

### Zahlensammler 1: (für zwei Spieler)

Hundertertafel mit Zahlenplättchen, 1 Spielkegel, Ziffernkarten weiß (1-20), Rechenzeichenkarten blau (+ und -)

*Ziel des Spieles ist es, so viele Ziffernplättchen wie möglich zu sammeln.*

Jeder Spieler zieht verdeckt 4 Kärtchen vom + und – Stapel und 4 Zahlenkärtchen.  
Der Spielkegel steht auf der Zahl 55.

Spieler kombiniert nach und nach aus seinen gezogenen Kärtchen Aufgaben und macht so viele Spielzüge wie möglich bzw. sinnvoll sind. Die Ausgangszahl für die Rechnungen ist immer die, auf der die Spielfigur steht, am Anfang also 55

Beispiel:

Der Spieler hat folgende Karten: |+|+|-|+|5|3|10|11|

und kombiniert diese so: + 5, + 3, - 10, + 11 (Es wären natürlich auch andere Kombinationen möglich)

Dann rechnet er:

$55 + 5 = 60$  Das Ziffernplättchen 60 darf weggenommen werden, die Spielfigur wird auf 60 gestellt. Die nächste Rechnung lautet dann:

$60 + 3 = 63$  Das Ziffernplättchen 63 darf weggenommen werden, die Spielfigur wird auf 63 gestellt. Die nächste Rechnung lautet dann:

$63 - 10 = 53$  Das Ziffernplättchen 53 darf weggenommen werden, die Spielfigur wird auf 53 gestellt. Die nächste Rechnung lautet dann:

$53 + 11 = 64$  Das Ziffernplättchen 64 darf weggenommen werden, die Spielfigur wird auf 64 gestellt. Mit dieser Zahl beginnt der Spieler zwei zu rechnen

**Für das Rechnen gilt eine wichtige Grundregel: Die Spielzüge müssen gerechnet werden und dürfen keinesfalls mit der Spielfigur abgezählt werden.**

Die „benutzten“ Kärtchen werden zur Seite gelegt. Ob alle Karten oder nur ein Teil benutzt werden ist egal. Der Spieler zieht nun wieder so viele Kärtchen weißen und blauen Stapel, dass er wieder je 4 Kärtchen vor sich liegen hat.

Spieler 2 macht dasselbe und sammelt mit seinen Rechnungen möglichst viele Plättchen ein. Dabei kann man auch Rechnungen ausführen, deren Ergebnis auf einem Feld ohne Ziffer steht. Die Spielfigur wird trotzdem verschoben. So kann man über ein leeres Feld wieder zu einem Feld mit Ziffer gelangen.

Tauschen statt spielen: Sollte man keinen sinnvollen Zug machen können, darf man stattdessen Karten austauschen. Die unpassenden legt man zur Seite und nimmt sich in der gleichen Anzahl neue vom Stapel. Zwischen einer und allen Karten ist alles möglich. Allerdings muss man sich entscheiden, entweder Spielzug oder tauschen.

Gewonnen hat, wer die meisten Zahlen gesammelt hat.