

Ursula Lauster

SPIELE

Verhexte Zahlen-Treppe

Ein Würfel-Laufspiel zum ersten Zählen

Für 2 – 4 Spieler ab 5 Jahren

Die kleinen Hexen dürfen zum ersten Mal zum Hexentanz. Doch wo ist ihr Besen? Bestimmt im Keller! Flugs wird mit Hilfe des Farbwürfels und den unterschiedlich langen Zahlenstreifen die verhexte Zahlen-Treppe richtig zusammengebaut.

Spielmaterial

- 4 Zahlen-Treppen aus je 10 Zahlenstreifen
- 4 Hexen als Spielfiguren
- 4 Hexenbesen
- 4 Stellfüße
- 1 Farbwürfel

7, 8, 9...

Ziel des Spiels

Sobald die Spieler ihre verhexte Zahlen-Treppe fertig zusammengebaut haben, läuft jeder mit seiner Hexe um die Wette in den Keller. Wer es zuerst schafft, mit seiner Hexe auf dem dazugehörigen Hexenbesen wieder ganz oben auf seiner Treppe anzukommen, ist der Sieger.



KOSMOS®

Vor dem ersten Spiel

Nehmt die Stanztafeln aus der Schachtel und löst vorsichtig die Zahlenstreifen sowie die Hexenfiguren und die Besen heraus.

Spielvorbereitung

Die Hexen werden vorsichtig in die dafür vorgesehenen Stellfüße gesteckt. Jeder Spieler sucht sich eine Hexe und den dazugehörigen Hexenbesen in einer Farbe aus.

Die Zahlenstreifen, die die Treppenstufen sind, haben Vorder- und Rückseite: Die Rückseite ist bei allen Streifen violett mit weißen Zahlen. Die Vorderseite hat die Farben Grün, Rot, Blau, Gelb und Orange sowie schwarze Zahlen. Legt alle Zahlenstreifen mit der Vorderseite als Haufen in der Tischmitte aus, so dass die entsprechenden Farben (Grün, Rot, Blau, Gelb und Orange) nach oben zeigen. Aus dem Haufen mit den Zahlenstreifen bekommt jeder Spieler einen kurzen grünen Streifen mit der Zahl 1 und einen langen orangefarbenen Streifen mit der Zahl 10. Diese beiden Zahlenstreifen legt ihr mit einem kleinen Abstand vor euch ab, die 1 nach oben, die 10 nach unten – dazwischen kommen später im Spiel weitere Streifen.

Jeder Spieler stellt seine Hexe auf den Zahlenstreifen mit der Zahl 1. Der Hexenbesen wird neben den orangefarbenen Streifen mit der Zahl 10 gelegt. Dann legt ihr den Farbwürfel bereit.



Das Spiel beginnt

Als Erstes wird die Zahlen-Treppe gebaut!

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit dem Farbwürfel. Er sucht sich in der gewürfelten Farbe einen Zahlenstreifen aus dem Haufen in der Tischmitte aus und legt ihn an seine Zahlen-Treppe an.

Ziel ist es, pro Zahl einen Streifen zu haben, so dass eine komplette Treppe von 1 bis 10 entsteht. Beispiel: Vor Peter liegen außer den Streifen mit der 1 und der 10 schon die Streifen mit den Zahlen 4 und 5. Nun bekommt er den Zahlenstreifen mit der 7 dazu. Wo passt dieser der Länge nach hin? Zwischen die 4 und die 1? Nein, dazu ist er zu lang – er passt zwischen die 5 und die 10.

Wenn ihr einen Streifen nehmt, schaut ihr, wo er der Länge nach hinpasst. Von Treppenstufe zu Treppenstufe kommt immer ein Kästchen mehr dazu. Ihr könnt die einzelnen Kästchen auch auf den Zahlenstreifen von links nach rechts laut durchzählen.

Im Verlauf des Spiels wird die Treppe immer kompletter. Ihr schaut, welche Zahlen euch noch fehlen und an welcher Stelle der Treppe sie liegen müssen.

Bereits angelegte Treppenstufen könnt ihr jederzeit umordnen. Wichtig ist, dass die Zahlenstreifen, sobald die Treppe fertig ist, in der Reihenfolge von eins bis zehn liegen.

Nachdem ein Spieler einen Zahlenstreifen genommen und angelegt hat, ist der nächste Spieler an der Reihe. So baut reihum jeder Stufe für Stufe an seiner verhexten Zahlen-Treppe. Achtet beim Anlegen darauf, dass die schwarzen Zahlen der Streifen in einer senkrechten Linie untereinander stehen.



