spieler zwölf Minuspunkte auf seinen Zahlenkarten und neun Bonuspunkte auf seinen Aufgabenkarten, beendet er das Spiel mit drei Minuspunkten. Das **Rundenergebnis** jedes Spielers wird aufgeschrieben. Die nicht erfüllten Aufgabenkarten auf der Hand spielen bei der Wertung keine Rolle.

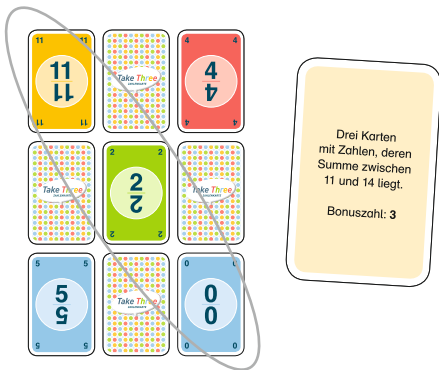
## **Spielende**

In der nächsten Runde wird der Spieler, der links vom Geber sitzt, zum neuen Geber. Es wird so lange gespielt, bis jeder Spieler einmal (im Spiel zu dritt: zweimal) die Karten verteilt hat. Nach jeder Runde werden die Ergebnisse der Wertung für jeden Spieler notiert. Nach der letzten Runde gewinnt der Spieler, der insgesamt die wenigsten Minuspunkte bzw. die meisten Pluspunkte aus allen Runden erreicht hat.

## Expertenrunde

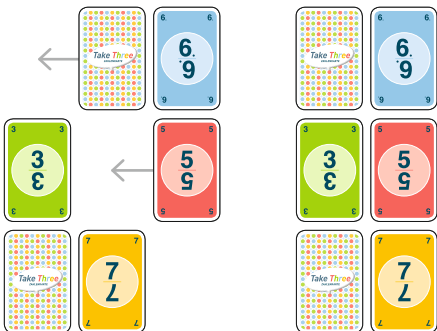
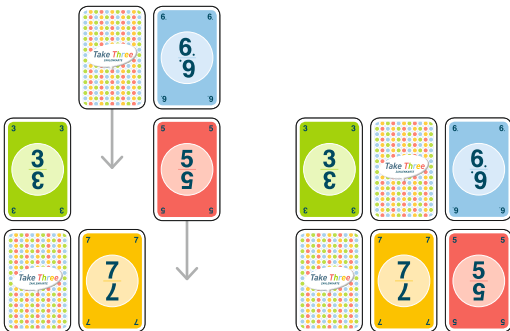
Es gelten die Regeln des Grundspiels mit zwei Änderungen:

1. Ein Spieler hat **drei Möglichkeiten**: Er kann die offenliegende Karte **oder** die verdeckt liegende Karte nehmen **oder** auf das Nehmen einer Karte verzichten. Sollte ein Spieler auf das Aufnehmen verzichten, darf er stattdessen zwei beliebige offenliegende Karten in seinem Raster vertauschen. Danach muss er eine eigene verdeckt liegende Karte aufdecken.
2. Ein Spieler erfüllt nur dann eine Aufgabenkarte, wenn die drei dafür passenden Karten waagrecht, senkrecht oder diagonal **in einer Reihe** in seinem Raster liegen, siehe Abbildung.



Liegen im persönlichen Nachziehstapel des Spielers keine Karten mehr, werden mögliche Rasterlücken zusammengesoben, siehe die beiden folgenden Abbildungen.

Sollte durch das Zusammenschieben eine weitere passende Reihe entstehen, darf sie sofort entfernt werden.



## **IMPRESSUM**

### **Take Three**

Aller guten Karten sind drei

© 2021 Kallmeyer Lernspiele

Friedrich Verlag GmbH

Luisenstraße 9, 30159 Hannover

[www.kallmeyer-lernspiele.de](http://www.kallmeyer-lernspiele.de)

Alle Rechte vorbehalten

Autoren: Dirk Hanneforth/Uwe Mölter

Redaktion: Christine Mildner

Grafik: Friedrich Mediengestaltung, Dirk Jäger

Druck: Spielkartenfabrik Altenburg GmbH

Bestell-Nr.: 13123