



Spielanleitung Quartett

Alle Karten werden gut gemischt und gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Quartette (4 Karten mit der gleichen Farbe) zu sammeln.



Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht bei dem im Uhrzeigersinn nachfol-

genden Spieler eine beliebige Karte. Vollständige Quartette dürfen sofort abgelegt werden, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Quartette sammeln konnte.

 **5+** |  **2-4** |  **10'**



Spielanleitung Domino

Alle Karten werden gut gemischt und jeder Spieler erhält 5 Karten. Die restlichen Karten werden auf einen verdeckten Ziehstapel gelegt und die oberste Karte wird aufgedeckt. Das Spiel beginnt mit dieser Karte. Der jüngste Spieler beginnt. Der Spieler, der an der Reihe ist, kann eine passende Karte an jedem Ende der Karten-Öffnungen anlegen. Jeder Spieler entscheidet, welche der Öffnungen er verwendet. Wenn keine Karte ausgespielt werden kann, muss eine Karte vom Ziehstapel gezogen

werden. Wenn die gezogene Karte ausgespielt werden kann, darf der Spieler das sofort tun. Wenn nicht, muss die Karte behalten werden und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Gewinner ist, wer als Erstes alle Karten ablegen konnte. Das Spiel endet außerdem, wenn es nicht mehr möglich ist, eine Karte anzulegen oder nachdem alle Karten vom Stapel aufgebraucht sind. In diesem Fall gewinnt der Spieler mit den wenigsten Karten auf der Hand.



 4+ |  2-4 |  10'



Spielanleitung Mau Mau

Ziel des Spiels ist es, so schnell wie möglich alle Karten abzulegen. Die Karten werden gut gemischt und jeder Spieler erhält 5 Karten. Die restlichen Karten werden auf einen verdeckten Ziehstapel gelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt und bildet den Ablagestapel. Der erste Spieler versucht nun, eine farb- oder wertgleiche Karte darauf abzulegen. Falls dies nicht möglich ist, muss der Spieler eine Karte vom Ziehstapel ziehen und kann diese, wenn möglich, ablegen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Karten mit einem Symbol haben eine spezielle Bedeutung:



Der nächste Spieler muss 1 Karte ziehen.



Der nächste Spieler muss eine Runde aussetzen.



Das Spiel ändert die Richtung.



Der Spieler darf mit einem beliebigen Spieler die Karten tauschen.

So wird weitergespielt, bis ein Spieler nur noch zwei Karten auf der Hand hat. Beim Ablegen der vorletzten Karte muss er laut „Mau“ rufen. Wenn er das vergisst, muss er zwei Karten ziehen. Wenn ein Spieler seine letzte Karte ablegen kann, ruft er laut „Mau Mau“ und ist somit Sieger des Spiels.

 **5+** |  **2-4** |  **10'**



Spielanleitung Memo

Vor Spielbeginn werden alle Karten mit der Zahl 1 und 2 pro Farbe aussortiert. Die Karten werden gut gemischt und verdeckt auf dem Tisch ausgelegt. Die restlichen Karten werden nicht benötigt.

Der jüngste Spieler beginnt und deckt zwei beliebige Karten auf. Wenn er ein Paar (also die Karte 1 und 2 selbiger Farbe) findet, kann er diese vor sich ablegen und darf zwei weitere Karten aufdecken. Wenn es unterschiedliche Karten sind, dann werden diese wieder verdeckt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Die anderen Spieler

sollten sich dabei die Lage der Karten merken. Der Spieler mit den meisten gefundenen Paaren gewinnt das Spiel.



4+ | 1-4 | 10'