Würfelt ein Spieler das Glückskleeblatt, darf er sich einen beliebigen Zahlenstreifen für seine Zahlen-Treppe aus der Mitte aussuchen.

Würfelst du eine Farbe, von der du schon alle Zahlenstreifen hast oder von der keine Zahlenstreifen mehr in der Mitte liegen, setzt du aus. Gegen Ende des Spiels gilt allerdings: **Liegen in der Tischmitte fünf Zahlenstreifen oder weniger**, dann darfst du noch einmal würfeln. Hast du jetzt eine passende Farbe gewürfelt? Dann nimmst du dir den Zahlenstreifen in der gewürfelten Farbe und legst ihn an. Bei erneutem Würfelpech sagst du einen Hexenspruch auf – zum Beispiel: „Abra-kadabra!“ – und darfst dir eine Treppenstufe aussuchen, die du noch für deine Zahlen-Treppe brauchst.

Die Treppe ist fertig? Dann ab in den Keller!

Sobald ein Spieler seine Zahlen-Treppe mit den Stufen von eins bis zehn fertig hat, beginnt für ihn der Wettlauf auf der verhexten Zahlen-Treppe. Schließlich möchten alle schnellstmöglich den Hexenbesen aus dem Keller holen!

Der Spieler würfelt und läuft mit seiner Hexe die Zahlen-Treppe in den Keller bis zu der nächsten Treppenstufe in der eben gewürfelten Farbe hinunter.

Würfelst du das Glückskleeblatt, dann darfst du mit deiner Hexe auf das nächste Farbfeld deiner Wahl springen. Allerdings darfst du dabei keine Farbfelder in der gewählten Farbe überspringen.

Kommst du auf der untersten Stufe an, so schnappst du dir deinen Hexenbesen. Doch halt, jetzt ist erst einmal der nächste Spieler mit Würfeln dran! Sobald du wieder an der Reihe bist, würfelst du und fliegst mit deinem Hexenbesen hoch auf die nächste Stufe in der gewürfelten Farbe. Den Hexenbesen legst du einfach auf die Stufe neben deine Hexe – so könnt ihr immer sehen, welche Hexe die Treppe hochfliegt und welche Hexe die Treppe runterläuft.

Spielende und Gewinner

Das Spiel ist beendet, wenn der erste Spieler mit seiner Hexe und dem Hexenbesen auf der obersten Stufe der Hexentreppe angekommen ist. Dieser Spieler ist der Sieger und darf zum Hexentanz gehen!

Spielvariante Ene mene, was gibt zehne?

Jeder Spieler legt einen Zahlenstreifen mit der 10 vor sich ab. Die restlichen Zahlenstreifen liegen mit der bunten Seite nach oben in der Mitte. Abwechselnd nennen die Spieler nun eine Zahl zwischen 1 und 9. Nennt ein Spieler z.B. die 2, dann sucht sich jeder einen Zahlenstreifen mit der 2 und legt ihn unterhalb des 10er-Zahlenstreifens ab. Achtet darauf, dass die Zahlen ganz links auf den Zahlenstreifen immer in einer senkrechten Linie untereinander stehen! Nun sucht ihr den zweiten Zahlenstreifen, der zusammen mit dem Streifen mit der 2 die Zahl 10 ergibt. Habt ihr ihn gefunden? Dann legt ihr ihn (hier: Streifen mit der 8) an den Zahlenstreifen mit der 2 an. Sind beide Zahlenstreifen zusammen jetzt genauso lang wie der Streifen mit der 10? Dies könnt ihr selbst nachprüfen ... Schwieriger wird diese Variante, wenn ihr sie ausschließlich mit der violetten Rückseite spielt - probiert es aus!

Spielidee: Gertrud Köpf
Grafik: BluGuy Grafik Design
Illustration: Oliver Freudenreich

Art.-Nr. 698133

© 2005 Kosmos Verlag
Postfach 106011 • D-70049 Stuttgart
Tel.: +49(0)711-2191-0
Fax: +49(0)71-2191-422
www.kosmos.de • info@kosmos.de

Ursula Lauster-Spiele

gibt es nicht nur als Lernspiele bei Kosmos, sondern auch als bewährten Klassiker unter den Lernheften im Lentz-Verlag:

- lehrplanorientiert
- didaktisch und pädagogisch auf dem neuesten Stand
- von Kindergarten- und Schulkindern getestet
- mit Lösungskontrolle



KOSMOS[®]

S22248